

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Maka dari itu, dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga diperlukan strategi yang dapat membuka pola pikir peserta didik bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki makna sehingga ilmu tersebut mampu mengubah sikap, pengetahuan dan ketrampilan menjadi lebih baik. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan actual telah dimiliki peserta didik, sebab peserta didik bukanlah segelas kosong yang harus diisi dari luar. Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk tumbuh dan berkembang sendiri. Dalam interaksi pendidikan peserta didik tidak selalu harus diberi atau dilatih, mereka dapat dicari, menemukan, memecahkan masalah dan melatih dirinya sendiri. Oleh karena itu peranan guru adalah salah satu pelaku pendidikan itu sendiri selain peserta didik dan lembaga, karena guru memegang peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan.

Dimana matematika adalah ilmu yang sangat luas, sehingga matematika salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan pemecah masalah.² Matematika salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia.

² Arinta, Kirana Rara, "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa", jurnal ilmiah kependidikan, Vol.14, No.1, 2021, hal.84

Dimana manusia sering kali menggunakan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari pada suatu memecahkan masalahnya. Sehingga peran penting ilmu matematika ini di berikan kepada sejak pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi. Oleh karena itu banyak yang menjadi alasan perlunya belajar matematika.

Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan dengan bilangan mempunyai peran penting pada siswa. Adapun peran penting siswa dalam mempelajari ilmu matematika yaitu untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Sehingga siswa harus dibekali yang cukup dalam memahami dan mempelajari konsep-konsep dasar sehingga siswa memiliki kesiapan dan kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang ada. Dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran matematika, siswa akan termotivasi dalam belajar, semakin bertambah kreatif, kritis dan semakin mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Adapun aspek domain kognitif adalah ranah yang mencangkup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut otak termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*). Sintesis (*shythesis*) dan penilaian (*evaluation*).³ Berdasarkan *taksonomi bloom* tersebut, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah.

³ Nursalam, Pengukuran dalam pendidikan (Makassar: Alauddin University Press, 2017), hal. 11

Kemampuan tingkat rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas. Dengan demikian, kegiatan peserta didik dalam menghafal termasuk kemampuan tingkat rendah. Dilihat dari cara berfikir, maka kemampuan berfikir tingkat tertinggi dibagi menjadi dua, yaitu berfikir kritis dan berfikir kreatif. Berfikir kreatif adalah kemampuan melakukan generalisasi dengan menggabungkan, mengubah atau mengulang kembali keberadaan ide-ide tersebut. Kemampuan berfikir kritis merupakan memberikan rasionalisasi terhadap sesuatu tersebut. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir, bahkan hanya dapat menghafal, tidak terlepas dari kebiasaan guru dalam melakukan evaluasi atau penilaian yang hanya mengukur tingkat kemampuan yang rendah saja melalui *paper and pencil tes* peserta didik tidak akan mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi jika tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkannya dan tidak diarahkan untuk itu.⁴

Beberapa ahli juga membedakan kegiatan berfikir menjadi beberapa jenjang, yaitu berfikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking* (HOT) dan berfikir tingkat rendah *Lower Order Thinking* (LOT). Berfikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking* disebut sebagai gabungan dari berfikir kritis, berfikir kreatif dan berpikir pengetahuan dasar. Thomas, Thorne dan small (menyatakan bahwa berpikir tingkat tinggi menempatkan aktivitas berpikir pada jenjang yang lebih tinggi dari pada sekedar menyatakan fakta. Dalam

⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 23

berfikir tingkat tinggi yang menjadi perhatian adalah apa yang akan dilakukan terhadap fakta.⁵

Brookhart sependapat dengan konsep berfikir tingkat tinggi dalam taksonomi bloom yang direvisi Anderson dan Krathwohl diatas. Secara praktis Brookhart menggunakan tiga istilah dalam mendefinisikan ketrampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), yaitu :⁶

1. HOTS adalah proses transfer.
2. HOTS adalah berfikir kritis.
3. HOTS adalah penyelesaian masalah.

HOTS sebagai proses transfer dalam konteks pembelajaran adalah melahirkan belajar bermakna (*meaningfull learning*), yakni kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah dipelajari ke dalam situasi baru tanpa arahan atau petunjuk pendidikan atau orang lain. HOTS sebagai proses berpikir kritis dalam konteks pembelajaran adalah membentuk peserta didik yang mampu untuk berfikir logis (masuk akal) dan mengambil keputusan secara mandiri. HOTS sebagai proses penyelesaian masalah adalah menjadikan peserta didik mampu meyelesaikan permasalahan riil dalam kehidupan nyata, yang umumnya bersifat unik sehingga prosedur penyelesaiannya juga bersifat khas dan tidak rutin.

