

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia sedang mengalami perubahan menuju terbentuknya suatu masyarakat berbasis IPTEK/Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information and Communication Technology (ICT). Dampak era digital pada abad ini tentu tidak dapat dipandang sebelah mata oleh dunia Pendidikan khususnya di Indonesia. Indonesia terus berupaya untuk merancang pembelajaran inovatif yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompetitif di era digital 4.0 ini. Menindaklanjuti hal tersebut, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) kemudian memasukan kurikulum yang bernuansa teknologi informasi dan komunikasi, terutama di jenjang Pendidikan tinggi.¹

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan. Terutama perkembangan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama di dunia pendidikan. Seperti pemanfaatan android sebagai media *alternative* pembelajaran. Dikalangan dunia pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk membantu kinerja guru dalam penyampaian materi saat proses belajar dan mengajar.²

Pada kondisi umumnya, implementasi teknologi dan informasi dalam pendidikan sangat bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam kelas. Akan tetapi selama masa pandemi Covid – 19 saat ini,

¹ Sabda Dian Nurani dan Dodi Pranama, “Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi, Hasil dan Mutu Belajar Mahasiswa,” dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 8, no. 2 (2020): 97 – 109

² Idham Adi Pradipta, dkk, “Implikasi Penerapan Blended Learning Selama Covid – 19 untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK,” dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 4, (2020): 207 – 216

implementasi teknologi dan informasi sangatlah penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dikarenakan kondisi yang mengharapakan semua orang untuk melakukan *social distancing*, *physical distancing* pada beberapa daerah. Hal ini dimaksudkan guna mengurangi dan menurunkan meluasnya angka persebaran covid-19, maka segala aktivitas yang dapat memicu kerumunan dan perkumpulan yang dapat melibatkan banyak orang perlu dihindari. Kegiatan belajar yang awalnya dilakukan secara konvensional, perlu mengikuti kebijakan baru yang telah diubah oleh Mendikbud yakni dengan melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dimana proses belajar mengajar 100% melalui online tanpa ada tatap muka.³

Mengingat matematika merupakan pelajaran yang berpengaruh dalam berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, teknologi, pendidikan, dan lain-lain. Bahkan menurut *National Research Council* atau NRC pada makalah yang disampaikan Shodiq menyatakan bahwa “*Matematics is the key to opportunity*” (matematika adalah kunci ke arah peluang-peluang). Mengingat betapa pentingnya matematika, hendaknya pembelajaran matematika mampu dikemas dengan baik dan menarik agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menumbuhkan motivasi siswa diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Mengingat begitu pentingnya proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi yang ada dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini. Perkembangan teknologi masa kini, bisa dipergunakan oleh guru guna menciptakan media, strategi, dan model pembelajaran yang variatif dan lebih menarik. Maka diperlukan solusi yang mampu meningkatkan proses belajar mengajar yaitu *blended learning* bisa menjadi rekomendasi dalam upaya perbaikan pembelajaran, karena metode *blended learning* sesuai diterapkan..

Menurut Setiawan *blended learning* merupakan perkembangan metode pembelajaran yang memadukan antara metode konvensional secara tatap muka

³ Lidya Angie Widyasari dan Mohamad Arief Rafsanjani, “Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh?,” dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3, (2021): 854 – 864

dengan sistem *e-learning*. Sejalan dengan itu, Uwes A. Chaeruman mengungkapkan *blended learning* sebagai pembelajaran yang menyatukan metode pembelajaran berbasis *synchronous* dan *asynchronous* guna mewujudkan tujuan belajar yang ingin dicapai. Menurut Chaeruman proses yang terjadi dari dua desain pembelajaran berbeda, yakni peserta didik belajar dan mengerjakan kegiatan pembelajaran pada waktu yang sama dengan desain pembelajaran *asynchronous*. Sebaliknya, desain pembelajaran *synchronous* biasanya peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, namun dilakukan pada kurun waktu tertentu.

Menurut Hidayat *blended learning* memiliki kelebihan bahwa pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel karena pembelajaran ini berlangsung secara *online* dan tatap muka, sehingga aktivitas belajar dapat bervariasi, mampu meningkatkan aksesibilitas serta dapat berjalan lebih efektif dan efisien. *Blended learning* terbukti berhasil meningkatkan kualitas hasil belajar. Meta analisis terhadap keefektifan *blended learning* periode publikasi tahun 1996-2003 dan 2004-2008 yang dilakukan oleh Means menyebutkan siswa dalam pembelajaran online mencapai rata-rata hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa yang melakukan aktivitas belajar secara tatap muka.

