

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cara untuk mengembangkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya bagi dirinya sendiri, untuk masyarakat, bangsa dan negara (UU nomor 20, 2003). Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pasal 3 UU 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kesempatan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara. negara demokrasi dan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Saat ini seluruh jenjang pendidikan di Indonesia sedang menerapkan kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh kemendikbud. Tujuan dari pengembangan kurikulum 2013 menurut Kemendikbud (Permendikbud Republik Indonesia Nomor 69, 2013) adalah mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi serta kompetensi masa depan (Anwar, 2014). Pada abad saat ini, pendidikan menghadapi rintangan yang susah yaitu era globalisasi, yang akan mewajibkan setiap pemeran dalam pendidikan baik itu guru, sekolah dan siswa untuk menguasai pengetahuan dan teknologi (Anwar, 2014).

Selain itu, di awal tahun 2020 ini dunia dilanda pandemi yang membatasi aktivitas manusia yaitu coronavirus disease 2019 (covid-19). Kondisi ini sangat mempengaruhi segala aspek, politik, pendidikan, ekonomi, sosial dan bidang

lainnya. Di bidang pendidikan, pada awal tahun 2020 dilarang menerapkan proses pembelajaran tatap muka di semua jenjang pendidikan. Pemerintah mewajibkan pembelajaran daring untuk memutus mata rantai penularan Covid-19 (Gusty et al., 2020). Setelah kondisi pandemi Covid-19 mulai membaik, pemerintah mulai mengizinkan pembelajaran tatap muka, namun dengan pembatasan jumlah siswa dan durasi yang singkat (terbatas). Pembelajaran tatap muka tidak bisa berjalan normal. Pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan bekerja secara kolaboratif dengan pembelajaran daring.

Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide yang unik maupun karya yang berbeda secara radikal dari karya yang diciptakan sebelumnya, disebut kemampuan berpikir kreatif. Menurut Fajarwat (2011), kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa untuk mengembangkan ide-ide baru sebagai hasil penemuan baru. Siswa dengan keterampilan berfikir kreatif dapat merancang solusi baru (Hendriana, dkk, 2016: 86). Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang menghasilkan berbagai kemungkinan tanggapan. Bagian penting dari kreativitas adalah menemukan metode untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan apa yang sudah ada (Noviyana, 2017).

Siswa hendaknya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model pembelajaran dan skenario yang sesuai dengan kondisi yang ada untuk membantu siswa memperbaiki masalah. Saat ini kemampuan siswa untuk berkreasi secara kreatif pada materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika masih sangat kurang. Jika hal ini dibiarkan terus, tidak akan ada pertumbuhan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar di masa depan. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan upaya untuk memperkuat kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga guru dapat memperbaiki model pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk situasi problematik di atas adalah guru dapat menerapkan model pembelajaran *blended learning* (Mahsun et al., 2021).

Model pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa tugas, seperti komunikasi antara siswa dan guru yang saling bekerjasama secara aktif, meningkatkan kerjasama dalam komunitas belajar, mengajarkan anak untuk

belajar secara mandiri dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik (Putra, 2015). Beberapa negara telah mendaftar untuk mengadopsi model pembelajaran ini. Indonesia merupakan salah satu negara yang menerapkan dan terus menerapkan *blended learning* (Hs, 2021). Faktor yang mempengaruhi implementasi *blended learning* adalah kondisi pandemi yang tidak dapat diprediksi dan perubahan pendidikan di era masyarakat 5.0, yang membutuhkan kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi sebagai elemen pembelajaran (Kahar, M. Iksan et al. 2021).

