

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal dasar bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga dituntut untuk terus berupaya mempelajari, memahami, dan menguasai berbagai macam ilmu. Kemudian ilmu-ilmu tersebut dapat diaplikasikan dalam segala aspek kehidupan. Dengan pendidikan peserta didik dapat memiliki keunggulan dalam bidangnya masing-masing. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan adanya pendidikan manusia dapat mengetahui hal yang positif dan hal yang negatif, sehingga mereka dapat memfiltrasi mana hal yang baik bagi dirinya sendiri maupun untuk orang lain. Selain itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun bangsa ini, dengan adanya pendidikan manusia dapat memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas sehingga mereka memiliki banyak ide dan terobosan dalam membangun bangsa ini agar menjadi Negara yang lebih baik dan maju. Pendidikan sebagai proses transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Bentuk implementasi dari proses pendidikan adalah dalam bentuk proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.²

Salah satu pembelajaran yang penting dalam pendidikan adalah pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi sekarang ini. Selain itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan matematis siswa. National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) merumuskan tujuan pembelajaran matematika yaitu belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*), belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*), belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*), belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connection*), dan belajar untuk merepresentasikan ide-ide (*mathematical representation*).³

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 2

² *Ibid*, hal. 86

³ National Council of Teachers of Mathematics, *Principles and Standard for School Mathematics*, (Reston: NCTM, 2000), hal. 57

Dalam pembelajaran matematika kreativitas sangat penting untuk menunjang proses pemahaman siswa dalam mempelajari matematika. Selama ini guru hanya mengutamakan pemahaman logika dan kemampuan menghitung sehingga kreativitas dianggap bukanlah sesuatu hal yang penting dalam pembelajaran matematika. Dalam kurikulum 2006, disebutkan bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Kompetensi tersebut dikembangkan dalam diri siswa, agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan kompetitif. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Dalam pemecahan masalah matematika, diperlukan kemampuan berpikir kreatif.

Selain itu, pemahaman konsep juga merupakan bagian yang paling penting dalam pembelajaran matematika. Dalam mata pelajaran matematika lebih menekankan pada konsep. Artinya dalam mempelajari matematika peserta didik harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut di dunia nyata.⁴ Pengertian dari konsep itu sendiri beragam, menurut Gagne “konsep adalah ide

⁴ Zulkardi, *Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya, 2003), hal. 25

abstrak yang memungkinkan kita mengelompokkan benda-benda (*objek*) ke dalam contoh dan non contoh”. Salah satu kecakapan (*proficiency*) dalam matematika yang penting dimiliki oleh siswa adalah pemahaman konsep (*conceptual understanding*).⁵ Menurut Kilpatrick, Swafford dan Findell “pemahaman konsep (*conceptual understanding*) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika”.⁶ Berdasarkan pemaparan dari beberapa tokoh, pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengadaptasikan beberapa ide matematika yang diperoleh untuk situasi baru. Adapun indikator pemahaman konsep menurut Benjamin Bloom yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) penerjemahan (*translation*), (2) penafsiran (*interpretation*), dan (3) ekstrapolasi (*extrapolation*).⁷

Dalam belajar matematika memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep pada teorema atau rumus. Pemahaman konsep terhadap setiap materi yang diajarkan guru penting dimiliki setiap siswa karena dapat membantu proses mengingat dan membuat lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal matematika yang memerlukan banyak rumus. Pemahaman terbentuk tidak hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru, langsung menerima materi dari guru, menghafalan rumus-rumus matematika dan langkah-langkah penyelesaian soal melainkan dengan memahami makna dari konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep membuat siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan karena

⁵ Usman M, *Kecenderungan Penelitian Pendidikan Matematika*, (Ambon: Universitas Pattimura, 2003), hal. 33

⁶ Kilpatrick J. Swafford dan Findell B, *Adding it up: helping children learn mathematics*, (Washington DC: National Academy Press, 2001), hal.116

⁷ Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 157

siswa mampu mengaitkan serta memecahkan permasalahan tersebut dengan berbekal konsep yang sudah dipahaminya. Sebaliknya, jika siswa kurang memahami suatu konsep yang diberikan maka siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menggunakan dan memilih prosedur atau operasi tertentu serta mengaplikasikan konsep dan algoritma pemecahan masalah. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran matematika masih banyak siswa yang belum memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemahaman konsep sehingga masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami matematika. Seiring dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, memenuhi kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah melalui berbagai sumber dan tempat di dunia ini. Sejalan dengan terus berkembangnya teknologi dan merambahnya kemajuan teknologi tersebut sampai ke pedalaman, walaupun dengan keterbatasannya, pembelajaran sekarang dapat dilakukan melalui komputer yang terakses ke internet. Pembelajaran seperti ini disebut juga pembelajaran berbasis *web* (*web base learning*), *internet learning*, atau dikenal juga dengan istilah *e-learning*. Sistem *e-learning* merupakan bentuk implementasi pembelajaran memanfaatkan internet melalui bentuk *website* maupun *weblog* dengan konten multimedia yang merupakan proses transformasi dan digitalisasi dari pembelajaran

konvensional. *E-learning* memungkinkan individu untuk merencanakan dan mengarahkannya sendiri pada proses belajarnya, sehingga setiap siswa mengambil tanggung jawab atau belajar menurut kesadaran mereka sendiri.⁸ *E-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).⁹

