

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas ditujukan untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran, siswa akan banyak mendapat hal-hal baru berupa pengetahuan yang sifatnya teori, praktik dan pengalaman dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil belajar siswa melalui proses pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Menurut Usman (2009:04) Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pembelajaran guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa merupakan cerminan tingkat penguasaan materi oleh siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas tentu melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Seorang guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran yang menarik sehingga mampu menggugah semangat dan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode yang sesuai dan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dapat menentukan terciptanya suatu pembelajaran yang lebih baik.

Proses pembelajaran harus dipandang sebagai suatu rangsangan yang dapat menantang siswa untuk merasa terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pembelajaran yang demokratis, sehingga diharapkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan dengan bimbingan guru.

Khususnya pada pembelajaran Matematika yang berkenaan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak maka perlu adanya inovasi-inovasi kreativitas dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah misalnya di dalam proses pembelajaran Matematika menggunakan pendekatan, model, metode, strategi, dan media yang menyenangkan serta menarik. Proses pembelajaran Matematika lebih menarik dengan mengaitkan materi yang ada, dengan permasalahan-permasalahan di kehidupan nyata yang sering siswa jumpai di lingkungan sekitarnya.

Pada umumnya pembelajaran Matematika masih banyak yang didominasi oleh paradigma pembelajaran yang terpusat pada guru. Seorang guru aktif mentransfer pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa menerima pelajaran dengan pasif. Hal ini disebabkan karena banyaknya guru yang masih kesulitan dalam menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Sehingga guru lebih memilih menerapkan pembelajaran yang bersifat klasikal dan menggunakan media pembelajaran seadanya. Oleh

karena itu pembelajaran yang dilakukan mengakibatkan kondisi siswa cepat merasa bosan dan susah untuk menerima materi.

Pada pengamatan yang dilakukan di lapangan pada Kelas VB di SDI LUQMAN AL HAKIM pada tanggal 7 Januari 2020 menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu dari 24 siswa sekitar 41,6% yang mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu dengan nilai 75. Proses pembelajaran pada Matematika masih terfokus kepada guru. Guru berperan aktif dalam menyampaikan materi tanpa menggunakan media untuk mendukung proses belajar. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru Kelas VB, guru mengajar dengan cara ceramah dan berpedoman pada langkah-langkah buku guru dan buku siswa. Guru masih menggunakan metode pembelajaran klasikal sehingga siswa cenderung menerima materi dari hasil ceramah guru. Hal ini juga disebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap Pembelajaran Matematika.

Berdasarkan pada beberapa pemaparan diatas, menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan sehingga berdampak pada hasil belajar. Peneliti berpendapat perlunya dilakukan proses perbaikan pembelajaran pada siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

