

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selain makhluk sosial, secara sadar kita mampu menerima ilmu pengetahuan dan belajar dari interaksi yang kita lakukan terhadap lingkungan sekitar karena kita memiliki akal dan jiwa. Proses tersebut membuat manusia belajar untuk dirinya sendiri maupun menyalurkannya ataupun mengajarkannya kepada individu lain. Hal ini relevan terhadap pendapat yang dikemukakan oleh Ibrahim dan Nana yang menjabarkan pengertian mengajar secara luas, mengajar merupakan salah satu kegiatan yang mencakup semua situasi yang membuat siswa belajar. Adapun pengertian belajar itu sendiri merupakan upaya yang telah dilakukan oleh guru dengan mendorong serta mendukung siswa baik dalam mengelompokkan siswa, menata ruangan belajar siswa, memberikan tugas kepada siswa, membantu siswa yang lambat, memberi anak-anak berbakat dan pengayaan lainnya. Kegiatan yang berkaitan dengan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan satu sama lain. (Ichsan, 2016; 66).

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan, karena pendidikan adalah salah satu sarana utama yang dapat membebaskan kita dari keterbelengguan kebodohan, cara berpikir yang sempit serta pendidikan juga secara khusus memajukan perekonomian masyarakat. Ini menjadi alasan penting mengapa pendidikan itu penting, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat melanjutkan hidupnya dengan lebih baik serta pendidikan bisa mendukung kehidupan masyarakat berlangsung dengan baik. Kemajuan suatu negara juga dilihat dari pendidikannya.

Seperti yang tersirat dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 3 mengenai sistem pendidikan nasional bahwa peran pendidikan nasional sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk watak, serta menciptakan bangsa yang bermartabat

dengan cara menumbuh-kembangkan potensi yang ada di dalam peserta didik agar menjadi manusia beriman kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, serta menjadi warga negara yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Menciptakan sumber daya manusia bermutu merupakan salah satu tujuan Indonesia dari segi pendidikan. Dalam kaitannya dengan kebijakan pemerintah di bidang pendidikan, kegiatan pendidikan sangat penting untuk terwujudnya cita-cita. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan manusia yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Wahyuni, 2019: 13). Hal ini relevan dengan UU No. 2 tahun 1985 bahwa tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia seutuhnya, yaitu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, mandiri, kuat, berkarakter, dan bertanggung jawab terhadap negara. Negara yang memiliki pondasi pendidikan yang kuat maka negara tersebut akan makmur.

Berkaitan dengan proses belajar dan majunya suatu bangsa, guru memiliki peranan langsung untuk meningkatkan suatu pendidikan di sebuah Negara. Seperti kita ketahui bahwa kualitas guru perlu ditingkatkan karena guru berperan penting dalam memajukan pendidikan, tidak hanya sebagai fasilitator guru juga merupakan narasumber utama dalam pelaksanaan kurikulum dan kegiatan mengajar di kelas sehingga kita bisa melihat bahwa guru salah satu tokoh utama dalam pendidikan. Para guru dituntut untuk tidak hanya menguasai kompetensi yang melekat pada diri mereka tetapi juga menguasai kompetensi lainnya seperti kompetensi akademik, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Setelah menentukan mata pelajaran, materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan jenis kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, Anda sebagai instruktur yang terampil dan inovatif akan memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan membandingkan beberapa karakteristik metode maupun model pembelajaran yang akan dipilih. Metode pengajaran sangat banyak jenisnya mulai dari yang paling tradisional hingga metode maupun

model pembelajaran yang modern (Ichan,2016:72). an harus bisa menjadi panutan peserta diri. Sebagaimana yang disampaikan Murtiyasa, (dalam Yudha, 2016: 103) Guru yang profesional adalah guru yang paling dibutuhkan oleh siswa, tidak hanya itu, guru harus memiliki empat (empat) kemampuan, yaitu mengajar, kemampuan profesional, kemampuan sosial, dan kemampuan kepribadian. Dalam hal ini yang sangat mempengaruhi proses pengajaran merupakan kompetensi yang ada pada guru serta keprofesionalan guru tersebut yang dapat dilihat dari cara guru mengajar di kelas dan kedisiplinan guru di sekolah. Sehingga kedua kemampuan tersebut dapat memberikan dampak yang besar bagi siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga mampu mengembangkan pembelajaran di dalam kelas, dimana peran guru selaku fasilitator ,sedangkan siswa merupakan aktor utama dalam pembelajaran, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah: siswa dapat berpikir kreatif dan inovatif. Paradigma baru membutuhkan fokus siswa, interaksi, inkuiri, konteks realistik, berbasis tim (kolaboratif), stimulasi semua indera dan alat multimedia melalui penggunaan teknologi pendidikan yang berbeda.

