

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015:16). Proses belajar -mengajar ini akan memperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran atau dengan istilah hasil yang di optimal. Proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik (Herawati, 2018: 28).

Proses belajar mengajar berlangsung disetiap lembaga pendidikan termasuk tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pembelajaran di SMP adalah upaya untuk mengembangkan potensi, kecakapan dan kepribadian siswa. Perkembangan potensi, kecakapan dan kepribadian siswa tersebut diperoleh melalui interaksi dengan guru juga hasil usaha siswa sendiri yang senantiasa mengembangkan dirinya. Prestasi belajar yang telah dicapai oleh seseorang merupakan hasil interaksi sebagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu (Syafi'i *et al*, 2018: 121).

Seiring perkembangan zaman era revolusi industri menuntut peserta didik untuk terus berkembang, khususnya di dunia pendidikan. Perkembangan dunia pendidikan dalam menyelenggarakan pendidikan secara formal mengharapkan pendidikan dan peserta didik untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan

yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar (Sulistiyowati, 2012: 100).

Menurut Depdiknas (Arifin *et al*, 2010: 70) bahwa untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya dan guru sebaiknya memanfaatkan media dan sumber-sumber lain selain buku sebab penggunaan salah satu media atau sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas pada sumber yang ditetapkan itu saja. Pembelajaran yang baik dan inovatif pada dasarnya tidak terlepas dari penggunaan media. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan tenaga pendidik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan untuk membantu siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi aplikasi komputer menggunakan internet.

Jaringan internet pun telah diluncurkan dan sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas, yang seharusnya sudah bisa dimanfaatkan untuk menunjang kemajuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika agar semakin efektif dan efisien. Menurut Nurhasanah (Arifin *et al*, 2010: 70), adanya konektivitas *Personal Computer* (PC) melalui jaringan internet telah memungkinkan munculnya sumber belajar baru yang memanfaatkan data dalam bentuk elektronik. Keberadaan internet membuka peluang besar bagi siswa dan guru untuk mendapatkan berbagai sumber belajar. Bahkan saat ini ada beberapa

situs web yang khusus dibangun untuk belajar matematika secara on-line, seperti www.math.com, www.math.umd.edu, <http://www.tc.cornell.edu:80/edu/MathSciGateway>, serta masih banyak lagi. Situs atau web di atas biasanya terfokus pada satu topik saja, misalnya matematikanya saja, artikel pendidikan saja, atau soal dan penyelesaian saja.

Berdasarkan permasalahan di atas dalam proses pembelajaran matematika memerlukan suatu alat bantu sebagai penunjang belajar tanpa harus berkutut dengan pembelajaran yang membosankan di kelas yang dipenuhi dengan tugas-tugas. Selain itu sering terjadinya penambahan jam pelajaran dikarenakan penyampaian materi tidak sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan, maka sangat perlu sebuah media yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik tanpa harus mengadakan jam tambahan disekolah seperti sebuah web atau blog pendidikan yang bisa dibaca dan dipelajari dimana saja. Blog memenuhi kriteria suatu media yang digunakan dalam pendidikan. Hal ini karena blog sangat fleksibel dalam penggunaannya karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Fatmayanti, 2015: 164).

Pembelajaran berbasis blog diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan diintegrasikan ke dalam blog pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran matematika semakin bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *problem based learning*. Trianto (2010: 91) mengatakan bahwa secara umum *problem based learning* terdiri dari menyajikan situasi masalah autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Lebih lanjut,

Trianto (2010: 92) mengatakan bahwa *problem based learning* dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama antarsiswa. Oleh karena itu, dibentuklah kelompok-kelompok kecil sesuai dengan kesepakatan siswa dan guru.