Peneliti akan melakukan penelitian tatap muka dalam kelas secara langsung dengan siswa. Akan tetapi bersamaan dengan Pandemi Virus Corona atau *COVID-19 (Corona Virus Disease 2019)* yang sedang marak di seluruh Dunia khususnya di Indonesia menyebabkan terganggunya proses pendidikan. Pemerintah melakukan isolasi mandiri selama 14 hari pada 16-29 Maret 2020 demi mencegah penyebaran *COVID-19* yang berbahaya. Hal ini menyebabkan sekolah diliburkan dan siswa diarahkan untuk belajar di rumah. Selama proses isolasi mandiri penyebaran *COVID-19* semakin meluas sehingga tidak memungkinkan kegiatan pembelajaran berjalan seperti biasanya yang mendorong pemerintah melakukan perpanjangan isolasi mandiri. Demi berjalannya pendidikan pemerintah memberikan arahan untuk memanfaatkan teknologi internet dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah masing-masing. Guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran melalui internet sehingga pembelajaran dapat berjalan walaupun Pandemi *COVID-19* masih belum selesai. Pembelajaran jarak jauh menggunakan pemanfaatan teknologi internet banyak mendapat keluhan dari pada siswa sebab banyak guru yang hanya memanfaatkan teknologi internet untuk mengirim tugas kepada siswa tanpa ada proses pembelajaran. Dari berbagai penyampaian di atas peneliti memilih model pembelajaran yang menarik dan baik untuk diterapkan pada masa Pandemi *COVID-19* serta baik untuk pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning*.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berbasis masalah. Siswa akan belajar untuk menemukan berbagai permasalahan yang ada untuk dipecahkan dengan berbagai solusi yang didapat dari hasil pemikiran bersama dalam kelompok. Kurniasih dan Sani (2014: 77) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu: (1) siswa diorientasikan pada masalah; (2) siswa diorganisasikan untuk belajar; (3) membimbing siswa untuk melakukan penyelidikan secara individu atau kelompok; (4) membuat dan menyajikan hasil pemecahan masalah; (5) melakukan analisis dan evaluasi terhadap kegiatan pemecahan masalah.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* sebuah model yang memiliki lima tahapan yang harus diterapkan dalam pembelajaran yaitu, pertama guru memperkenalkan masalah-masalah yang ada kepada siswa sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. Tahap kedua guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok untuk saling bertukar pikiran dalam memecahkan masalah dengan memilih salah satu anggota sebagai pemimpin kelompok. Tahap ketiga guru mengarahkan siswa untuk bersama-sama memecahkan masalah yang sudah mereka dapatkan sesuai dengan kelompok masing-masing. Tahap ke empat guru meminta siswa untuk mencatat hasil temuan-temuan dalam memecahkan masalah dan menyajikan hasil pemecahan masalah secara bergantian masing-masing kelompok. Tahap kelima guru dan siswa melakukan analisis dan evaluasi dari hasil kajian temuan-temuan pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *Blended Learning* juga menjadi penunjang pembelajaran agar pembelajaran bisa jadi lebih mudah untuk menjangkau pembelajaran jarak jauh di masa Pandemi *COVID-19*.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tentunya bisa meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dalam hal ini, model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan Ilmu Matematika adalah *Problem Based Learning*, karena dalam belajar berdasarkan masalah, pembelajaran didesain dalam bentuk pembelajaran yang diawali dengan struktur masalah real yang berkaitan dengan konsep-konsep matematis yang akan dipelajari. Pembelajaran dimulai setelah siswa dihadapkan dengan struktur masalah real, dengan cara ini siswa mengetahui mengapa mereka belajar. Semua informasi akan mereka kumpulkan melalui penelaahan materi ajar untuk dapat digunakan memecahkan masalah yang dihadapinya.

*Blended Learning* atau pembelajaran bauran merupakan inovasi pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran dengan memanfaatkan internet sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi *COVID-19*. Menurut Hermawanto (2013:68) *Blended learning* yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Penggunaan *Blended Learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga gaya belajar peserta didik. Diharapkan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi

kesan yang kuat kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis merasa perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Berbasis *Blended Learning* Siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ingin dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* pada Matematika Materi Bangun Ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Model *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* pada Matematika Materi Bangun Ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM.

2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu: “Melalui Model *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning*, maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas VB SDI LUQMAN AL HAKIM akan meningkat”.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, berkaitan dengan desain perencanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan berbasis *Blended Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menekankan kenyamanan belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

##### 2. Manfaat Praktis

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memeberikan manfaat bagi:

##### a. Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai penambah wawasan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*



- 2) Sebagai penambah wawasan tentang penggunaan *Blended Learning* dalam pembelajaran.
- 3) Sebagai referensi model dan media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan kepada siswa di Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru :

- 1) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau tolak ukur pemahaman siswa pada pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VB dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau tolak ukur pemahaman siswa pada pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VB berbasis *Blended Learning*.

c. Bagi Siswa :

- 1) Sebagai penambah wawasan pada pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VB melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) Sebagai penambah wawasan pada pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VB berbasis *Blended Learning*.
- 3) Melatih siswa untuk memecahkan masalah dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## F. Definisi Operasional

1. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran dimana siswa dilibatkan dalam kegiatan pemecahan suatu masalah dengan langkah-langkah metode ilmiah, sehingga siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan masalah dan mempunyai kemampuan dalam memecahkan suatu masalah. (Fathurrohman, 2015: 113)
2. Hasil belajar adalah kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. (Sudjana, 2004: 22)
3. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. (Rusefendi dalam Rora, 2019:1)
4. *Blended learning* adalah gabungan sistem pembelajaran tradisional dan system penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis teknologi dalam *blended learning*. (Bhonk dalam Rusman, 2012:244)