Motivasi adalah salah satu aspek terpenting yang dapat menjadikan kompetensi siswa pebelajaran matematika. Tetapi sebagian siswa mata pelajaran matematika dianggap sebagai momok atau sulit diantara mata

⁵ Vika Aprianti, "Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* (TPS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Ekonomi" *Journal* (2013), hal. 2

⁶ Setiawan Wiwik dkk, "Buku Penilaian Berorientasi *Higher Order Thinking Skills*", Kementrian pendidikan dan kebudayaan (2019), hal 37

pelajaran yang lainnya. Hal ini bisa terjadi karena beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dari segi materinya maupun dari segi menyampaikan materi dari guru ke siswa. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu para pendidik atau guru dituntut untuk meningkatkan sistem pembelajaran matematika yang inovatif atau mengembangkan kreatifitas dan penalaran pada materi yang diajarkan. Dengan itu, para siswa tidak berfikir bahwa materi matematika sulit dipahami. *National Council of Teachers of Mathematics* atau NCTM menggaris bawah dalam mempelajari matematika, siswa tidak hanya bergantung pada apa yang diajarkan, tetapi juga bagaimana matematika itu diajarkan, atau bagaimana siswa belajar dalam pembelajaran.⁷

Dimana motivasi belajar sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu tujuan pembelajaran yang dirancang bisa tercapai secara maksimal. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar memang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi, mempunyai energi yang lebih banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik.⁸

⁷ G. Suweken, N.M.S, Mertasari, L.M.K. Wijaya, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended learning* Terhadap motivasi Berprestasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Singaraja", (Jurnal Wahana Matematika dan sains, Vol.10, No 02, Oktober 2016), hal 03 .

⁸ Donni Juni Priansa, "Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran", (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 132

Belajar merupakan proses siswa dalam membangun gagasan atau pemahaman terhadap suatu materi atau informasi, baik melalui pengalaman mental, fisik maupun sosial. Diakhir proses belajar dihasilkan suatu perubahan yang dapat dilihat dalam perilaku. Perubahan yang didapat siswa setelah melakukan serangkaian proses belajar dimanakan hasil belajar. Purwanto menyatakan hasil belajar adalah penilaian terhadap pelajaran yang telah diberikan guru atau pendidik kepada siswa dalam jangka waktu tertentu yang telah ditetapkan. Dengan demikian hasil belajar dapat diartikan memberikan pembaharuan dalam setiap pemberian informasi. Sehingga, siswa menerima dan memproses informasi dengan mudah dan berakibat dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam proses belajar. Diriwayatkan oleh Muslim, Rosulullah SAW bersabda:

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan bagiannya jalan menuju surga.”(HR. Muslim)⁹.

Hadits diatas menjelaskan bahwa akan diberikan jalan kemudahan dalam menuntut ilmu. Seorang pendidik memberikan pembelajaran matematika yang akan diberi jalan kemudahan. Sehingga hasil belajar sangat berkaitan erat dengan motivasi siswa terhadap matematika.

Didalam proses belajar mengajar terdapat beberapa komponen yang harus ada diantaranya media, sumber belajar, bahan ajar, suasana belajar serta peserta didik dan pendidik. Apabila dalam komponen tersebut tidak tecantumkan maka dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan belajar mengajar secara maksimal.

⁹ M.Nashiruddin Al- Albani, “Ringkasan Shahih Bukhari”, (Jakarta: Gema Islam, 2005), Hal. 51

Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan materi yang akan diajarkan. Saat di era majunya teknologi informasi dan komunikasi dan alat-alat elektronik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik sangat beragam, komputer salah satunya. Komputer beserta berbagai software penunjang apalagi ditambah internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya di kelas tetapi juga diluar kelas melihat kemudahan internet yang memungkinkan pada peserta didik dan pendidik dapat diakses didalam kelas maupun diluar kelas¹⁰.

Di era teknologi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kemungkinan terjadinya perubahan pembelajaran tatap muka (*face to face*) menjadi pembelajaran bersifat virtual, tidak lagi dibatasi waktu, tempat maupun jarak. Menurut Alteza, pembelajaran virtual pada dasarnya adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, baik pertemuan, penyampaian materi dan bahkan diskusi yang dilakukan dengan bantuan berbagai teknologi yang ada. Jika direncanakan dengan baik maka pembelajaran virtual mampu mendorong terciptanya kolaborasi antara siswa dan pengajar, pola komunikasi berlangsung tidak hanya dari siswa ke

¹⁰ Ulfiah R M ,A.Muin,“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *MOODLE* “, Pythagoras Vol. 7 , No 1 , Juni 2012.

pengajar atau sebaliknya, tetapi juga aktif pebelajaran berdiskusi dengan rekannya dengan difasilitasi pengajar¹¹.