Menurut Onno W. Purbo, *e-learning* merupakan istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya.¹⁰ Onno W. Purbo mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *web* atau *e-learning* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dengan karakteristik interaktif, mandiri, mudah diakses, dan memungkinkan adanya pengayaan penggunaan teknologi.¹¹

⁸ Aseda Yucel, "Pendekatan E-learning dalam Pelatihan Guru," dalam Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE 7, no. 4 (2006): 1-9

⁹ Castle and Mcguire, "An analysis of student self assessment of online, blended, and face to face learning environments," dalam Journal of International Education Studies 3, no. 3 (2010): 1-5

¹⁰ Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), hal. 347

¹¹ Ngadiyo, *Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Makalah Elearning/Pelatihan JARDIKNAS, 2007), hal. 11

Noesgaard and Rikke mengungkapkan bahwa penelitian efektivitas *e-learning* telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini terutama disebabkan oleh peningkatan IT dalam pembelajaran, meskipun demikian pembelajaran *e-learning* tidak bisa terlepas dari pembelajaran konvensional. Guru harus bisa menggabungkan antara pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran konvensional, atau sering kita kenal dengan *hybrid learning*.¹² Dalam konteks *e-learning* matematika kompetensi siswa berkembang dimulai dari keterlibatan sampai pada menghasilkan pengalaman belajar, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan *e-learning* selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran juga sebagai upaya menjawab masalah substansial pembelajaran (sumber ajar). Dalam proses pembelajarannya dimungkinkan adanya pengembangan diri peserta didik secara mandiri, baik kompetensi kognitif maupun afektif. Melalui *e-learning* siswa dilatih untuk mandiri dalam hal mencari sendiri bahan atau materi pelajaran pada waktu tertentu dalam rangka meningkatkan pengetahuannya, berperan aktif dalam proses pembelajarannya, dan lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya demi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep.

Pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *web centric course*. Pembelajaran berbantuan *web centric course*, yaitu penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka konvensional. Pada *web*

¹² Noesgaard and rikkie, "The effectiveness of e-learning: an explorative and integrative review of the definitions, methodologies and factors that promote e-learning effectiveness," dalam *The Electronic Journal of E-learning* 13, no. 4 (2015): 1-5

centric course sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi, dan latihan dilakukan secara tatap muka. Media pembelajaran yang semula menggunakan papan tulis dan kapur beralih ke penggunaan komputer, LCD projector, kamera video digital dan lainnya serta dari metode pembelajaran yang semula bertatap muka secara langsung sedikit demi sedikit bergerak menuju ke pembelajaran virtual. Di lingkungan perguruan tinggi, manfaat dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan *web* tersebut adalah dapat mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran konvensional terutama keterbatasan materi ajar, sumber belajar dan waktu dapat dimediasi dengan bantuan *web* pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menggunakan *website* ini, bagi pendidik dapat dimanfaatkan untuk mengunggah peta konsep pembelajaran, tujuan pembelajaran dan beberapa pertanyaan apersepsi dalam suatu situs atau *website*, sehingga siswa dapat mengaksesnya sebelum pembelajaran berlangsung. Tujuannya agar siswa telah mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Melalui penggunaan *website*, siswa dapat mengakses materi sesering yang dibutuhkan agar bisa mengulang materi yang belum dipahami. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melihat tingkat kreativitas belajar dan pemahaman konsep siswa dengan judul penelitian **“Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Model *Web Centric Course* terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.”**

B. Identifikasi Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

- a. Siswa kurang aktif pada saat proses kegiatan belajar mengajar karena masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru.
- b. Siswa kurang menyenangi pelajaran matematika karena sulit untuk dipahami.
- c. Cara pengajaran guru masih monoton.
- d. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan pemahaman konsep siswa

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, untuk lebih menfokuskan penelitian, peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang diteliti adalah pembelajaran *e-learning* model *web centric course*.
- b. Kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh dari penerapan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap berpikir kreatif siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar?
2. Adakah pengaruh dari penerapan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah sebelumnya, dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap berpikir kreatif siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel kelas VIII di MTsN 1 Kota Bliar
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atas suatu masalah yang mengarahkan jalannya penelitian yang memperoleh kesimpulan yang dibuktikan kebenarannya di dalam analisis permasalahan yang telah ditetapkan. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian adalah:¹³

