

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di dalam kehidupan manusia merupakan sesuatu hal yang sangat penting untuk kelangsungan hidup. Pendidikan merupakan proses pembimbingan dan pembelajaran yang terencana agar individu dapat menjadi orang yang bertanggungjawab, kreatif, berakhlak mulia, berilmu, sehat dan mandiri baik dari segi jasmani dan rohani. Seperti dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang berbunyi: 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Masalah politik, ekonomi, dan sosial di negara ini dapat diselesaikan dengan sumber daya manusia yang berkualitas karena SDM sendiri menjadi faktor penting dalam kemajuan atau kemunduran suatu bangsa.

Indonesia sebagai negara berkembang diperlukan masyarakat yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan generasi yang memiliki kreativitas tinggi untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi bangsa ini di masa sekarang maupun di masa yang akan

¹ Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *Ekonomi dan Pendidikan* 1, no. 1 (2018).

mendatang. Kemampuan kreatif sangat diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dirasa membuat siswa tertarik dan tidak merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran matematika. Ketika siswa menyelesaikan permasalahan matematika maka ia akan mengkritisi dan menganalisis permasalahan yang dihadapinya dengan otak kiri sedang otak kanannya secara bersamaan akan memikirkan penyelesaian permasalahan matematika tersebut.² Dengan dilatihnya kreativitas siswa seperti halnya menyelesaikan permasalahan matematika maka kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa skarang dan masa mendatang dapat lebih mudah dicapai. Upaya untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilakukan dengan revolusi pada dunia pendidikan. Tujuan suatu revolusi pendidikan dapat tercapai jika semua komponen dalam pendidikan bekerja sama mewujudkan hal tersebut, terlebih guru yang berinteraksi langsung dengan objek pendidikan yaitu siswa. Namun revolusi pendidikan yang dilakukan oleh guru ini terkendala birokrasi dan aturan-aturan yang ketat. Hal terebut sama seperti yang disampaikan dalam pidato Mendikbud Nadiem Anwar Makarim pada peringatan hari guru 2019.

“Guru Indonesia yang tercinta, tugas Anda adalah yang termulia sekaligus tersulit. Anda ditugasi untuk membentuk masa depan bangsa, tetapi lebih sering diberi aturan dibandingkan dengan pertolongan. Anda ingin membantu murid yang mengalami ketertinggalan di kelas, tetapi waktu Anda habis mengerjakan tugas

² Aulia Fonda dan Suparman, “Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMP Kelas VIII,” in Seminar Nasional Etnomatnesia, n.d. hal. 429.

administratif tanpa manfaat yang jelas. Anda tahu betul bahwa potensi anak tidak dapat diukur dari hasil ujian, tetapi terpaksa mengejar angka karena didesak berbagai pemangku kepentingan. Anda ingin mengajak murid keluar kelas untuk belajar dari dunia sekitarnya, tetapi kurikulum yang begitu padat menutup petualangan. Anda frustrasi karena Anda tahu bahwa di dunia nyata kemampuan berkarya dan berkolaborasi akan menentukan kesuksesan anak, bukan kemampuan menghafal. Anda tahu bahwa setiap anak memiliki kemampuan berbeda, tetapi keseragaman telah mengalahkan keberagaman sebagai prinsip dasar birokrasi. Anda ingin setiap murid terinspirasi, tetapi anda tidak diberi kepercayaan untuk berinovasi.”³

Kemendikbud telah membuat kebijakan berkenaan dengan revolusi pendidikan hal tersebut disampaikan Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Kapustekkom), Kemendikbud, Gogot Suharwoto. “Revolusi Industri 4.0 tidak hanya mendekati tetapi sudah terjadi dan menjadi bagian dari kehidupan kita. Pertanyaannya adalah bagaimana kita di sektor pendidikan, mulai dari guru, kepala sekolah, dinas pendidikan, pemerintah pusat dan daerah, serta pemangku kepentingan lainnya agar dapat menyesuaikan dengan perubahan zaman yang cepat,” terang Gogot pada penutupan ISODEL, Rabu (06/12/2018). Dari materi yang