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika agar dapat menyelesaikan masalah dalam proses yang jelas dan sistematis. Keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat diketahui dari tingkat pemahaman penugasan materi, ulangan harian yang biasanya diselenggarakan pada dia akhir bab pada materi tersebut. Maka dari itu pentingnya tujuan pembelajaran mengenai masalah matematika, namun kenyataan berbanding terbalik dengan pentingnya kemampuan pemecahan masalah tersebut.

Adapun peserta didik mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah dalam belajar matematika, maka harus dikembangkan model pembelajaran yang dapat memeberikan kesempatan peserta didik untuk lebih aktif dan mampu mengomunikasikan gagasan–gagasan yang mereka miliki. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Blended Learning*. Model pembelajaran *Blended learning* memberikan lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan berbagai metode pembelajaran yang dilakukan dengan media berbeda yang dan waktu fleksibel. Kualitas pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini tergolong tinggi karena peserta didik berkesempatan untuk bertanya kepada guru, teman sebaya bahkan dapat mengakses internet dalam setiap pembelajaran. Dalam metode *Blended learning* siswa dapat mencari buku–buku atau literature untuk memenuhi

¹¹ Alteza, M. 2005. “Penerapan Model Pembelajaran Virtual di Perguruan Tinggi” Makalah disajikan dalam Seminar Nasional: Indentifikasi Mutu Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas & Ketahanan Bangsa. Program Studi Manajemen, Semarang, 17-18 Mei 2005, hal 341

tugas yang di berikan oleh guru sehingga siswa sangat berperan aktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Blended learning adalah pembelajaran yang mengombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis computer (*offline*) dan komputer secara online (internet) dan *mobile learning*.¹² Dengan adanya penerapan model pembelajaran *blended learning*, pembelajaran ini tidak semua menggunakan online ada juga yang offline dengan catatan siswa yang memiliki kemampuan sedang dan rendah dalam memahami konsep matematika pada materi pola bilangan bisa dilaksanakan secara tatap muka atau secara langsung agar tujuan tercapai dengan maksimal.

Dengan kondisi pandemi *Covid-19* saat ini, seluruh dunia mengalami peristiwa yang sangat hebat yang berdampak sekali di bidang sosial, ekonomi serta pendidikan dan lain-lain. Dimana sejak maret 2020, WHO telah menetapkan wabah ini mencekam sebagai pandemi global. Penularan virus ini hanya dengan kontak sesama manusia baik dengan bersalaman, bersentuhan, keringat dan lain-lain. Dimana semakin hari semakin mencekam peningkatan sangat drastis penyerangan virus yang berawal lansia yang mempunyai riwayat paru-paru sekarang merambah ke anak-anak usia dini, itu berarti mempersempit ranah gerak manusia disegala sektor termasuk pendidikan.

Dengan adanya wabah ini masayarat serta pemerintah harus segera bergerak untuk meminimalisir penyebaran. Dimana kebijakan pemerintah

¹² A.R. Kirana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa", lentera : Jurnal Ilmiah kependidikan, Vol. 14, No. 1, 2021, hal 03

dengan memberlakukan *social distancing*, *physical distancing* hingga PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada beberapa daerah yang memasuki zona rawan penularan virus *covid-19*.

Wabah covid-19 mendesak pengujian pendidikan jarak jauh hampir yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, pendidik, hingga wali siswa. Memingat pada masa pandemi itu waktu, lokasi, serta jarak jauh menjadi permasalahan besar pada saat ini. Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung.

Dunia pendidikan adanya wabah ini menanggapi dengan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan menggunakan *blended learning*. Pada awalnya *blended learning* muncul sebagai jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.¹³ Oleh karena itu, *blended learning* ini sangat cocok digunakan pada masa ini. Para pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentunya dari rumah sehingga ada beberapa teknologi yang berperan aktif didalam kegiatan belajar mengajar tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Soal HOTS Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Materi Pola Bilangan Pada Siswa Kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.**

¹³ Milya Sari dan Asmendri, Analisis Model-Model Blended Learning di Lembaga Pendidikan, Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, Vol. 5, No. 2, September 2019.

B. Identifikasi Pembahasan Masalah

1. Identifikasi

Identifikasi pada penelitian ini bertujuan untuk menghindari terjadinya uraian yang menyimpang dari pokok pembahasan pada penelitian.

Adapun identifikasi penelitian ini sebagai berikut :

- a. Daya serap siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru masih rendah.
- b. Proses pembelajaran yang masih dilakukan berpusat pada guru.
- c. Motivasi siswa dalam memecahkan masalah masih tergolong rendah sehingga kemungkinan besar berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.
- d. Kurangnya memanfaatkan media teknologi dalam mencari referensi materi, dimana siswa hanya mengandalkan buku dari guru atau sekolah.