Penelitian Arlena pada 2018 dan Almeida & Pranajaya 2017 menyebutkan bahwa *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, artinya *blended learning* yang diterapkan dengan baik maka menjadikan semakin tinggi motivasi belajar. Selanjutnya penelitian Khoiroh pada 2017 dan Nande & Irman tahun 2021 menjelaskan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran *blended learning* hasil belajarnya lebih meningkat. Dari penelitian diperoleh hasil yang menyebutkan keunggulan yang dimiliki *blended learning* mampu mengoptimalkan kemampuan dan kapabilitas siswa, serta dinilai cocok untuk diterapkan dalam kondisi pandemi saat ini dimana kegiatan belajar berlangsung secara daring sehingga bisa mengkolaborasikan metode online dengan tatap muka.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning*

terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada Materi Penyajian Data Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru
- b. Rendahnya motivasi belajar matematika pada siswa
- c. Hasil belajar matematika siswa masih rendah (nilai dibawah KKM)

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Tulungagung tahun ajaran 2021/2022.
- b. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung tahun ajaran 2021/2022.
- c. Materi yang dikaji dalam penelitian ini hanya pada materi penyajian data.
- d. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *blended learning*.
- e. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning* pada materi penyajian data.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022?

3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan insipari maupun kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *blended learning*.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran serta dapat dijadikan acuan sebagai salah satu metode perbaikan pembelajaran di masa pandemi.

b. Bagi guru

Dapat memberikan masukan bagi guru agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas (meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa) serta dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran di masa pandemi.

c. Bagi siswa

Melalui model pembelajaran *blended learning* diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya semakin meningkat.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang mendalam tentang penerapan model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dari rumusan masalah di atas dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_0 : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.
 H_1 : terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.
2. H_0 : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.
 H_1 : terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.

3. H_0 : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.

H_1 : terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data tahun ajaran 2021/2022.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁴

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.⁵

c. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model Pembelajaran *Blended Learning* merupakan salah satu revolusi dibidang pendidikan berbasis teknologi internet yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh namun dalam pelaksanaannya tetap dikombinasikan dengan tatap muka.⁶

d. Motivasi Belajar

⁴ Poerwadinata, Kamus Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 1984)

⁵ Muhammad Afandi, dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang : Unissula Press, 2013), hal. 15

⁶ Bakhrul Khair Amal, “ Pembelajaran Blended Learning Melalui Whatsapp Group (WAG),” dalam *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, (2019) : 700 – 702

Motivasi merupakan dorongan dalam diri siswa yang dapat menciptakan suatu pola interaksi dengan lingkungan. Motivasi siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh rangsangan.⁷

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang akibat belajar. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.⁸

2. Definisi Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Dalam penelitian ini pengaruh yang akan diberikan adalah model pembelajaran *Blended Learning*.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

c. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model Pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis.

d. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan akibat adanya suatu dorongan untuk mencapai tujuan tertentu.

⁷ Ayu Anggita Anggraeni,dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika,” dalam *Jurnal International Journal of Elementary Education* 3, No. 2, (2019) : 218 – 225

⁸ *Ibid.*

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa akibat dari proses belajar yang bertujuan untuk lebih baik, secara aspek kognitif, efektif dan psikomotorik.

f. Penyajian Data

Kata data berasal dari Bahasa Inggris bersifat majemuk. Datum adalah keterangan atau informasi yang diperoleh dari suatu obyek/kejadian atau narasumber. Sedangkan data adalah kumpulan dari datum.⁹

H. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut merupakan rincian dari sistematika pembahasan :

1. Bagian awal, terdiri dari halaman sampul dan daftar isi

2. Bagian inti, terdiri dari tiga bab yang berisi sub-sub bab antara lain :

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, “teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian meliputi: deskripsi data, deskripsi data penelitian, analisis data.

⁹ Doni Saputra, *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 42 Tebo*, (Jambi: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2021), hal. 14

Bab V Pembahasan meliputi: pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data, pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data, dan pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 5 Tulungagung pada materi penyajian data.

Bab VI Penutup meliputi: Kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari: daftar Pustaka, lampiran-lampiran, biodata dan penulis.