Model pembelajaran *problem based learning* bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari siswa. Dengan model *problem based learning* diharapkan siswa mendapatkan lebih banyak kecakapan dari pada pengetahuan yang dihafal. Mulai dari kecakapan memecahkan masalah, kecakapan berfikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan pencarian dan pengelolaan informasi (Ariandi, 2017: 582). *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa. Siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah-masalah dunia nyata dengan cara menginterpretasikan ide-ide yang dimiliki dalam bentuk simbol-simbol matematika (Kurniati *et al*, 2019: 30). Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran dimana pembelajar/siswa bertemu dengan suatu masalah yang tersusun sistematis, penemuan berpusat pada siswa dan proses refleksi, mengembangkan motivasi belajar siswa, serta merupakan keterampilan memecahkan masalah (Yasin, 2011: 42). Guru dapat mengaplikasikan *problem based learning* dalam meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Widayanti & Nur'aini (2020: 14), *problem based learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dimulai dengan ide-ide dan

membangun pemahaman di atas ide-ide yang telah dimiliki siswa. Mengajar dengan model ini merupakan proses yang memerlukan kepercayaan kepada siswa, yaitu kepercayaan bahwa semua siswa dapat membuat ide yang bermakna tentang matematika sehingga nantinya siswa akan lebih bersemangat mempelajari matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Sabtu 17 November 2023, saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu : (1) materi yang disajikan oleh guru kurang menarik dan menyenangkan sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, (2) kurangnya penggunaan media berbasis IT dalam proses pembelajaran, guru lebih cenderung menggunakan media buku cetak. Penggunaan media yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar siswa menurun. Dari 34 siswa terdapat 14 siswa yang dapat memahami materi yang diajarkan, 11 siswa kurang memahami dan 9 siswa tidak dapat memahami materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga penyajian materi kurang menarik dan menyenangkan yang dapat mengakibatkan siswa cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dapat memicu hasil belajar siswa yang kurang baik, karena kurangnya kreatifitas guru sebagai pengajar dalam menyediakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi

masalah, salah satu media yang bisa dibuat adalah media pembelajaran blog berbasis *problem based learning*.

Penelitian tentang penerapan atau pengembangan blog dalam pembelajaran matematika telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Nugroho *et al* (2017: 202) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan blog berada dalam kategori baik dan dapat digunakan maupun disebarluaskan dalam pembelajaran khususnya pada materi Trigonometri. Disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan blog pada materi lain. Putra & Andriani (2021: 119) menyimpulkan bahwa penggunaan media video blog (vlog) pada pembelajaran berpengaruh positif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, kemandirian belajar, motivasi belajar, kemampuan pemahaman konsep, dan hasil belajar matematika. Kajian ini masih bersifat literatur sehingga disarankan ada penelitian tentang pemanfaatan media video blog (vlog) pada pembelajaran matematika. Muna (2022: 75-76) menyimpulkan bahwa media blog ini dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi bangun ruang sisi datar. Disarankan penelitian ini diperluas pada materi bangun ruang sisi lengkung dan materi matematika lainnya. Saribu (2023: 61) menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbasis media blog dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok, dapat menambah daya tarik atau minat belajar siswa dan meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Disarankan kepada peneliti yang lain untuk dapat melakukan penelitian lanjutan pada materi lainnya. Dari beberapa penelitian tersebut belum ada yang mengembangkan blog pembelajaran matematika berbasis *problem based learning* pada materi lingkaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian tentang Pengembangan Blog Pembelajaran Matematika Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Lingkaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate..

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil validasi blog pembelajaran matematika berbasis *problem based learning* pada materi lingkaran?
2. Bagaimana kemenarikan blog pembelajaran matematika berbasis *problem based learning* pada materi lingkaran?
3. Pengembangan blog pembelajaran matematika berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil validasi blog pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi lingkaran.
2. Untuk mengetahui hasil kemenarikan blog pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi lingkaran.
3. Untuk mengetahui pengembangan blog pembelajaran matematika berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa sebuah blog/blogger. Blog pembelajaran hasil pengembangan akan dievaluasi ketika siswa selesai mencermati blog yang ditampilkan tersebut siswa harus betul-betul memahami tampilan dari blog. Blog pembelajaran hasil pengembangan digunakan untuk satu kali tatap muka selama 2x30 menit. Materi yang terkandung dalam blog ini disesuaikan dengan silabus pada mata pelajaran matematika dengan materi lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Ternate.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis blog pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan produk blog pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan blog pembelajaran yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa akan meningkat.
3. Bagi guru, blog pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam

menggunakan blog pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan blog pembelajaran berbasis *Problem Based Learning (PBL)*, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan blog pembelajaran.