

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 sebagai konsekuensi dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih dan berkembang begitu pesat. Semua bidang kehidupan terkena dampak dari revolusi industri 4.0 tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Perubahan era ini tidak dapat dihindari sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap beradaptasi dan mampu bersaing dalam skala global. Kunci untuk mampu mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0 ini adalah peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga ke perguruan tinggi.<sup>3</sup>

Salah satu elemen penting yang harus dan perlu diperhatikan untuk menghadapi era ini adalah mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif, dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad ke-21 (*learning and innovation skills*).<sup>4</sup> Keterampilan abad ke-21 adalah keterampilan dan kemampuan yang diperlukan seseorang untuk ber-

---

<sup>3</sup> Delipiter Lase, "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0", dalam *Jurnal Sunderman* 1, no. 1 (2019): 29

<sup>4</sup> Siti Zubaidah, "Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", dalam *Seminar 2<sup>nd</sup> Science Education National Conference*, (2018): 1

hasil dan sukses dalam kehidupan dan karirnya di masyarakat abad ke-21.<sup>5</sup> Oleh karena itu, maka tujuan pendidikan nasional Indonesia harus diarahkan pada upaya membentuk keterampilan dan sikap individu abad 21.

*US-based Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills (P21)*, mengidentifikasi keterampilan abad 21 menjadi 4 ranah yaitu *critical thinking skills* (keterampilan berpikir kritis), *creative thinking skills* (keterampilan berpikir kreatif), *communication skills* (keterampilan komunikasi), dan *collaboration skills* (keterampilan kolaborasi). Empat hal tersebut dikenal dengan kompetensi 4C.<sup>6</sup> Selain Osman dan Griffin & Care, Chalkiadaki menyampaikan bahwa keterampilan abad 21 mencakup serangkaian keterampilan dan atribut profesional yang luas, termasuk: kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dalam bahasa ibu dan bahasa asing, kompetensi matematika dan sains, serta masih banyak keterampilan lainnya.<sup>7</sup> Walaupun keterampilan abad 21 memiliki beragam komponen, namun memiliki kesamaan-kesamaan yaitu mencakup keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan juga kreativitas.

Keterampilan yang dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 adalah keterampilan komunikasi dan kreativitas. Kreativitas merupakan keterampilan yang penting bagi siswa sebab dengan kreativitas, siswa dapat mengembangkan semua bakat dan kemampuannya dalam pengembangan prestasinya.

---

<sup>5</sup> Siti Zubaidah, "Self Regulated Learning: Pembelajaran dan Tantangan pada Era Revolusi Industri 4.0", dalam *Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek (SNPBS) ke-V 2020*, (2020): 6

<sup>6</sup> Siti Zubaidah, "Mengenal 4C ...", hal. 1

<sup>7</sup> Siti Zubaidah, "Self Regulated ...", hal. 6

Satiadarma mengatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar.<sup>8</sup> Utami Munandar menjelaskan tentang pentingnya kreativitas yaitu yang pertama, dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya. Yang kedua, kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat berbagai macam penyelesaian terhadap suatu masalah. Yang ketiga, bersibuk diri secara kreatif bermanfaat bagi diri sendiri, lingkungan serta memberikan kepuasan kepada individu. Dan yang keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>9</sup> Jadi kreativitas perlu dikembangkan secara menyeluruh baik di lingkungan keluarga, maupun masyarakat, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Selain kreativitas, keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa di abad 21 adalah keterampilan komunikasi (*communication skills*). Komunikasi dalam pembelajaran merupakan proses pertukaran informasi berupa materi pembelajaran antara guru dan siswa. Komunikasi berperan penting dalam proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk mentransfer pengetahuan dan pertukaran ide atau gagasan.<sup>10</sup> Apabila siswa dapat mengekspresikan ide atau gagasan dengan baik, maka komunikasi dalam proses pembelajaran dapat dikatakan efektif. Keterampilan komunikasi sangat diperlukan untuk menyampaikan gagasan, ide, dan pengetahuan. Keterampilan komunikasi mem-

---

<sup>8</sup> Sapto Joko Purwadi dkk, "Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Fisika Materi Sifat Mekanik Zat Melalui Media Edmodo Pada Siswa Kelas X TKJ B SMK Negeri 2 Surakarta Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014", dalam *Jurnal Inkuiri*, no. 1 (2016): 46

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> Budi Astuti dan Anggi Idwar Pratama, "Hubungan antara efikasi diri dengan keterampilan komunikasi siswa", dalam *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* (2020): 148

punyai hubungan yang signifikan dengan aktivitas belajar siswa. Pembelajaran yang aktif dapat terlaksana dengan baik jika siswa memiliki keterampilan komunikasi yang baik.