Dalam kurikulum saat ini, salah satu mata pelajaran wajib adalah matematika. Menurut (Alyusfitri et al., 2020), siswa sering merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan observasi awal dan kajian teori diketahui bahwa SMP Negeri 1 Takengon masih menggunakan modul atau buku pelajaran sebagai metode pengajaran dan dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini menimbulkan rasa bosan dan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan membuat siswa menjadi monoton sehingga berpengaruh kepada hasil tes berfikir kreatif mereka. Hasil tes berfikir kreatif siswa pada saat observasi awal di kelas VIII 3 masih tergolong rendah yaitu 63,33%. Menurut (Sumardiyono, 2004), objek penelitian abstrak merupakan salah satu sifat matematika yang tidak dimiliki oleh ilmu lain. Menurut (Daryanto, 2016) dalam bukunya “sumber belajar”, siswa lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada yang abstrak. Menurut (Nurrita, 2018), guru membutuhkan perubahan untuk mengubah proses belajar mengajar matematika agar pelajaran mudah dipahami dan dipahaminya. Dimasukkannya lingkungan belajar yang digunakan membantu dalam mengajar dan belajar.

Sejalan dengan tujuan awal kurikulum 2013 dan pedoman pemerintah untuk pembelajaran *blended learning*. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran matematika yang menyambut baik pengetahuan teknologi untuk bersaing di era globalisasi. Menurut Musfiqon (2012:28) media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media terbagi menjadi tiga yaitu media

audio, media visual, dan media audio visual. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran matematika.

Salah satu media audio visual untuk pembelajaran matematika adalah *Linktree* yang berkolaborasi dengan *GeoGebra*. *Linktree* didefinisikan sebagai kumpulan tautan yang dikumpulkan menjadi satu tautan dan dapat didistribusikan kemudian untuk menyampaikan informasi (Raisha, 2021). *Linktree* sering digunakan oleh pemasar online karena mungkin dapat menyajikan informasi tentang tautan yang berbeda dalam satu tampilan. Contoh penggunaan *Linktree* antara lain memberikan alamat *email*, tautan *Google Drive*, *video YouTube*, dan tautan *situs web* (Raisha, 2021). Tautan di *Linktree* dapat diubah menjadi bahan pembelajaran bagi siswa. Selain *Linktree*, *Geogebra* merupakan alat yang membantu siswa memahami materi bangun datar. *Geogebra* adalah perangkat lunak yang sederhana dan mudah digunakan. *Geogebra* sangat membantu guru khususnya mata pelajaran matematika untuk membuat gambar grafik, garis dan pola geometris sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat belajar matematika (Fitriani et al., 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, artikel pertama (Manurung, 2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Information Communication and Technology* Menggunakan *Linktree* Pada Materi Statistika Siswa Kelas X” sama dengan pengembangan pembelajaran berbasis *Linktree*. Kedua adalah makalah penelitian (Nuzirwan dan Salayan, 2021) berjudul “Pengembangan materi ajar dengan memakai *Linktree* pada materi aritmatika sosial yang bisa dipakai sebagai alternatif media dalam memberikan pembelajaran matematika dimasa pandemi *covid 19*”. Pada penelitian ini dikembangkan *Linktree* untuk pembelajaran materi aritmatika sosial berbasis media. Selain itu, aplikasi *Geogebra* dinilai bermanfaat untuk pembelajaran, salah satunya dijelaskan dalam jurnal “Pemanfaatan *Software Geogebra* Dalam Pembelajaran Matematika” (Fitriasari, 2017). Namun penelitian ini mengembangkan *platform digital* yang menggunakan *link* dengan *geogebra* yaitu bahan bangunan spasial sama sisi. Produk yang dikembangkan memiliki keunggulan khusus yaitu berisi beberapa menu yang membantu siswa pada *platform digital*, salah satunya adalah menu *GeoGebra* dan *video tutorial*. Oleh

karena itu, judul penelitian ini adalah “ *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Linktree Dengan Metode Blended Learning untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMPN 1 Takengon* ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, muncul beberapa masalah, antara lain:

1. Media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar masih monoton dan dianggap tidak kompetitif di era globalisasi.
2. Materi SPLDV yang disajikan dalam buku paket dan hanya bersifat dua dimensi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media atau software yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang suatu pokok bahasan (SPLDV)
5. Tingkat penguasaan materi SPLDV yang berbeda-beda.
6. Sebagian besar siswa tidak mengenal apa itu software GeoGebra
7. Pembelajaran menggunakan metode konvensional lebih menekankan pada pemberian rumus-rumus dan latihan, sehingga cenderung tidak memperhatikan kemampuan siswa termasuk dari segi kepemahamannya pada suatu pokok materi.
8. Keterkaitan antara penggunaan software GeoGebra terhadap pemahaman siswa pada pokok bahasan SPLDV.
9. *Blended learning* membutuhkan lingkungan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung pendidikan modern, salah satunya adalah *platform digital* berbasis *Linktree*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup dan pembahasannya serta untuk mempermudah pemahaman, peneliti memfokuskan pada masalah yang berkaitan judul penelitian ini, antara lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *linktree*

2. Model pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik adalah model pembelajaran *blended learning*.
3. Kemampuan siswa yang akan diukur adalah kemampuan berfikir kreatif siswa.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran berbasis *linktree*.
5. Penelitian ini diselenggarakan di SMPN 1 Takengon pada kelas VIII pada materi SPLDV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan sebuah pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pembelajaran matematika berbasis *Linktree* pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Takengon.
2. Bagaimana kepraktisan pembelajaran matematika berbasis *Linktree* pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Takengon.
3. Bagaimana keefektifan pembelajaran matematika berbasis *Linktree* pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Takengon.
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *Linktree* dengan metode pembelajaran *blended learning*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat diambil sebuah tujuan pengembangan yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan produk *Linktree* pembelajaran matematika Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas SMP Negeri 1 Takengon.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk *Linktree* pembelajaran matematika Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Takengon.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk *Linktree* pembelajaran matematika Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Takengon.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk yang Dikembangkan Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan inovasi baru dalam proses kegiatan belajar mengajar yakni media pembelajaran berbasis *linktree* pada materi SPLDV kelas VIII. Produk pembelajaran matematika berbasis *linktree* ini, mampu memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. *linktree* ini disebarluaskan dalam bentuk tautan yang dapat diakses menggunakan PC/Laptop/HP disertai jaringan internet.
2. *linktree* adalah sekumpulan link materi yang dijadikan menjadi satu link sehingga mempermudah siswa dalam proses belajar.
3. *linktree* pembelajaran matematika memuat mata pelajaran matematika pada materi SPLDV kelas VIII
4. *linktree* disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada pada SMP Negeri 1 Takengon.
5. *linktree* memuat beberapa menu. Di antaranya: presensi siswa, video tutorial penggunaan geogebra, geogebra online, rangkuman materi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta tanya jawab atau diskusi bersama dengan guru.
6. *linktree* dibuat dengan banyak warna dan kreatif agar membantu siswa dalam proses pemahamannya.
7. *Linktree* adalah suatu hal baru di SMP Negeri 1 Takengon yang dikenal dan diadaptasikan dengan siswa.

Fokus dalam penelitian dan pengembangan ini adalah merancang media pembelajaran matematika berbasis *linktree* pada materi SPLDV.

1.7 Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharap mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharap mampu memberikan sumbangsi bagi perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan.

- b. Penelitian ini diharap mampu memberikan sumbangsi teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran matematika berbasis linktree dengan geogebra pada materi SPLDV VIII SMP Negeri 1 Takengon.
2. Mafaat praktis
- a. Bagi peneliti
1. Penelitian ini diharap mampu dijadikan sebagai bahan belajar dan acuan bagi peneliti.
 2. Penelitian ini diharap mampu memberi tambahan wawasan dan pengetahuan peneliti pada materi SPLDV.
- b. Bagi Siswa
1. Penelitian ini diharap mampu dijadikan sebagai sumber belajar dalam memahami pembelajaran matematika.
 2. Penelitian ini diharap dapat membantu pemahaman siswa terkait materi SPLDV.
- c. Bagi guru
- Penelitian ini diharap mampu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran matematika materi SPLDV.
- d. Bagi sekolah
1. Penelitian ini diharap mampu memberikan sumbangan platform digital sebagai aset sekolah.
 2. Penelitian ini diharap mampu menjadi tambahan pustaka untuk penelitian pengembangan platform digital berbasis linktree dengan geogebra