Matematika berperan besar di dunia pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipelajari adalah matematika, serta membingungkan, membosankan, tidak nyaman, dll. Sebagaimana yang disebutkan Mahmudi, hal ini terlihat dari peran matematika yang sudah diajarkan kepada siswa di sekolah pada semua jenjang, mulai dari SD hingga perguruan tinggi. dimana bukan untuk mencapai tujuan matematika itu secara umum melainkan juga mencapai tujuan matematika secara khusus yaitu dalam kehidupan nyata siswa mampu menerapkan matematika itu sendiri, secara formal bertujuan untuk mengatur pola berpikir siswa dan membentuk kepribadian siswa secara positif (Febrian, dkk, 2019: 102).

Banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan sekarang ini, diantaranya pesatnya perkembangan teknologi informasi. Semakin ketat dan banyaknya persaingan di dunia pekerjaan

secara nyata sehingga diperlukan yang peningkatan kompetensi terkait mampu mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Sekarang ini tepatnya pada abad 21 ini kita mengetahui bahwasanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat dan jelas. dan dapat dilihat bahwa hal ini juga diiringi dengan peran teknologi tersebut dalam berbagai aspek di kehidupan sehari-hari termasuk pada aspek pendidikan. Mengingat abstraksi matematika dibutuhkan cara mengajar yang efektif diantaranya memilih dan menggunakan konteks pembelajaran/ media pembelajaran dimana hal tersebut bersifat esensial yang membantu proses pembelajaran mencapai tujuan matematika secara umum terutama dalam membentuk konsep, model, penerapan dan keterampilan tertentu.

Kehadiran TIK memberi peluang yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas belajar-mengajar, yaitu membuka jalan seluas-luasnya mencari sumber informasi belajar bagi siswa. Hal ini menjadi faktor utama yang membuat terkenal tren pendidikan baru yang biasa dikenal dengan pembelajaran bertitik fokus pada siswa, di mana siswa adalah topik yang paling utama untuk diperhatikan. Pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap negara untuk pembangunan yang pesat. Pendidikan harus mampu membangun potensi-potensi siswa agar dapat menunjang perkembangan di masa yang akan datang, dan orang-orang yang terlibat mampu menggunakan dan menerapkan apa yang telah dipelajari di sekolah sehingga mampu menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan.

Ditambah sejak ada nya wabah covid-19 di Indonesia, Pendidikan di Indonesia juga semakin pesat berubah dan kemajuan Teknologi sangat berperan penting pada era ini. Perkembangan TIK dan transformasi membuat banyak perubahan terkhusus dalam dunia pendidikan Indonesia, sebab pendidikan merupakan hal yang sangat mendukung majunya suatu Negara. ada enam fungsi media dalam proses belajar mengajar menurut Nana Sudjana,yaitu sebagai: (1) Alat yang menciptakan keadaan belajar-mengajar

lebih efektif (2) Salah satu alat utama dalam kegiatan pembelajaran, dan dikembangkan oleh guru (3) Saat menggunakan media, tujuan dan materi pembelajaran dipertimbangkan terlebih dahulu (4) Media pembelajaran juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa. (5) Memperlancar kegiatan pembelajaran serta membantu siswa menguasai materi yang disampaikan oleh guru. (6) Mengutamakan peningkatan kualitas pengajaran. (Darimi, 2017: 114). Beberapa sekolah di Indonesia sudah menerapkan kegiatan belajar tatap muka (*face-to-face*) tetapi dengan pembagian kelas bergelombang. 2 tahun terakhir akibat adanya wabah covid-19 mengubah kegiatan belajar luring menjadi daring, sehingga ketika sekolah sudah mulai menetapkan kegiatan belajar mengajar secara luring sering membuat siswa menjadi bosan. Hal ini membuat peneliti tertarik menggunakan metode *blended learning* agar menarik perhatian siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan perkembangan zaman ini jugalah guru harus meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di Indonesia.

Blended learning merupakan kombinasi dari teknologi multimedia, CD ROM, video streaming, pelajaran virtual, pesan suara, email dan panggilan konferensi, animasi teks, dan banyak lagi. Berikut beberapa kegunaan media menurut Arief S. Sadiman dkk yaitu (1) Memperjelas bagaimana informasi disajikan, membuatnya kurang intuitif. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, (3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap negatif siswa. Dari segi media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya sendiri, serta memungkinkan siswa berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan (4) Pengalaman dan persepsi siswa dapat dibandingkan dengan materi pelajaran dengan memberikan rangsangan yang sama. (5) Penggunaan media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara siswa dengan gurunya, serta dengan anggota masyarakat lainnya dan lingkungannya (Munawwarah , 2019:432)

Blended learning merupakan kombinasi kegiatan belajar mengajar, dimana siswa dan guru bertemu langsung dan kegiatan ini dilakukan dengan media online yang bisa di akses kapanpun dan dimanapun yang didukung oleh perkataan Bonk dan Graham (dalam Bibi 2015:76) mendefinisikan perpaduan antara *e-learning* dan pembelajaran tatap muka sebagai berikut ini:

Blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning.