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap berpikir kreatif siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

Ha : Terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap berpikir kreatif siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

2. Ho : Tidak terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

Ha : Terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Blitar pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 63

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* dalam mata pelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai masukan tentang cara menerapkan pembelajaran *e-learning* model *web centric course* dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih pendekatan pembelajaran matematika yang sesuai agar dapat meningkatkan berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk mempertimbangkan kebijakan lembaga sekolah/madrasah berikutnya.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan atau masukan untuk melakukan penelitian lebih mendalam.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Istilah Konseptual

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca, maka perlu adanya penegasan istilah. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Pehkonen, berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan suatu ide baru.¹⁴ Untuk menilai berpikir kreatif siswa menggunakan acuan yang dibuat Silver yang meliputi kefasihan, keluwesan dan kebaruan dalam memecahkan masalah matematika.¹⁵

b. Kemampuan Pemahaman Konsep

Menurut Gagne, “konsep adalah ide abstrak yang memungkinkan kita mengelompokkan benda-benda (objek) ke dalam contoh dan non contoh”. Salah satu kecakapan (*proficiency*) dalam matematika yang penting dimiliki oleh siswa adalah pemahaman konsep (*conceptual understanding*).¹⁶ Menurut Kilpatrick, Swafford dan Findell, pemahaman konsep (*conceptual understanding*) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika.¹⁷ Berdasarkan pemaparan dari beberapa tokoh, pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengadaptasikan beberapa ide matematika yang diperoleh untuk situasi baru. Adapun indikator pemahaman konsep menurut Benjamin Bloom yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerjemahan (*translation*), penafsiran (*interpretation*), dan ekstrapolasi (*extrapolation*).¹⁸

¹⁴ Siswono, “Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika,” dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 1 (2008): 60-68

¹⁵ Silver, “Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 29, no. 3 (1997): 75- 80

¹⁶ Usman Mulbar, *Buletin Pendidikan Matematika*, (Ambon: FKIP Universitas Pattimura, 2003), hal. 33

¹⁷ Kilpatrick J. Swafford dan Findell B, *Adding it Up: Helping Children Learn Mathematics*, (Washington DC: National Academy Press, 2001), hal 116

¹⁸ Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal 157

c. Model Pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan suatu cara dan proses hubungan timbal balik siswa dan guru secara aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana perilaku diubah, dibentuk, atau dikendalikan.¹⁹ Model pembelajaran merupakan strategi perspektif pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran merupakan suatu perspektif sedemikian sehingga guru bertanggung jawab selama tahap perencanaan, implementasi, dan penilaian dalam pembelajaran.²⁰

d. Pembelajaran *E-learning Web Centric Course*

Menurut Onno W. Purbo, *e-learning* merupakan istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan.²¹ Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Onno W. Purbo mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu: sederhana, personal, dan cepat.²² Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa

¹⁹ Umar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Trigenda Karya, 1994), hal 12

²⁰ Siswono, "Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika," dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 1 (2009): 1-8

²¹ Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*, (Bandung: CV Alfabeta, 2012), hal 347

²² Ngadiyo, *Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. (Makalah e-learning/Pelatihan JARDIKNAS, 2007), hal 11

pembelajaran berbasis *web* atau *e-learning* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dengan karakteristik interaktif, mandiri, mudah diakses, dan memungkinkan adanya pengayaan penggunaan teknologi.

E-learning web centric course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

2. Penegasan Istilah Operasional

Penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-learning Model Web Centric Course* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Blitar Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel”. Penelitian ini akan menguji ada tidaknya pengaruh yang ditimbulkan pada kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan

yaitu pembelajaran *e-learning model web centric course* pada materi sistem persamaan linier dua variabel dengan menggunakan media berbantuan *web site*. Peneliti disini menggunakan kelas eksperimen dengan mengambil salah satu kelas untuk diteliti.

H. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, adapun bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah dengan menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan, yakni pembelajaran *e-learning model web centric course* dalam pembelajaran matematika terhadap berpikir kreatif dan pemahaman konsep siswa kelas VIII MTsN Kota Blitar pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

I. Sistematika Pembahasan

Kajian terhadap masalah pokok yang disebutkan di atas, di bagi atau dikembangkan dalam beberapa hal:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) Kegunaan Penelitian, (e) Penegasan Istilah, dan (f) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Konseptual/Kerangka Berfikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi dan Sampel Penelitian, (d) Data dan sumber Data, (c)

Metode Pengumpulan Data, (f) Metode Analisis Data, (g) Pengecekan Keabsahan Data, dan (h) Tahap Penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) Penyajian dan Analisis Data, (b) Pembahasan Hasil Analisis Data.

Bab V penutup, terdiri dari: (a) Simpulan (b) Saran.