

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan manusia lebih mudah melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas. Kemajuan teknologi juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, secara umum tujuan pendidikan bagi siswa adalah menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta mampu berkomunikasi dengan baik. Berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku di Indonesia saat ini, berpikir kritis dan kreatif siswa perlu ditingkatkan. Salah satunya melalui pelajaran matematika di sekolah. Diharapkan jika kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat, akan memberi dampak pada kualitas hidup siswa di masa mendatang dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Masih banyak siswa menganggap atau memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Tidak dipungkiri matematika sebagai pelajaran yang sulit karena memerlukan landasan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif. Soal-soal matematika banyak yang memerlukan berpikir tingkat tinggi, hal ini sering menjadikan berbagai masalah bagi peserta didik untuk menyelesaikannya, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) untuk SMP/MTs yang

dikeluarkan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (PUSPENDIK) khususnya pada pelajaran matematika tahun 2018, bahwa rata-rata nilai ujian nasional mengalami penurunan dari 50,31 pada tahun 2017 menjadi 43,34 pada tahun 2018. Rendahnya hasil rata-rata UNBK dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). Salah satu ciri dari soal-soal matematika pada tingkat HOTS memerlukan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikannya.<sup>1</sup>

Berdasarkan kesulitan tersebut dalam menanggulangi proses pembelajaran matematika siswa harus mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematika. Proses pembelajaran yang terlihat dalam bidang pembelajaran matematika selama ini adalah lebih menekankan pada berceramah, rumus singkat, dan mencari satu jawaban yang benar untuk soal-soal yang diberikan, proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif tidak pernah diberikan untuk latihan. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan jawaban. Dalam pemecahan masalah apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide-ide yang berguna dalam menemukan penyelesaian masalah. Menurut Pehkonen mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kombinasi antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tapi masih dalam kesadaran. Ketika peserta didik menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan

---

<sup>1</sup> Rochmad dan Rais Ulinuha, "Blended Learning menggunakan gnomio untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Matematis siswa SMP," dalam *Jurnal Prisma* 3 3, (2020), Hal. 477

banyak ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Dalam berpikir kreatif dua bagian otak akan sangat diperlukan. Keseimbangan antara logika dan kreativitas sangat penting. Jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak, maka kreativitas akan terabaikan. Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak di bawah kontrol dan tekanan.<sup>2</sup> Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan kualitas pendidik yang lebih meningkat, sehingga dibutuhkan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar.<sup>3</sup> Dalam melaksanakan tugasnya pendidik perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam

Surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

وَأَنْزَلْنَا لَكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.<sup>4</sup>

Berdasarkan Surah yang telah dijelaskan tersebut pendidik harus memperhatikan perkembangan kemampuan siswa, apa yang diajarkan oleh pendidik siswa dapat menangkapnya dengan cermat sehingga diperlukan strategi

---

<sup>2</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), Hal. 40

<sup>3</sup> Ramli, “*Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an dan Hadist*,” dalam *Jurnal Kopertais Wilayah Kalimantan 13*, no. 23 (2015), Hal. 133

<sup>4</sup> QS. an Nahl (16) : 44

penyampaian proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang berbeda dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Di sekolah SD, SMP, SMA kebanyakan metode belajar yang digunakan hanya meliputi ruang kelas (indoor) saja, banyak metode pembelajaran yang belum dipraktikan pada kalangan pendidikan.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran sudah diarahkan untuk berfokus kepada siswa tentang kesiapan kreatifitas dalam memperoleh pembelajaran. Apabila dengan pembelajaran jarak jauh seperti ini sangat ditekankan dengan memaksimalkan penggunaan teknologi. Setiap siswa mempunyai gaya belajarnya masing-masing ketidaksesuaian gaya belajar dapat mengakibatkan kesulitan memperoleh pembelajaran yang maksimal. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mencari model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa. Selain itu model pembelajaran ini juga harus dapat dihubungkan dengan teknologi untuk dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi komunikasi dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik salah satunya dengan cara penerapan model pembelajaran *Blended Learning*. Model pembelajaran ini mengkaitan dengan belajar dalam kelas (*indoor*) atau luar kelas (*outdoor*). *Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang terdiri dari dua suku kata *Blended* dan *Learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik, sedangkan *Learning* artinya belajar. Jadi *Blended Learning* adalah suatu pencampuran aktivitas belajar antara

---

<sup>5</sup> Ika Yuniarti, dkk, "Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika : Pembelajaran Matematika Berbasis *Blended Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik," (Purworejo: 2021), Hal. 538

*online* dan *offline* (tatap muka). Menurut Moebis & Weibelzahl mendefinisikan bahwa *Blended Learning* sebagai pencampuran antara *online* dan tatap muka (*face to face*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.<sup>6</sup> Kelebihan pembelajaran *Blended Learning* dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja dan meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *Blended Learning* maka pembelajaran semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran. Sedangkan kekurangan pembelajaran *Blended Learning* tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet.<sup>7</sup> Penggunaan model *Blended Learning* mampu mengasah siswa dalam mengembangkan keterampilan menggunakan internet serta mempresentasikan dan mendiskusikan pelajaran yang dipelajari yang tentunya dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir.<sup>8</sup> Dengan adanya model pembelajaran kombinasi ini siswa yang biasanya malas belajar, menjadi lebih aktif karena pemodelan model pembelajaran ini sangat jarang dipakai sehingga dapat menambah wawasan peserta didik dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil lokasi penelitian di SMPN 2 Kalidawir. Hal ini dapat dilihat pada saat pelaksanaan program magang bahwa peneliti menemukan suatu permasalahan dalam siswa dalam pembelajaran online. Kurangnya perhatian terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif tersebut, artinya siswa di sekolah kurang dilatih untuk berpikir kreatif yaitu

