

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas VI SD Negeri 1 Mrisen mengenai pembelajaran jarak jauh diketahui bahwa (1) pembelajaran jarak jauh masih kurang efektif terhadap penyampaian materi pembelajaran, (2) sebagian besar siswa diminta belajar dari bahan ajar, (3) sebagian besar siswa tidak aktif bertanya karena kurang komunikasi yang terhubung, (4) belum diterapkannya pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga belum maksimal, yang ditunjukkan dari adanya hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Maka dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mrisen kurang efektif dan adanya hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Kegiatan pembelajaran yang kurang efektif tersebut dapat disebabkan oleh beberapa masalah, salah satu diantaranya karena guru belum menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh ini. Belumnya pemanfaatan media pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses semua kalangan. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi tidak tahu system pembelajaran jarak jauh dan siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa dari yang diharapkan.

Dewasa ini sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang sangat besar, sejak bulan maret 2020 semua pembelajaran di Indonesia menggunakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini akibat dari pandemi global covid -19 atau *corona virus disease 2019* karena penularan dari virus ini sangat cepat dan mematikan, maka seluruh pendidikan di Indonesia di lakukan dengan pembelajaran jarak jauh. Menurut menteri pendidikan dan kebudayaan “Pembelajaran jarak jauh, ini akan menjadi permanen. Bukan pembelajaran jarak jauh pure saja, tapi hybrid model”. Dalam pembelajaran jarak jauh ini perlu adanya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar akan menjadi hal yang mendasar.

Menurut Carter dalam Siswoyo (2007:54) pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan dan perilaku manusia secara keseluruhan. Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Derap langkah pembangunan selalu diupayakan seirama dengan tuntutan zaman. Perkembangan zaman selalu memunculkan persoalan-persoalan baru yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Menurut Tirtarahardja (2005:166) perkembangan iptek yang semakin pesat dan perkembangan zaman akan mempengaruhi fungsi lingkungan pendidikan. Pendidikan sekarang yang memang membutuhkan perubahan dalam pembelajaran, perlu adanya pengembangan teknologi dalam mendorong proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif di era pandemi ini.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas perlu dilakukan perbaikan dalam proses pengajaran diantaranya dengan menerapkan perubahan dalam proses

pembelajaran yang menekankan pada keefektivan siswa dalam belajar agar potensi yang dimilikinya berkembang maksimal. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan menggunakan model pembelajaran matematika yang dapat menyajikan masalah matematika yang menarik dan menantang kepada siswa, sehingga siswa akan tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan guru. Model pembelajaran yang memiliki karakteristik seperti itu adalah model *problem based learning* (PBL) yang diasumsikan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Menurut Cazzola (2008: 1), *problem based learning* adalah pembelajaran berpusat pada siswa yang didasarkan pada analisis, resolusi, dan diskusi tentang masalah yang diberikan. Dengan pengembangan ilmu teknologi sehingga dapat meningkatkan efektivitas model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan dalam pembelajaran campuran atau *Blended Learning* merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar paling tidak sebagian melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Staker, 2012).

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *elearning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning* tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas. *Blended Learning* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai mata pelajaran.

Penggunaan model lain yang sesuai dengan pembelajaran *blended learning* dengan mempertimbangkan keefektifan dari pembelajaran yang akan dilakukan dalam pembelajaran ditengah pandemic ini. Model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) memberikan kepada siswa waktu untuk berpikir dan merespons serta saling membantu satu sama lain, sehingga partisipasi pembelajaran *blended learning* siswa lebih optimal. Menurut Trianto (2007: 61-62) *Think-Pair-Share* (TPS) pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland. Resiko dalam pembelajaran TPS relatif rendah dan struktur pembelajaran kolaboratif pendek, sehingga sangat ideal bagi guru dan siswa yang baru belajar kolaboratif. TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. TPS menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2-6 anggota). Dalam penelitian ini model pembelajaran TPS akan membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang siswa yang saling berdekatan untuk membantu siswa dalam berinteraksi dan belajar. Model pembelajaran TPS juga sebagai pembandingan model pembelajaran *problem based learning* dengan sama-sama menggunakan basis *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan memperhatikan uraian di atas maka untuk memecahkan permasalahan tentang rendahnya hasil belajar pada pembelajaran di era pandemic covid-19, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI SD di Kabupaten Demak”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak?

2. Apakah model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak?
3. Adakah ada perbedaan hasil belajar matematika model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* kelas VI SD di Kabupaten Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak.
3. Menganalisis pengaruh perbedaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah dan memperluas keilmuan tentang model dan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa di Sekolah Dasar. Selain itu untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas sekolah
- b. Sebagai masukan untuk melaksanakan perbaikan dalam proses pembelajaran

- c. Sebagai dokumen penting untuk pembinaan guru ke depan dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan pembelajaran tematik terintegrasi.

2) Bagi Guru

- a. Memotivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Untuk memperluas wawasan dan menambah khasanah keilmuan guna untuk meningkatkan profesionalisme pelaksanaan tugas-tugas pendidikan.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan pendidik terhadap model pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Bagi Siswa

- a. Siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran karena pembelajaran dengan adanya media ajar yang bervariasi dan menyenangkan.
- b. Meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal dalam memahami konsep-konsep dalam belajar.
- c. Untuk meningkatkan motivasi belajar guna mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti terfokus pada masalah yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD N Mrisen 1, SD N Mojo 2, SD N Trengguli 3 Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak.

2. Penelitian ini berupa efektivitas penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Think Pair Share* berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar matematika kelas VI SD di Kabupaten Demak.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel *Treatment* dan variabel respon, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Variabel perlakuan (treatment) dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai perlakuan terhadap pembelajaran yang dilakukan terhadap hasil belajar yang diperoleh, variabel ini bersifat bebas tidak terpengaruh dengan variabel yang lain. Model pembelajaran *problem based learning* dalam penelitian ini disebut dengan penelitian eksperimen 1. Dalam penelitian ini diharapkan variabel ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

b. Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Variabel perlakuan (treatment) dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Think Pair Share* disebut dengan eksperimen 2. Model pembelajaran *Think Pair Share* sebagai perlakuan terhadap pembelajaran yang dilakukan terhadap hasil belajar yang diperoleh, variabel ini bersifat bebas tidak terpengaruh dengan variabel yang lain. Dalam penelitian ini diharapkan variabel ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

c. Hasil Belajar

Variabel respon adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel treatment dari penelitian ini. Dalam penelitian ini variabel responnya adalah hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri di Kabupaten Demak. Hasil belajar adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan

pembelajaran telah dicapai atau dikuasai yang diperlihatkan setelah mereka mengalami pengalaman belajarnya. variabel respon ini bersifat terikat artinya variabel ini dipengaruhi dari variabel treatment yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model pembelajaran *Think Pair Share*, diharapkan dalam penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran konvensional, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model pembelajaran *Think Pair Share*.