Selain menghadapi revolusi industri 4.0, saat ini seluruh dunia sedang mengalami krisis kesehatan dengan hadirnya *corona virus*. Dengan adanya pandemi *covid-19* ini, proses pembelajaran yang dilakukan tidak lagi seperti biasanya. Pembelajaran yang terjadi pada masa pandemi *covid-19* adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). PJJ ini dilakukan dengan pembelajaran daring atau pembelajaran luring, atau ada yang mengkombinasikan antara daring dan luring. Sistem pembelajaran pun sekarang telah berubah. Pembelajaran yang semula dengan tatap muka menjadi tatap maya dengan menggunakan media teknologi seperti *video conference*. Siswa secara mandiri mencari informasi melalui internet, atau melihat di televisi, *youtube*, membaca di media cetak atau *online*. Pembelajaran dengan sistem daring memberikan tantangan tersendiri baik untuk siswa maupun guru. Tantangan terhadap pelaksanaan pembelajaran *online* adalah siswa sulit untuk memahami materi, guru sulit untuk memberikan materi atau tugas yang sesuai dengan kemampuan siswa, guru sulit untuk memberikan *feedback* terhadap hasil kerja siswa, mengeluarkan uang lebih banyak (pulsa atau internet untuk mengikuti pembelajaran *online*).<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Jamilah, "Guru Profesional di Era New Normal: Review eluang dan Tantangan dalam Pembelajaran Daring", dalam *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2020): 243

Walaupun demikian, pembelajaran tatap muka tidak bisa begitu saja tergantikan dengan pembelajaran *online*. Dengan kata lain bahwa pembelajaran *online* belum bisa sepenuhnya diterapkan. Siswa tetap memerlukan pendampingan, bimbingan, dan penjelasan secara langsung materi yang diajarkan dari guru. Ada beberapa materi yang tidak bisa dipelajari hanya dengan penyampaian materi secara *online*, ataupun ada beberapa siswa yang kurang mampu memahami materi tanpa dibimbing dan dijelaskan oleh guru.

Saat ini kita telah memasuki era *new normal*, pastinya pembelajaran pun kembali ke pembelajaran normal, pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Tentunya diperlukan penerapan sistem pembelajaran yang bisa memadukan pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, pembelajaran luring. Untuk mengatasi masalah di atas dan untuk menyelaraskan kondisi saat ini, guru diharapkan dapat menerapkan strategi dan media pembelajaran yang selaras dengan situasi saat ini. Pembelajaran campuran antara tatap muka dan pembelajaran *online* dirasa dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dan merupakan salah satu alternatif pembelajaran di era *new normal*.

Fakta di lapangan, sudah banyak sekolah yang menerapkan model pembelajaran campuran antara tatap muka dan pembelajaran *online*. Tetapi setiap sekolah berbeda dalam menerapkan model pembelajaran ini. Ada sekolah yang menerapkan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka dengan perbandingan yang sama. Di sekolah yang akan digunakan penelitian ini, juga menggunakan model pembelajaran campuran yang mengkolaborasikan kegiatan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* menggunakan me-

dia *e-learning*. Dimana perbandingan waktu yang digunakan saat proses pembelajaran lebih banyak dihabiskan untuk pembelajaran *online* menggunakan media *e-learning*, daripada pembelajaran tatap muka. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir interaksi secara langsung disekolah sebagai salah satu bentuk upaya untuk pencegahan *covid-19*.

Pembelajaran campuran antara tatap muka dan pembelajaran *online* adalah pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran *online* menggunakan media berbasis internet.<sup>12</sup> Walaupun *blended learning* dapat diterapkan sebagai solusi dari kondisi saat ini, pembelajaran *blended learning* harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan begitu diharapkan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan meskipun proses pembelajaran saat ini tidak lagi sama dengan saat sebelum pandemi. Model pembelajaran *blended learning* menuntut siswa untuk ikut aktif dan belajar mandiri untuk mencari informasi dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk menambah wawasannya. Dengan begitu diharapkan kreativitas dan keterampilan siswa dapat lebih berkembang lagi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka timbul gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Blended***

---

<sup>12</sup> Lina Rihatul Hima, “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi dan Fungsi”, dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 2, no. 1 (2017): 36

***Learning* terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kreativitas Siswa pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII MTsN 4 Tulungagung”.**

**B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

**1. Identifikasi**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Era revolusi industri 4.0 menuntut siswa untuk memiliki kecerdasan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan abad ke-21.
- b. Keterampilan abad ke-21 yaitu *critical thinking skills* (keterampilan berpikir kritis), *creative thinking skills* (keterampilan berpikir kreatif), *communication skills* (keterampilan komunikasi), dan *collaboration skills* (keterampilan kolaborasi).
- c. Pembelajaran daring diterapkan di masa pandemi ini.
- d. Pembelajaran tatap muka tidak bisa begitu saja tergantikan dengan pembelajaran *online*.
- e. Siswa masih tetap memerlukan pendampingan, bimbingan, dan penjelasan secara langsung dari guru.
- f. Guru dituntut untuk dapat menerapkan strategi dan media pembelajaran yang selaras dengan kondisi pandemi ini.