³ Ervananto Ekadilla, “Inilah Isu Lengkap dari Naskah Pidato Nadiem Makarim yang Disampaikan pada Hari Guru: Saya akan Berjuang untuk Kemerdekaan Belajar di Indonesia!,” suar.id, 2019, dalam <https://www.google.com/amp/s/suar.grid.id/amp/201930334/inilah-isilengkap-dari-naskah-pidato-nadiem-makarim-yang-akan-disampaikan-pada-hari-guru-sayaakan-berjuang-untuk-kemerdekaan-belajar-di-indonesia> Diakses pada 05 April 2022 pukul 04:46 WIB

disampaikan berbagai narasumber menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1) Proses dan Model Belajar perubahan di dalam era Pendidikan 4.0: Bermain, belajar dan bekerja terjadi di dalam satu waktu yang sama; Berkembangnya gamifikasi, e-commerce, virtual, dan belajar dari dunia maya lainnya; Proses belajar mengajar sekarang bukan hanya sebagai lahan bisnis semata; Belajar menjadi lebih personal dan sosial dengan menggunakan digital dan konten visual. Selanjutnya, 2) Strategi dan teknik belajar harus fokus pada pelajar, memanfaatkan teknologi digital, dan menggunakan pendekatan inovatif; 3) Kedua belah pihak, guru dan pelajar harus melek digital/informasi, melek teknologi, termasuk melibatkan peran masyarakat, dan orang tua di dalam pendidikan universal; 4) Konten pendidikan yang memenuhi preferensi guru dan siswa harus beragam dan diperkaya dalam lingkungan pendidikan; 5) Keterampilan dasar TIK harus diajarkan ditingkat dasar. Kesimpulan ke 6) TIK harus memiliki peran dalam memperkuat keterampilan sains, teknologi, permesinan (engineering), dan matematika (STEM); 7) Keterampilan sosial tidak dapat digantikan oleh robot/teknologi; toleransi, imajinasi, integritas, kebijaksanaan, kreativitas, semangat; 8) Konten baru dibutuhkan oleh peserta didik tanpa mengubah kurikulum atau menambahkan pelajaran baru; pengkodean, e-commerce, realitas virtual, dll. Menyelaraskan dengan pelatihan guru dalam jumlah besar dan banyak. Kemudian, 9) Peta jalan pendidikan dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi harus difokuskan pada transformasi digital sejalan dengan Revolusi Industri 4.0; 10) Kesadaran harus dibangun di antara semua pemangku kepentingan

tentang peluang baru dalam menciptakan pekerjaan baru selama Revolusi Industri 4.0; 11) Teknologi digital yang masif dan mengganggu harus diatasi dengan internalisasi konsep dan kurikulum yang jelas dan cepat; Ke-12) Meningkatkan ekosistem pendidikan melalui pemanfaatan TIK untuk pemangku kepentingan multisektor; 13) Kemendikbud harus mengantisipasi terlebih dahulu ledakan data besar terkait data pendidikan. Dalam kondisi saat ini, Kemendikbud telah melakukan pengumpulan, penyimpanan dan menganalisis data transaksi; 14) Kesadaran keamanan dalam penggunaan internet harus disampaikan kepada guru dan siswa; 15) Selain dari aspek teknologi, manajemen, dan keterampilan, siswa harus dilengkapi dengan keterampilan belajar abad 21. Karakter berdasarkan visi nasional dan global penting dibangun, sesuai dengan Pancasila; 16) Pembentukan karakter harus mencakup bagaimana pemuda mengatasi perubahan zaman; 17) Membangun karakter harus meningkatkan kebanggaan individu sebagai warga negara Indonesia. Berikutnya, 18) Paradigma dengan memasukkan nilai-nilai agama, spiritualitas, kearifan lokal, harus diperkuat untuk para pemuda; 19) Untuk bersaing secara global, menguasai untuk berbicara dan menulis bahasa asing untuk generasi muda harus diprioritaskan, dan juga memperkuat Bahasa Indonesia adalah suatu keharusan untuk meningkatkan kebanggaan nasional; 20) Kesadaran harus dibangun di antara semua pemangku kepentingan tentang peluang baru dalam menciptakan pekerjaan selama Revolusi Industri 4.0; 21) Profesionalisme keterampilan TIK harus ditanamkan pada jenjang pendidikan menengah, khususnya pendidikan kejuruan; dan 22) Pekerjaan-

pekerjaan yang tidak dapat diotomatisasi oleh TIK, seperti keterampilan komunikasi, harus diidentifikasi dan diajarkan di Pendidikan kejuruan.⁴

