

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesehatan adalah kondisi fisik maupun mental yang secara tidak langsung memiliki makna bahwa seseorang tidak memiliki penyakit. Sedangkan penyakit digambarkan secara luas yang bermakna pada kondisi yang mempengaruhi atau mengganggu beberapa fungsi dari tubuh manusia. Penyakit yang umum dijumpai dikalangan manusia biasanya terbagi menjadi penyakit ringan, sedang, maupun berat beberapa contohnya seperti flu, batuk, demam, dan lain-lain. Sekarang ini terjadi penyakit berat berupa wabah virus yang kita kenal dengan COVID 19. COVID 19 adalah penyakit jenis baru yang menular ke manusia yang menyerang gangguan pada system pernapasan, sampai berujung pada kematian menurut Yusuf (2020).

Secara global, hasil pantauan UNESCO menyebutkan bahwa sampai 13 April sebanyak 191 negara telah menerapkan penutupan nasional yang berdampak kepada 1.575.270.054 siswa (91.3% dari populasi siswa dunia) UNESCO (2020). UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sejak 4 Maret 2020 menyarankan penggunaan pembelajaran jarak jauh dan membuka platform pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh dan membatasi gangguan pendidikan UNESCO (2020) menurut A. R. Setiawan (2020).

Karena begitu cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mengakibatkan dampak dan pengaruh terhadap budaya pada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif Daryanto Setiawan (2017). Dampak positif yang bisa kita dapat dari perkembangan teknologi adalah perkembangan Pendidikan.

Menurut Aziizu (2015), Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik. Pendidikan itu penting bagi kehidupan terutama pendidikan matematika, karena mata pelajaran ini banyak peserta didik yang merasa kesusahan. Pada pembelajaran matematika ini juga biasanya terkesan membosankan bagi para peserta didik,

oleh karena itu dalam pembelajaran matematika dibutuhkan strategi, variasi, bahkan media pembelajaran yang menarik atau program pembelajaran berbasis E-learning seperti LMS (Learning Management System). Dikarenakan seluruh warga Indonesia dianjurkan melakukan pelaksanaan pembelajaran dirumah atau yang biasa kita sebut pembelajaran daring. Menurut Sadikin (2020) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Menurut Wicaksono (2016) Penggunaan google classroom dapat memberikan akses terhadap siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring. Pada google classroom ini memuat menu simple yang berupa kelas dan para pendidik yang memberikan tugas atau memberikan batas waktu pada tugas sehingga pendidik dapat memberikan nilai. Namun pada penelitian kali ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan LMS *Quipper School* serta peneliti berharap dengan menggunakan *Quipper School* proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil yang lebih dikarenakan pada LMS ini terdapat menu-menu yang lebih banyak, pendidik dapat mengedit butir-butir soal sehingga dapat menyesuaikan pembelajaran, soal-soal tersebut juga berupa quiz yang jika jawaban benar akan memberikan apresiasi sendiri bagi peserta didik berupa poin tertentu yang dimana poin tersebut dapat digunakan di dalam aplikasi *Quipper School* itu sendiri. Dengan demikian peserta didik diharapkan lebih antusias dan memicu semangat untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar akan meningkat.

Penelitian kali ini tidak lepas dari penelitian terdahulu. Menurut Surahmadi (2016) Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *Quipper School* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dengan membandingkan media ini dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan menurut Ari Sudibjo (2013) dalam penelitiannya bertujuan menggunakan layanan edmodo.com yang digunakan sebagai media pembelajaran fisika pada materi alat optik untuk meningkatkan respons motivasi dan hasil belajar siswa di SMPN 4 Surabaya. Serta menurut Saputra & Pasundan (2017) Penelitiannya ini diperoleh kesimpulan mahasiswa yang memperoleh

fasilitas PBL dalam e-learning mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan yang tidak mendapatkan fasilitas yang sama.

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh LMS *Quipper School* Terhadap Hasil Belajar Materi Barisan dan Deret Di Sma Dr. Soetomo Dalam Masa Pandemi Covid 19”.

B. Batasan Masalah

Peneliti memberi pembatasan pada penelitian Pengaruh LMS *Quipper School* terhadap Hasil Belajar dalam Masa Pandemi COVID 19 ini mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah untuk diteliti. Adapun batasan dari penelitian ini, yakni:

1. Penggunaan LMS *Quipper School* dalam pembelajaran daring.
2. Data hasil belajar yang diambil adalah hasil belajar matematika berupa nilai kognitif siswa yang diambil dari tes yang diadakan oleh peneliti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membuat rumusan masalah yaitu “Apakah ada Pengaruh LMS *Quipper School* terhadap Hasil Belajar peserta didik ?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan LMS *Quipper School* dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan dan referensi terkait dengan pengaruh LMS pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar matematika siswa.

- b. Diharapkan dapat menambah ilmu tentang platform yang tepat digunakan pada pembelajaran daring.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Sebagai pertimbangan guru dalam pembelajaran daring guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan platform LMS *Quipper School*.
 - 2) Sebagai bahan guru untuk memberi motivasi kepada siswa terkait pembelajaran daring dengan LMS *Quipper School*.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Sebagai acuan siswa untuk untuk menumbuhkan rasa semangat dan daya juang belajar pada pembelajaran daring.
 - 2) Sebagai acuan untuk mendorong lebih dalam hal keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring.
 - 3) Memahami materi yang disampaikan lewat LMS *Quipper School* meski dilaksanakan dengan daring.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam penggunaan platform yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan *Quipper School*.
 - 2) Sebagai masukan kepada pihak sekolah agar mampu menciptakan guru yang dapat memanfaatkan teknologi saat pandemi guna mempertahankan atau mencetak hasil yang tinggi.
 - 3) Sebagai masukan kepada pihak sekolah agar mampu memperhatikan pembelajaran daring dalam mengerjakan tugas sekolah.
 - d. Bagi Peneliti
 - 1) Sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian, pemberian wawasan serta informasi dan pengalaman yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran daring menggunakan LMS *Quipper School* terhadap hasil belajar matematika siswa. Sebagai masukan serta referensi dalam penelitian yang serupa.