2. Keterbatasan Penelitian

Dengan segala keterbatasan masalah ini merujuk pada kondisi yang tidak dapat dihindari pada peneliti. Hal ini dilakukan agar dalam penelitian, peneliti lebih fokus sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan oleh siswa kelas VIII dengan mengambil dua kelas, yaitu kelas yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen di MTsN 06 Tulungagung
- b. Lokasi pada penelitian ini berada di MTsN 06 Tulungagung yang beralamatkan di Jl. Dahlia, Karangrejo, Kec.Karangrejo, Kab. Tulungagung, Jawa Timur 66253.

- c. Materi dalam penelitian ini hanya sebatas materi pola bilangan pada siswa kelas VIII.
- d. Hasil belajar matematika siswa dapat diketahui dari perbandingan hasil post test siswa kelas VIII.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah latar belakang yang ditemukan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil belajar matematika materi pola bilang pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung ?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil dan motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil dan motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa MTsN 06 Tulungagung

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siapa saja, sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitaian ini diharapkan dapat menjadikan sebagai salah satu masukan positif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal HOTS pada materi pola bilangan kelas VIII MTsN 06 Tulungagung dengan model pembelajaran *bended learning*.
2. Bagi guru, hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai masukan kepada guru matematika upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong guru untuk berinovasi dan meningkatkan mutu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep matematika pada materi pola bilangan. Serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan pemahaman dan kreatifitas dalam memecahkan suatu masalah.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk menambah wawasan untuk penelitian tahap berikutnya.

F. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Soal HOTS Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Materi Pola Bilangan pada Siswa Kelas VIII MTsN 06 Tulungagung”.

Dari judul diatas, agar tidak terdapat kekeliruan dan kesalah fahaman, maka perlu penegasan istilah sebagaimana berikut :

1. Secara Konseptual

- a. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning merupakan pembelajaran yang mengombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis computer (*offline*) dan komputer secara online (internet) dan *mobile learning*.

- b. Soal HOTS

Kemampuan berfikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) adalah dalam memahami dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan dengan cara yang bervariasi, berbeda dengan yang biasanya (*divergen*) dari sudut pandang berbeda sesuai kemampuan setiap peserta didik.

- c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan

yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat diukur melalui penilaian yang telah ditargetkan.

d. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menmbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

2. Secara Operasional

Yang dimaksud dengan secara operasional dalam “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Soal HOTS* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pola Bilangan Pada Siswa Kelas VIII MTsN 06 Tulungagung” adalah suatu cara untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa dalam memecahkan masalah atau mencari solusi dari suatu permasalahan yang berupa soal–soal *HOTS* matematika Sehingga dengan adanya model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mencari informasi–informasi yang berkaitan dengan materi tersebut.

G. Hipotesis Penelitian

1. H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal *HOTS* terhadap hasil belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal *HOTS* terhadap hasil belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

2. H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

3. H_0 = Tidak ada berapa besar pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil dan motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

H_1 = Ada berapa besar pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis soal HOTS terhadap hasil dan motivasi belajar matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII MTsN 06 Tulungagung.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan dilapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis yang menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. BAB I (Pendahuluan)

Pada bab ini penulisan tentang pokok-pokok masalah antara lain :

- a) Latar Belakang, b) Identifikasi dan Pembahasan Masalah, c) Rumusan Masalah, d) Tujuan Masalah, e) Manfaat Penelitian, f) Definisi Istilah, g) Hipotesis Penelitian, h) Sistematika Pembahasan.

b. BAB II (Landasan Teori)

Pada bab ini berisi tentang landasan teori dari pembahasan, yakni

- a) Hakikat Matematika, b) Materi Pola Bilangan, c) Penelitian Relevan,
- d) Kerangka Berfikir.

c. BAB III (Metode Penelitian)

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang, meliputi a)

- Rancangan Penelitian, b) Variabel Penelitian, c) Populasi, Teknik Sampling dan Sampel, d) Instrumen Penelitian, e) Data dan Sumber Data,
- f) Teknik Analisis Data.

d. BAB IV (Hasil Penelitian)

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian terdiri dari a) Deskripsi

- Data, b) Analisis Data dan Pengujian Hipotesis, c) Rekapitulasi Data penelitian.

e. BAB V (Pembahasan)

Pada bab ini berisi terdiri dari Pembahasan Hasil Penelitian.

f. BAB VI (Penutup)

Pada bab ini berisi a) Kesimpulan dan b) Saran. Bagian akhir

- terdiri dari : a) Daftar Rujukan, b) lampiran-lampiran, c) Daftar Riwayat Hidup