Disamping pengumuman yang disampaikan di atas guru juga memiliki pertimbangan ketika akan menggunakan suatu metode ataupun model pembelajaran yang mana metode atau model pembelajaran yang akan di pakai sesuai dengan kondisi pembelajaran, kondisi siswa dan kondisi lingkungan pembelajaran, perbedaan pribadi dan kemampuan guru serta sarana dan prasarana. Dari sini didapat bahwa dalam pembelajaran guru diberi kebebasan untuk menentukan metode pembelajarannya yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang diberi pembelajaran.

Untuk itu langkah yang diambil guru dapat berupa memilih metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga semangat mengikuti pembelajaran matematika. Ada banyak pendekatan dalam metode pembelajaran diantaranya pendekatan organisasional, kolaboratif, komunikatif, informatif, reflektif dan terakhir adalah berpikir dan berbasis masalah.⁵ Dalam kegiatan pembelajaran terdapat banyak komponen yang saling mendukung seperti kurikulum, guru, pembelajaran, dan siswa. Supaya tercapai tujuan utama dalam pembelajaran yang diarahkan kepada siswa, maka setiap komponen haruslah saling mendukung. Seperti halnya guru harus

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “*Simposium Internasional Pendidikan 4.0 untuk Indonesia Hasilkan 20 Rekomendasi*”, Desember 2018. dalam <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/12/simposium-internasional-pendidikan-40-untuk-indonesia-hasilkan-20-rekomendasi>. Di akses pada 05 April 2022 pukul 06.30 WIB

⁵ Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2013). hal. 185

dapat menyampaikan apa yang ada dalam kurikulum dengan berbagai model pembelajaran agar siswa dapat belajar matematika dengan maksimal.

Dari uraian diatas dikemukakan bahwa guru harus memiliki kreatifitas dalam melakukan kegiatan belajar mengajar agar dapat mengurangi ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika yang kurang. Karena hal tersebut maka guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang dalam penerapannya menggunakan metode berbasis teknologi dalam pembelajaran. Alternatif metode pembelajaran yang dibutuhkan guru di atas adalah metode pembelajaran *belnded learning* karena metode ini terdapat langkah guru dapat mengajak siswa untuk lebih memahami materi bangun ruang sisi datar dengan cara menunjukkan video-video atau contoh gambar-gambar tentang bangun ruang sisi datar dengan alat bantu menggunakan computer ataupun alat elektronik lainnya yang bisa langsung terkoneksi dengan jaringan internet yang di tampilkan dilayar masing-masing elektronik yang di gunakan oleh siswa. Karena perkembangan teknologi semakin canggih sehingga banyaknya bermunculan konten creator di dunia media online yang dapat mempermudah guru dalam memberikan contoh-contoh materi sekaligus trik-trik dalam penyelesaian setiap masalah di materi bangun ruang sisi datar. Setelah siswa dapat melihat contoh langsung yang telah di akses atau di perlihatkan oleh guru melalui media bantu yang ada sehingga penalaran dan kreativitas siswa dapat dilatih untuk meningkatkan tujuan pembelajaran matematika. Dimulai pada kebebasan guru dalam menentukan cara pembelajaran yang akan dilakukan dengan menyesuaikan keadaan siswa, dan dengan masih rendahnya hasil belajar matematika siswa Indonesia maka

penulis melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII DI SMP KYAI MOJO TEMBELANG JOMBANG TAHUN AJARAN 2021/2022”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Dengan perkembangan teknologi di zaman sekarang ini, maka di perlukan juga kreatifitas siswa agar dapat membiasakan menyelesaikan masalah matematika.
- b. Metode pembelajaran di kelas kelas yang dilakukan guru masih belum dapat menarik minat belajar siswa secara maksimal sehingga siswa cenderung bosan dengan metode yang di pakai yang akan berakhir dengan hasil belajar siswa yang kurang baik.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian fokus dan terarah maka perlu ada batasan pembahasan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar dan minat siswa matematika yang disampaikan di kelas VIII SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022 khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh metode *blended learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan yang mungkin benar dan menjadi dasar penyelesaian dari suatu permasalahan yang akan diteliti. Karena hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu masalah maka kebenaran hipotesis harus diuji kebenarannya secara empiris.⁶ Dalam penelitian ini hipotesis menggunakan dua variabel. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁶ Kadir, *Statistika Terapan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hal. 136

