

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan pemerintah untuk mendidik kehidupan bangsa dengan menyediakan berbagai jenis lembaga pendidikan. Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga merupakan proses perbaikan, penguatan, penyempurnaan terhadap semua kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai dan budaya yang ada dalam masyarakat di Indonesia.

Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat beberapa komponen-komponen pendidikan yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, kegiatan belajar mengajar, dan sarana prasarana. Dari beberapa komponen tersebut yang menarik adalah kegiatan belajar mengajar. Karena pada kegiatan belajar mengajar adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik. Dan kegiatan belajar mengajar juga merupakan faktor penentu atas tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Setelah kegiatan belajar mengajar peserta didik akan dihadapkan dengan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini biasa disebut dengan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk menentukan tingkat pemahaman peserta didik. Jika hasil belajar peserta didik di atas nilai rata-rata, maka dapat dikatakan peserta didik memahami ajaran di sekolah. Begitupun sebaliknya, jika peserta didik mendapati nilai di bawah rata-rata, maka dapat dikatakan peserta didik kurang memahami ajaran di sekolah. Menurut Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu peserta didik yang meliputi beberapa ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil

belajar sangat menentukan pemahaman peserta didik selama pembelajaran dan hasil belajar pun menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Terhitung sejak tahun 2020 hingga 2022 kita sudah melewati pandemi covid-19 selama 2 tahun. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menurunkan kasus covid-19 di Indonesia hingga munculah kebijakan untuk memberikan izin melaksanakan aktivitas di luar rumah. Salah satu kegiatan yang sudah boleh dilakukan secara langsung yaitu pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Namun, kegiatan tatap muka di sekolah ini hanya boleh diisi oleh 50% jumlah siswa yang ada di kelas. Sehingga munculah penggunaan model pembelajaran secara *hybrid learning* atau *blended learning* yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka dan daring dalam satu waktu.

Model pembelajaran daring dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dengan model pembelajaran daring materi pelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dan jika peserta didik belajar secara daring ia akan memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar karena, peserta didik tidak perlu datang ke sekolah secara langsung. Namun, model pembelajaran daring memerlukan teknologi yang harus dikuasai oleh peserta didik dan menunjang pembelajaran peserta didik.

Beberapa sekolah di Bandung sudah menetapkan pembelajaran secara model *blended learning* atau *hybrid learning*. Salah satunya di SDN Asmi 033 Bandung. Berdasarkan hasil pengamatan saya di SDN Asmi 033 Bandung metode ini memberikan pemahaman atau pengalaman yang berbeda antara peserta didik yang diajarkan secara tatap muka dan daring. Jika, peserta didik yang mendapati pembelajaran secara tatap muka akan mendapatkan pengawasan dari guru langsung begitupun sebaliknya peserta didik yang mendapati pembelajaran secara daring tidak mendapatkan pengawasan langsung oleh guru melainkan dari orang tua. Namun, peserta didik yang memiliki orang tua yang

bekerja tidak mendapatkan pengawasan selama pembelajaran daring di rumah. Hal ini berdampak adanya perbedaan hasil belajar peserta didik yang melaksanakan pembelajaran daring di rumah. Hal ini berdampak adanya perbedaan hasil belajar peserta didik yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring dan tatap muka. Terutama pada mata pelajaran matematika yang riskan jika tidak adanya pengawasan oleh guru atau orang dewasa saat kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Abroto, Maemonah, dan Nelsa Putri Ayu (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa” dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu atau *quasi experiment* menggunakan metode *Kolmogorov- Smirnov* menyatakan bahwa hasil belajar siswa secara *blended learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar secara langsung.

Berdasarkan permasalahan di atas dan didukung dengan penelitian yang relevan. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SDN 033 Asmi Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Adanya wabah pademi *covid-19* yang mempengaruhi pembelajaran di sekolah.
2. Adanya perubahan sistem pembelajaran dari sistem tatap muka menjadi pembelajaran daring kemudian model *blended learning* di SDN Asmi 033 Bandung.
3. Adanya perbedaan hasil belajar mata pelajaran matematika antar peserta didik daring dan tatap muka pada siswa sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah variabel-variabel yang ada dan hubungan antara di dukung dengan variabel satu dengan variabel yang lain, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan model *blended learning* terhadap mata pelajaran matematika di sekolah dasar SDN 033 Asmi Bandung?
2. Adakah pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SDN Asmi 033 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentunya mempunyai tujuan yang mengacu pada permasalahan yang ada, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian ini diadakan yaitu :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan model *blended learning* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan adakah pengaruh model *blended learning* terhadap mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai upaya menemukan solusi baru bagi ketidakmampuan pengajaran di sekolah dalam membangun pemahaman pembelajaran matematika peserta didik di sekolah dasar saat menggunakan model *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Sebagai pemikiran dan bahan masukan dalam rangka

meningkatkan kualitas pendidikan matematika dimasa pandemi covid-19 ini.

b. Guru Mata Pelajaran Matematika

Sebagai bahan pertimbangan guru-guru di sekolah dalam pemilihan metode, strategi, dan teknik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu penelitian ini dapat menjadi rujukan pembelajaran matematika saat menggunakan model *blended learning*.

c. Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan untuk melaksanakan penelitian menggunakan model *blended learning*.

F. Definisi Operasional

Untuk memudahkan maksud yang terkandung dalam judul penelitian ini, maka akan memberikan penjelasan tentang bagian-bagian yang ada pada judul penelitian ini. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu objek yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan dari seseorang.
2. *Blended learning* atau *hybrid learning* menurut Thorne (2013) adalah suatu sistem yang menggabungkan dua metode pembelajaran langsung. Yang dimaksud 2 metode pembelajaran tersebut yaitu, metode pembelajaran daring dan metode pembelajaran tatap muka.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ada 3 jenis, yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun hasil belajar kognitif ialah hasil belajar yang berhubungan kemampuan dalam mengenal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan mengevaluasi atau yang saat ini disebut kemampuan HOTS. Hasil belajar afektif adalah pencapaian hasil belajar yang mencakup menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan melakukan karakteristik.
4. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman pengalaman dan latihan-

latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini berupa sistematika pembahasan peneliti yang membentuk sebuah karya tulis ilmiah, maka peneliti menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penelitian karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2022, Hlm.37), sebagai berikut :

BAB I pendahuluan, pada bagian pendahuluan karya tulis ilmiah ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II kajian teori dan kerangka pemikiran, pada bab II karya tulis ilmiah ini berisikan kajian teoritis yang berisikan teori, konsep, model, dalil, teorema, dan rumus. Dan kajian teori ini disusun berdasarkan 4 landasan yaitu, landasan teologis, landasan filosofis, landasan teori, dan landasan psikologis.

BAB III metode penelitian, pada bab III ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan. Pada bab ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V simpulan dan saran, pada bab V ini terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan yang menjelaskan hasil penelitian secara singkat.