## 2. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa diajarkan dengan menggunakan pendekatan *blended learning* sedangkan pada kelas kontrol siswa diajarkan dengan menggunakan pendekatan *online*.
- b. Keterampilan komunikasi siswa dapat dilihat dari hasil angket.
- c. Kreativitas siswa dari hasil pengukuran melalui tes.
- d. Model pembelajaran *blended learning* yang dimaksud adalah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran *online*.
- e. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Tulungagung.
- f. Materi dalam penelitian ini adalah bab pola bilangan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada materi pola bilangan?



2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap kreativitas siswa pada materi pola bilangan?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa pada materi pola bilangan?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi siswa.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap kreativitas siswa.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah secara teori, oleh sebab itu hipotesis merupakan pernyataan yang masih lemah karena kebenarannya masih perlu diuji dengan data dari lapangan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada materi pola bilangan kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
2. Adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap kreativitas siswa pada materi pola bilangan kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.
3. Adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa pada materi pola bilangan kelas VIII di MTsN 4 Tulungagung.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Mampu berkontribusi dalam meningkatkan pendidikan matematika khususnya yang berhubungan dengan model pembelajaran.
- b. Membantu memberikan gambaran tentang model pembelajaran *blended learning* kepada guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *blended learning* bisa menjadikan suatu pembelajaran menjadi lebih efektif.

### **2. Secara Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam terkait dengan model pembelajaran *blended learning*. Serta penelitian ini dapat menjadi suatu pengalaman belajar sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang profesional.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif dan inovasi baru bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik termotivasi untuk meningkatkan kreativitas, hasil belajar, serta dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran, serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif.

d. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam pemaknaan tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pengertian istilah sebagai berikut:

### 1. Secara Konseptual

#### a. Model pembelajaran

Menurut Helmiati, model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.<sup>13</sup>

#### b. *Blended Learning*

Menurut Dwiwogo, *blended learning* (pembelajaran bauran) adalah pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis internet (*online* dan *offline*).<sup>14</sup>

#### c. Komunikasi

Menurut KBBI, komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud

---

<sup>13</sup> Helmiati, "Model Pembelajaran", (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hal. 19, dalam [https://www.researchgate.net/publication/311901095\\_Model\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/311901095_Model_Pembelajaran), diakses tanggal 02 September 2020 Pukul 20.00 WIB

<sup>14</sup> Husamah, "Pembelajaran Bauran...", (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014), hal. 2, dalam [https://www.researchgate.net/publication/332112728\\_Blended\\_Learning\\_Konsep\\_dan\\_Penerapannya](https://www.researchgate.net/publication/332112728_Blended_Learning_Konsep_dan_Penerapannya), diakses 01 September 2020 Pukul 12.00 WIB

dapat dipahami.<sup>15</sup>

d. Kreativitas

Menurut Munandar dalam kreativitas merupakan suatu kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>16</sup>

## 2. Secara Operasional

- a. Model pembelajaran *blended learning* adalah model pembelajaran yang mengkolaborasikan kegiatan belajar tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran *online* menggunakan media *e-learning*, *whatsapp group*, aplikasi *zoom* atau *google meet*. Dengan perbandingan lebih sering menggunakan pembelajaran *online* daripada tatap muka.
- b. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan dan menerima suatu informasi dalam pembelajaran baik secara lisan maupun tulisan.
- c. Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, atau cara-cara baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

---

<sup>15</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan) Tersedia: <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/komunikasi.html> , Diakses pukul 21.55 tanggal 01 Februari 2021.

<sup>16</sup> Ferry Marlianto, Dochi Ramadhani, dkk, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas dan Kepribadian Mahasiswa Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak”, dalam *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 05, no. 2 (2016): 213

## H. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir yang diuraikan sebagai berikut.

### 1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

### 2. Bagian isi

Bagian isi merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri dari lima bab, yaitu:

- a. **Bab I Pendahuluan** terdiri dari: latar belakang; identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah; tujuan penelitian; kegunaan penelitian; hipotesis penelitian; penegasan istilah, sistematika pembahasan.
- b. **Bab II Kajian Teori** terdiri dari: model pembelajaran *blended learning*; penelitian yang relevan; kerangka berpikir.
- c. **BAB III Metode Penelitian**, pada bagian ini akan disajikan tentang metode penelitian yang meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

- d. **BAB IV Hasil Penelitian**, berisi tentang identitas objek penelitian, deskripsi data hasil penelitian, dan analisis data hasil penelitian.
- e. **BAB V Pembahasan**, dalam pembahasan dijelaskan tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian yang mencakup jawaban atau pembahasan dari rumusan masalah.
- f. **BAB VI Penutup**, bagian ini berisi tentang dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.