Hipotesis Alternatif (H₁)

Ada pengaruh metode pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Kyai Mojo Tembelang Jombang tahun ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan penambahan dalam pemahaman mengenai metode pembelajaran *blended learning*.
 - b. Selain itu di harapkan dapat menambah wawasan mengenai metode pembelajaran *blended learning* yang dapat di gunakan dalam pembelajaran di sekolah sebagai solusi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di dalam pelajaran matematika terutamanya dalam materi bangun ruang sisi datar.
 - c. Selain itu dapat juga di jadikan khazanah keilmuan secara tertulis mengenai pembelajaran *blended learning* yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya jurusan Tadris Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa serta memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang digunakan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan baru mengenai pengaruh dari hasil metode pembelajaran *blended learning* yang digunakan sehingga guru dapat menciptakan inovasi-inovasi ataupun ide-ide kreatif baru yang dapat menimbulkan semangat siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan pengetahuan baru mengenai hasil-hasil serta pengaruh atas penerapan model pembelajaran *blended learning* kepada siswa-siswanya.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai metode pembelajaran *blended learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Lalu berguna sebagai latihan dan pengalamannya ketika nanti terjun di dunia pendidikan.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Metode Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran online (elearning). Model pembelajaran ini merupakan perkembangan dari model pembelajaran e-learning. Pada model pembelajaran e-learning proses pembelajaran hanya bergantung pada pembelajaran online. Walaupun pembelajaran elearning memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas dan proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan, khususnya dalam pendidikan formal, seperti sekolah atau universitas.⁷

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁸ Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan proses belajar.⁹ Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang

⁷ Handoko Waksito, *Blended Learning Teori dan Penerapannya*, (Padang: LPTIK Universitas Andalas, 2018), hal.6

⁸ Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.44

⁹ Syaiful Bahri Djamarah, dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar.....*, hal. 38

terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan.¹⁰

Ada beberapa pengertian lain tentang belajar baik dilihat dari arti luas maupun sempit. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Sedangkan arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.¹¹ Belajar dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja, dengan dibantu atau dengan tanpa bantuan orang lain.¹²

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecekapan-kecekapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.¹³ Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya.

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hal. 44

¹¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum & Pembelajaran*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal 20-21

¹² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007),hal. 48

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal 102-103

c. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun Ruang Sisi Datar adalah salah satu materi geometri dan pengukuran di kelas 8 jenjang SMP/MTs.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti penalaran matematis siswa dalam menyelesaikan soal. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji tentang penalaran matematis berdasarkan gaya belajar siswa. Peneliti akan memberikan masalah matematis dan siswa dalam kelas diminta untuk menyelesaikan masalah matematika sesuai dengan aturan yang telah mereka pelajari.

H. Siatematika Penulisan

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisi halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian utama merupakan bagian inti dalam penulisan ini dan terdiri dari lima bab, yaitu:

a) BAB I: PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

b) BAB II: KAJIAN TEORI

Berisi tiga subbab yaitu deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

c) BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi rancangan penelitian; variabel penelitian; populasi, sampel dan sampling; kisi-kisi instrumen; instrumen penelitian; sumber data; teknik pengumpulan data; serta teknik analisis data.

d) BAB IV: HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai deskripsi data dan analisis data.

e) BAB V: PEMBAHASAN

Berisi deskripsi hasil penelitian yaitu hasil analisis dari jawaban rumusan masalah yang ditungkan pada setiap subbab dan temuan dari penelitian.

f) BAB VI: PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan, implikasi dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan biodata penulis.