

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Matematika seharusnya merupakan ilmu yang menarik dan dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun kenyataan yang ada matematika bukan mata pelajaran yang disenangi bahkan cenderung dianggap mata pelajaran yang sulit. Pembelajaran matematika akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan jika diajarkan dengan metode yang tepat dan siswa diberi kesempatan yang luas dalam mengemukakan gagasan baru sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Menurut Hidayat & Sariningsih (2018:111) Pemecahan masalah mempunyai 4 langkah penyelesaian yaitu memahami masalah, merencanakan masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan memeriksa semua langkah. Jika siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalahnya tinggi tidak akan kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan masalah sesuai langkah yang dikerjakan sebaliknya jika kemampuan pemecahan masalahnya rendah dia akan merasa kesulitan dalam memahami serta menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan empat langkah penyelesaian masalah tersebut.

Virus covid-19 yang bermunculan diawal tahun 2020 menjadi ancaman pandemi dunia, kemunculan virus ini juga menjadi ancaman bagi masyarakat Indonesia salah satunya berdampak juga pada dunia pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Wahyu et al (2020:101), dampak pandemi covid-19 sangat meluas

diberbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Dalam rangka untuk menangani penyebaran covid-19 pemerintah Indonesia pun mulai menerapkan peraturan PSBB. Dampak dari wabah ini terhadap dunia pendidikan pun sangat dirasakan.

Sebelumnya tidak ada yang dapat memprediksi munculnya virus covid-19 yang sekarang ini sedang mewabah. Hal ini menyebabkan muncul berbagai kendala-kendala dari berbagai pihak baik dari pemerintah maupun masyarakat luas dalam menghadapi pandemi covid-19. Berbagai kendala pun muncul baik itu dari pihak sekolah, guru, orang tua serta siswa itu sendiri. Karena pembelajaran di sekolah biasanya diadakan tatap muka, kemudian dialihkan ke pembelajaran online atau daring.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari salah satu guru yang mengajar matematika di SMP Negeri 1 Suwawa bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Dari informasi yang diberikan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal yang memiliki tingkat kesusahan yang tinggi karena pada saat proses pembelajaran siswa hanya menghafal informasi. Sehingga siswa mengalami kesulitan pada penyelesaian soal apabila menemukan sedikit perbedaan dari contoh soal karena siswa masih kurang memahami konsep pada materi yang diajarkan. Dan masih banyak lagi hambatan yang dihadapi oleh pengajar dan siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung diantaranya pada saat proses pembelajaran daring tidak semua siswa mengikuti pembelajaran secara maksimal, dan hanya beberapa saja yang mengikuti pembelajaran sebab hanya sebagian siswa yang memiliki android. Keadaan ini tentunya sangat berpengaruh

dalam proses pembelajaran daring. Akan tetapi guru mengupayakan melakukan pembelajaran matematika dikelas dengan jumlah siswa terbatas hanya berlaku bagi siswa yang tidak mempunyai android dengan menerapkan aturan protokol kesehatan.

Berdasarkan masalah tersebut di atas, maka peneliti memilih *blended learning* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 1 Suwawa khususnya pada materi tentang “kubus dan balok” dalam rangka untuk menciptakan suasana pembelajaran yang maksimal dan berkualitas serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang ada di SMP Negeri 1 Suwawa secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih *blended learning* sebagai salah satu strategi karena *blended learning* adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran daring dan model pembelajaran luring. Sebab pada saat ini jika hanya menerapkan model pembelajaran daring saja siswa masih kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu peneliti akan menggabungkan antara pembelajaran daring dan pembelajaran luring melalui *blended learning*.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui lebih jauh tentang hasil penelitian tersebut, peneliti menuangkannya dalam judul “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok Di SMPN. 1 Suwawa”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan di atas, adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- b. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang memiliki tingkat kesusahan yang lebih tinggi.
- c. Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep pada materi kubus dan balok.
- d. Saat pembelajaran daring tidak semua siswa mengikuti pembelajaran secara maksimal karena sebagian siswa tidak memiliki android.

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun masalah tersebut dibatasi pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII Di SMP Negeri 1 Suwawa dengan menggunakan *blended learning* pada materi kubus dan balok.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok Di SMPN. 1 Suwawa?”

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok Di SMPN. 1 Suwawa.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat:

### 1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan serta sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan *blended learning* pada mata pelajaran matematika.

### 2. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan, menambah wawasan dan informasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan menggunakan *blended learning*.

### 3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru bagi peneliti terhadap penerapan *blended learning* dan penambahan informasi tentang *blended learning* guna menjadi bahan pegangan untuk peneliti sebagai calon pengajar yang akan datang.

### 4. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *blended learning* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada materi kubus dan balok.