---

<sup>6</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Malang: Prestasi Pustaka, 2014), hal.8

<sup>7</sup> Usman, "Komunikasi Pendidikan Berbasis *Blended Learning* dalam Membentuk Kemandirian Belajar," dalam *Jurnalisa* 4, no. 1 (2018), hal. 139

<sup>8</sup> Putu Oktap, dkk, "Kreativitas dan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Implementasi *Blended Learning* Berbasis BALI," dalam *International Journal of Natural Sciences and Engineering* 3, no. 2 (2019), Hal. 72

berpikir untuk menemukan ide atau gagasan jawaban terhadap suatu masalah dalam pembelajaran. Biasanya siswa hanya diajarkan untuk menemukan satu jawaban terhadap suatu masalah benar atau salah, siswa kurang memperhatikan berbagai ide atau gagasan jawaban untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Model pembelajaran Blended Learning yang pernah dilakukan oleh Kurniawan Yusuf yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 33 Bandar Lampung”. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Blended Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan Penelitian terbaru Model Blended learning juga pernah dilakukan oleh Abud Sirojuddin yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMPN 7 Muoro Jambi”. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *Blended Learning* dengan kemampuan komunikasi matematis.

Alasan peneliti menerapkan metode pembelajaran Blended Learning supaya proses pembelajaran tidak monoton dan siswa mampu memecahkan masalah matematis. Selain itu, pendidik mampu mengetahui sejauh apa siswa memahami, dan menguasai materi pengetahuan untuk mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif yang berjudul **“Pengaruh**

## **Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII di SMPN 2 Kalidawir”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa mudah bosan dengan model pembelajaran yang monoton.
3. Siswa kurang tertarik pada mata pelajaran matematika jika menggunakan metode pembelajaran konvensional atau pembelajaran online saja.
4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan dalam masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di kelas VIII SMPN 2 Kalidawir
2. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu model pembelajaran *Blended Learning*.
3. Penelitian ini hanya menjelaskan kemampuan berpikir kreatif
4. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi pola bilangan

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

Adapun permasalahan yang muncul berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas yaitu :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir pada materi pola bilangan ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir pada materi pola bilangan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir pada materi pola bilangan.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir pada materi pola bilangan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari proses penelitian ini ditinjau dari berbagai aspek sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan secara teoritis bagi pembaca, para guru dan peneliti yang akan datang mengenai pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran dan aplikasi yang menunjang penggunaan pembelajaran yang berbasis online. Hal ini dapat dijadikan kebijakan baru dalam menyusun program pembelajaran yang lebih menarik dan menunjang kemampuan siswa.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau menentukan strategi pembelajaran matematika yang lebih tepat, sehingga hal ini dapat meningkatkan program kegiatan belajar mengajar dan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

### c. Bagi Siswa

Menambah pengetahuan tentang seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran atau pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang akan datang.

### G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman maka diberikan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual merupakan definisi yang diambil dari pendapat teori.

Adapun penegasan konseptual dalam penelitian ini adalah :

- a. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau online.<sup>9</sup>
- b. *Blended learning* sebagai pencampuran antara online dan tatap muka (*face to face*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.<sup>10</sup>
- c. Berpikir merupakan suatu aktivitas yang dimulai dari usaha menemukan informasi dari luar atau dalam diri siswa, mengolah, menyimpan dan memanggil kembali informasi dari ingatan siswa.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2012), hal. 132-133

<sup>10</sup> Hasamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Malang: Prestasi Pustaka, 2014), hal.8

<sup>11</sup> Rizki Amalia, "Kemampuan Berpikir Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (Oktober 2016), Hal. 2-3

- d. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif.<sup>12</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional merupakan definisi yang jelaskan oleh penulis untuk menghindari kerancuan serta perbedaan persepsi penulis dan pembaca. Adapun penegasan operasional dalam penelitian ini adalah :

- a. Model pembelajaran adalah suatu prosedur yang dirancang dan dilakukan oleh guru dalam pembelajaran guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran.
- b. Model pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang proses perlakuan pengajarannya terdiri dua aktivitas pembelajaran yang tercampur antara pembelajaran langsung tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran tidak langsung (*online*).
- c. Berpikir adalah proses untuk memahami konsep dan memecahkan masalah.
- d. Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan yang dimiliki setiap siswa untuk mengemukakan ide atau strategi dalam menyelesaikan masalah matematika.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca dalam melihat isi dari laporan secara keseluruhan. Sistematika penulisan laporan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bab sebagai berikut :

---

<sup>12</sup> Karunia Eka Lestari dan Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hal. 89

- BAB I : Pendahuluan terdiri dari A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi Masalah, C) Batasan Masalah, D) Rumusan Masalah, E) Tujuan Penelitian, F) Kegunaan Penelitian, G) Penegasan Istilah, H) Sistematika Pembahasan.
- BAB II : Landasan Teori terdiri dari A) Model Pembelajaran *Blended Learning*, B) Kemampuan Berpikir Kreatif, C) Tinjauan Materi bilangan, D) Kerangka Berpikir Penelitian, E) Penelitian Terdahulu.
- BAB III : Metodologi Penelitian terdiri dari A) Rancangan Penelitian, B) Variabel Penelitian, C) Sumber Data Penelitian, D) Teknik Pengumpulan Data, E) Populasi, Sampel, dan Sampling Penelitian, F) Kisi-Kisi Instrumen, G) Instrumen Penelitian, H) Analisis Data.
- BAB IV : Hasil Penelitian terdiri dari A) Deskripsi Penelitian, B) Pengujian Hipotesis, C) Rekapitulasi Hasil Penelitian.
- BAB V : Pembahasan berisi tentang uraian pembahasan dari hasil penelitian.
- BAB VI : Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.