

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan dunia modern ini berkaitan erat dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, salah satunya dalam bidang matematika. Matematika banyak dibutuhkan dalam aspek kehidupan manusia dan erat kaitannya dengan bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan merupakan mata pelajaran yang selalu ada pada tingkatan apapun disekolah. Hal ini disebabkan karena matematika mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang terjadi di dunia.

Matematika merupakan ilmu hitung yang menekankan pada pemecahan suatu masalah dan penguasaan konsep. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, logis, sistematis, cermat, efektif, dan efisien dalam menyelesaikan suatu masalah. Namun, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wahyudin (2008:338), bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan maupun dipelajari. Hal ini disebabkan karena dalam mempelajari matematika terkadang memerlukan pemahaman yang memadai tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Model pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa. Maka, tak jarang apabila siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran yang terpusat pada satu arah, sehingga nantinya akan mempengaruhi motivasi

siswa untuk mempelajari materi. Terlebih dalam mempelajari matematika yang didominasi oleh angka, apabila model pembelajarannya membosankan maka akan mengakibatkan siswa semakin kesulitan. Untuk mengatasi hambatan maupun kesulitan tersebut, sebaiknya guru memodifikasi pembelajaran dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *blended learning*.

*Blended Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Model ini hadir sebagai solusi apabila pembelajaran dengan *teacher centered* tidak efektif. *Blended learning* memfokuskan pada *student centered* dimana siswa dituntut untuk aktif dalam memahami materi. Model pembelajaran ini sangat efisien dari segi waktu, tenaga, dan tempat karena tidak sebatas yang dilakukan di kelas, melainkan bisa juga dilakukan di rumah.

Menurut Riasari (2018: 814) secara umum penerapan *blended learning* ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga berhasil menjadi *trend* dan banyak digunakan di perguruan tinggi terkemuka di dunia. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinze di dalam Bibi dan Jati (2015: 76) bahwasanya beberapa studi penelitian telah menemukan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya *online*, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu. Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa sekolah-sekolah atau perguruan tinggi telah banyak menerapkan atau mempertimbangkan model pembelajaran ini.

Model pembelajaran *blended learning* tidak sepenuhnya menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran *online*. Hal ini sejalan dengan pendapat Divayana (2017: 66) melalui *blended learning*, pembelajaran tidak 100% dilakukan secara *online*, namun digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran tatap muka yang terjadi di kelas apabila Siswa ingin mencari materi pembelajaran yang belum tersampaikan semuanya melalui akses *online*.

Model pembelajaran *blended learning* memiliki kekhasan tersendiri. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online*. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media *online* dan salah satu media *online* yang dapat digunakan adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan berupa *website* yang dapat diakses dimana saja dengan menggunakan jaringan internet. Dengan media pembelajaran berbasis *online*, lembaga pendidikan mengupayakan pembelajaran melalui sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*) yang berisi berbagai materi dan soal latihan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pemerintah.

Menurut Husamah (2014: 21) tujuan dikembangkan *blended learning* adalah untuk menggabungkan ciri terbaik pembelajaran di kelas (tatap muka) dan *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi waktu tatap muka di kelas. Adapun komponen yang mendukung berjalannya pembelajaran *blended learning* adalah: 1) *face to face learning*, 2) *e-learning offline*, 3) *e-learning online*, dan 4) *mobile learning*.

Media pembelajaran *e-learning* salah satunya adalah *edmodo*, yang memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Menurut Gruber di dalam Nasrullah, dkk (2017: 2) menyatakan bahwa:

*Edmodo* merupakan media pembelajaran *e-learning* yang menarik bagi guru dan siswa. Dalam menggunakan *edmodo*, guru dan siswa tidak dituntut untuk memiliki komputer atau *laptop*, melainkan dapat menggunakan *smartphone*. Siswa dapat membuka materi pelajaran, mengakses informasi terbaru, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di luar jam pelajaran. Dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif, tentu akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui *edmodo*, diharapkan dapat meminimalisir hambatan berupa ruang dan waktu. Pemanfaatan fasilitas pada aplikasi *edmodo* dapat digunakan siswa untuk memperoleh materi, mengerjakan tugas, maupun latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Ini bertujuan agar semakin meningkatkan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa juga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dengan media *edmodo*, siswa akan lebih antusias dalam memahami materi yang dikemas dengan baik sesuai dengan usia mereka dan ditampilkan dengan desain yang menarik pula. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka kemungkinan besar siswa akan memiliki intensitas usaha yang tinggi dalam memahami materi dan mengerjakan soal.

Motivasi belajar siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Motivasi belajar siswa dapat menjadi turun dan lemah. Lemahnya motivasi belajar

atau tidak adanya motivasi belajar akan karena itu motivasi belajar pada siswa harus diperkuat terus-menerus. Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* yang dilengkapi dengan aplikasi *edmodo*, diharapkan dapat lebih memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran matematika.

Dari informasi yang diperoleh dan hasil wawancara kepada guru bidang studi Matematika SMA Negeri 3 Sibolga, seperti : (1) motivasi belajar peserta didik masih dalam kategori kurang, misalnya dalam hal tekun mengerjakan tugas, mengulang pembelajaran, (2) pemanfaatan fasilitas yang ada kurang maksimal. (3) pemanfaatan teknologi masih rendah, (3) model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, media yang digunakan kurang variatif, (4) tugas yang diberikan kurang variatif, siswa hanya diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat pada buku pegangan siswa.

Dari hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik sepenuhnya belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan, hanya sekitar 50% dari peserta didik yang sudah berhasil mencapai KKM. Selain itu, peneliti melihat belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Media teknologi yang diterapkan hanya sekedar *power point* dan proyektor saja. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru masih monoton sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan. Peneliti juga mendapatkan informasi bahwa peserta didik di sekolah tersebut sudah diberi fasilitas *Smartphone* yang canggih oleh orangtuanya. Tidak hanya fasilitas *smartphone*, Koneksi internet juga dibutuhkan demi kelancaran proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Selain itu, guru bidang studi Matematika yang bersangkutan juga baru menerapkan

model pembelajaran *blended learning*. Penggunaan aplikasi *edmodo* sebagai media pembelajaran juga belum pernah digunakan. Tentu peneliti melihat hal ini sebagai peluang untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena peneliti ingin mengenalkan model dan media pembelajaran kepada siswa dan ingin melihat apakah model *blended learning* dengan media pembelajaran *edmodo* efektif untuk diterapkan pada pembelajaran matematika serta harapannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait efektivitas penerapan model *blended learning* dengan media pembelajaran *Edmodo* yang ditinjau dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 4. Penelitian yang akan dilaksanakan berjudul **"Efektivitas Blended Learning dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Sibolga T.A. 2020/2021"**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya motivasi belajar siswa kelas XI A IPA SMA Negeri 3 Sibolga terhadap matematika.
2. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 3 Sibolga dilihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM.

3. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran di kelas XI IPA SMA Negeri 3 Sibolga berbasis teknologi yang belum maksimal.

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya akan dibatasi pada model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas. Penelitian ini hanya dibatasi pada satu materi kelas XI SMA kurikulum 2013, yaitu materi program linear.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah: Bagaimana efektivitas *blended learning* dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sibolga T.A. 2020/2021?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui bagaimana efektivitas *blended learning* dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sibolga T.A. 2020/2021.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa, Penelitian ini bermanfaat sebagai upaya untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran
2. Bagi Guru, Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan informasi terkait media pembelajaran edmodo dan menambahkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran edmodo.
3. Bagi Sekolah, Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran edmodo demi meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.
4. Bagi Ilmu Pengetahuan, Penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam menerapkan *edmodo* sebagai media terobosan baru dari *e-learning*..
5. Bagi Penelitian Lanjutan, Penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu rujukan dan referensi untuk peneliti berikutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian yang serupa pada sekolah yang berbeda.
6. Bagi Peneliti, Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman dalam mengakses dan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo*.

### **1.7 Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk mendeskripsikan makna dari judul penelitian tersebut.

1. Efektif adalah pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai

atau tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya (Badriyah, 2015:33)

2. *Blended learning* adalah model pembelajaran yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*) (Dwiyogo,2018)
3. *Edmodo* merupakan salah satu jenis teknologi komunikasi dan informasi dalam bentuk *website* jejaring sosial yang digunakan untuk proses pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran baik pendidik, peserta didik, dan orangtua (Nasrullah,2017:2).
4. Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar (Lestari ,2014:93).
5. Hasil belajar adalah perubahan tingkah lakuyang diperoleh pembelajaran setelah melakukan proses belajar.Hasil belajar juga merupakan hasil yang dicapai peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan (Yusuf dan Amin,2016:87).