Adapun keunggulan *blended learning* yaitu sebagai berikut: (1) siswa dapat mengakses dengan bebas terkait kegiatan belajar dimanapun dengan kata lain didukung oleh jaringan yang stabil untuk mengakses materi yang diberikan oleh guru, (2) Siswa dapat berdiskusi dengan siswa lainnya di luar kegiatan sekolah melalui aplikasi belajar yang disediakan, (3) Kegiatan dapat dikontrol guru walaupun berada di luar kelas (4) Materi dan tugas dapat dibagikan melalui aplikasi yang digunakan, (5) Quiz dapat ditangani oleh guru dan menyediakan umpan balik yang lebih efektif.

Pentingnya media sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Memanfaatkan media dapat membantu siswa melihat konsep abstrak secara nyata dan mengatasi kendala pengalaman mereka. Sebuah aplikasi bernama *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video menurut Octavianingrum, Animated hands menulis di papan tulis: *Sparkol videoscribe* adalah media pembelajaran yang menggunakan video animasi dan terdiri dari rangkaian gambar yang telah disusun menjadi video lengkap. Fitur unik dari penggunaan *sparkol videoscribe* adalah kemampuan untuk menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik untuk menyajikan konten pembelajaran sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran (Rahmatika, 2018: 387)

Adapun dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Kualuh Leidong dengan cara membagikan angket online diketahui bahwasanya masih banyak siswa yang tidak suka belajar matematika karena dianggap sangat sulit dan membingungkan. Dan masih ada beberapa siswa yang suka bercerita di dalam kelas saat guru menyampaikan pelajaran matematika dikarenakan siswa menganggap matematika itu membosankan. Dan beberapa siswa lainnya menganggap materi yang disampaikan cukup menarik, tetapi karena siswa sulit memahami pelajaran sehingga membuat siswa tidak terlalu tertarik belajar matematika.

Hal ini terjadi karena model pengajaran yang digunakan guru masih kurang efektif dan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika di SMA Negeri 1 Kualuh leidong, guru mengatakan siswa terlalu pasif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan hasil belajar yang diperoleh sangat jauh dari harapan guru yang mengajar. Metode yang digunakan guru untuk mengukur kemampuan kognitif matematis siswa dengan cara penilaian pengetahuan tertulis berbentuk uraian.

Di saat guru memberi tugas siswa selalu protes dengan alasan terlalu banyak tugas, siswa tidak terlalu aktif bertanya tentang materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara guru juga menyatakan bahwa ketika guru bertanya, siswa meresponnya dengan diam. Di saat pembelajaran daring berlangsung, guru sesekali menggunakan video pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran daring.

Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 dengan menggunakan topik pembahasan **“Perbedaan *Blended Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Videoscribe* dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Leidong”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang bersangkutan diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar, rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa SMA Negeri 1 Kualuh Leidong dalam belajar matematika
2. Kurangnya keaktifan siswa SMA Negeri 1 Kualuh Leidong ketika merespon kegiatan belajar matematika
3. Rendahnya hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 1 Kualuh Leidong.
4. Pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran matematika yang akan diterapkan adalah *Blended Learning* dan pembelajaran konvensional.
2. Perbedaan *Blended Learning* dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Leidong.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa/i kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Leidong antara penerapan *blended learning* berbantuan *videoscribe* dan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diidentifikasi di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar matematika siswa/i kelas X SMA Negeri 1 Kualuh Leidong antara penerapan *blended learning* berbantuan *videoscribe* dan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *videoscribe* diharapkan hasil belajar siswa lebih baik dan siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mata pelajaran matematika di SMA Negeri 1 Kualuh Leidong.
2. Bagi guru, dengan diterapkannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam hal merancang model pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan maksimal di SMA Negeri 1 Kualuh Leidong.
3. Bagi sekolah, untuk dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan guna meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan terkhusus di SMA Negeri 1 Kualuh Leidong.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan atau referensi untuk melakukan serta menindaklanjuti penelitian yang lainnya dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.7 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini memiliki definisi masing-masing, oleh karena itu peneliti perlu memberikan penjelasan yang

terdapat dalam judul penelitian untuk mencegah kesalahpahaman dan interpretasi pembaca.

1. *Blended Learning*

Blended Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang baru, dimana *blended learning* adalah penggabungan cara kegiatan belajar mengajar dimana kegiatan yang dilakukan berupa *online* atau *offline (face-to-face)*. Model pembelajaran ini sangat efektif di situasi sekarang ini, karena kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun, dan yang paling penting yaitu siswa dan guru dapat bertemu langsung dan kegiatan ini juga dapat dilakukan dengan media *online* yang bisa di akses kapanpun dan dimanapun.

2. *Videoscribe*

Videoscribe merupakan salah satu aplikasi yang mampu menciptakan animasi video dimana video animasi ini merupakan animasi tangan yang bergerak sambil menulis maupun menggambar di *whiteboard* seperti seseorang yang sedang menjelaskan sesuatu sesuai dengan keinginan editor aplikasi *videoscribe* ini. Dengan penggunaan *sparkol videoscribe* mampu menarik perhatian siswa yang menyukai gaya belajar visual maupun audio visual serta bisa membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan.