

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambat ke semua sektor kehidupan. Teknologi pada saat ini telah dimiliki oleh semua bangsa, semua orang dari lapisan rendah sampai teratas. Bahkan banyak orang tidak dapat lepas dari teknologi dalam kesehariannya karena semua informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat. Adapun yang menjadi pembahasan saat ini adalah bagaimana kita dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara positif, bijaksana dan bertanggung jawab khususnya dalam bidang pembelajaran baik formal maupun nonformal.

Proses belajar berlangsung dalam setiap individu . Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara orang yang belajar dengan pesan yang dikemas dalam bentuk media. Media yang digunakan dapat berupa media yang dimanfaatkan atau bisa juga media yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. oleh sebab itu, belajar dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dan dengan apa saja.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari di sekolah. Menurut Hudojo (2011) matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir. Matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), struktur-struktur dan hubungannya yang diatur secara logika sehingga matematika berkaitan dengan konsep abstrak sistematis .Menurut siswa matematika kerap kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat berpikir kritis, logis, dan sistematis untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Hal tersebut menimbulkan pemikiran bagaimana membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan menarik. Saat ini bermunculan berbagai media berbasis

teknologi yang dapat diakses secara *online* untuk membantu pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan menarik.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikasi berhasil atau tidaknya suatu pendidikan, begitu juga dengan prestasi yang kurang baik, bisa dijadikan indikasi bahwa suatu pendidikan kurang berhasil. Hal ini dapat diperoleh dari fakta yang membuktikan bahwa pada umumnya siswa menunjukkan matematika masih merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi sehingga dalam pelajaran matematika banyak guru yang mengeluh karena rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika. Sehingga mengakibatkan kesalahan-kesalahan dalam mengerjakan soal yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar baik dalam ulangan harian, ujian semester, maupun ujian akhir sekolah, pada hal dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas guru selalu memberi contoh soal dan pembahasan.

Adapun penyebab rendahnya pengetahuan siswa tersebut antara lain guru tidak bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk materi tersebut, kurangnya media pembelajaran yang bisa membantu dalam pembelajaran, kurang perhatian guru terhadap pemahaman siswa. Guru lebih mementingkan tercapainya penyelesaian materi bukan tercapainya penguasaan materi oleh siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru matematika dan siswa SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap, dalam diskusi ada guru matematika berpendapat bahwa nilai ketuntasan yang diperoleh siswa masih jauh dari rata-rata, hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa. Sedangkan ada siswa berpendapat matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan demikian guru harus mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat memacu siswa belajar secara aktif, mengembangkan pengetahuan dan belajar secara mandiri.

Dengan melihat hal tersebut maka penulis akan berupaya untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan rasa senang siswa terhadap pembelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar matematika. Salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah menerapkan model *blended learning*. Pembelajaran dengan model *blended learning* ini adalah pembelajaran yang meningkatkan siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan sumber belajar *online* terutama berbasis *web* dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Kegiatan ini akan membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pelajaran.

Sehubungan dengan hal yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan model *Blended Learning* terhadap materi relasi dan fungsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap ?.
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Blended Learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap?
3. Apakah ada pengaruh *Blended Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada materi relasi dan fungsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan model *Blended Learning* terhadap materi relasi dan fungsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *blended learning* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Blended Learning* terhadap prestasi belajar Siswa terhadap Materi Relasi dan Fungsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini, maka penulis perlu memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses perubahan positif dalam diri seseorang, baik dari segi pengetahuan, sikap, keterampilan dan cara pandang karena adanya interaksi dengan lingkungan sekitar.
2. Belajar matematika adalah belajar tentang rangkaian-rangkaian pengertian (konsep) dan rangkaian pertanyaan-pertanyaan (sifat, teorema, dalil, prinsip).
3. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mengkondisikan dan melibatkan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran untuk mempelajari pengetahuan matematika secara berkelanjutan.
4. Prestasi belajar matematika adalah bukti keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam periode tertentu dari kegiatan matematika.
5. Model *Blended learning* adalah model pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran yang berarti bagi perorangan atau institusi di bawah ini :

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dapat membangkitkan semangat kerja sama antar siswa meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan rasa senang terhadap pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam memilih model pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan *Blended Learning*.