

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun 2019, dunia dikagetkan dengan kemunculan virus yang sangat berbahaya bagi manusia dan telah menyebar hampir keseluruh dunia. Virus tersebut sudah banyak memakan korban jiwa. Salah satu jurnal membahas mengenai virus ini, yaitu Jurnal Respirologi Indonesia. Mereka menuliskan sebagai berikut:

Penyakit virus corona 2019 (*Corona Virus Disease/ COVID-19*) sebuah nama baru yang diberikan oleh *World Health Organization* (WHO) bagi pasien dengan infeksi virus novel corona 2019 yang pertama kali di laporkan dari kota Wuhan, Cina pada akhir 2019. Penyebaran terjadi secara cepat dan membuat ancaman pandemi baru.¹

Segala macam kegiatan menjadi terganggu sehingga tidak dapat berjalan normal seperti biasa. Salah satu dampak dari wabah ini ialah proses belajar-mengajar di sekolah. Pemerintah memberikan arahan kepada pihak sekolah agar melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing atau dilakukan secara daring (*online*). Untuk pembelajaran yang dilakukan secara *online* ini kita semua menyadari dan merasakan bahwa saat ini dunia bergerak cepat menuju terbentuknya suatu masyarakat yang berbasis sains (*Science Based Society*), setiap kegiatan yang berbasis ilmu pengetahuan, dan adanya kebiasaan yang selalu berlandaskan IPTEK terutama Teknologi Informasi

¹Diah Handayani Dkk, Penyakit Virus Corona 2019, *Jurnal Respirologi Indonesia*, Vol. 40 No. 2, April 2020, h. 19-20.

dan Komunikasi (TIK) atau dikenal juga sebagai *Information And Communication Technology (ICT)* yang perwujudan utamanya adalah internet.

Kemajuan tersebut sudah memberikan kemudahan dan kesejahteraan bagi kehidupan manusia sekaligus merupakan sarana bagi kesempurnaan manusia sebagai hamba Allah dan khalifah-Nya.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Ar-Rahman/55: 33.

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ

إِلَّا بِإِذْنِ

Ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa Al-qur'an memberi modal dasar berupa akal dan sarananya secara mentah untuk digali dan diolah sehingga bermanfaat untuk kehidupan manusia. Ayat tersebut merupakan anjuran bagi siapapun yang bekerja di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk berusaha mengembangkan kemampuan sejauh-jauhnya sampai-sampai menembus (melintas) penjuru langit dan bumi.

Penunjang hal ini, adanya model pembelajaran juga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar siswa. Apabila model pembelajaran yang digunakan membosankan maka akan menyebabkan siswa semakin kesulitan. Apabila siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang berpusat pada satu arah, nantinya dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mempelajari materi. Terlebih lagi dalam mempelajari pelajaran matematika

yang didominasi oleh angka-angka sehingga rasa bosan itu akan mengakibatkan siswa merasa kesulitan.

Mengatasi hambatan atau kesulitan tersebut, sebaiknya guru memodifikasi pembelajaran dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *blended learning*. Model ini merupakan solusi yang tepat dalam upaya perbaikan pembelajaran. Penggabungan berbagai keunggulan pembelajaran berbasis internet (*e-learning online*), berbasis multimedia (*e-learning offline*) dan pemanfaatan teknologi *mobile* (*mobile learning*) dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) pada akhirnya diharapkan meningkatkan motivasi peserta didik.

Model pembelajaran *blended learning* mempunyai ciri khas tersendiri dibandingkan model pembelajaran yang lain, yakni pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan bisa diakses secara *online*. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media *online* berupa aplikasi *Discord*.

Discord merupakan salah satu dari media *online* dalam bentuk aplikasi. Di masa pandemi *covid-19*, *discord* juga memiliki peranan dalam membantu kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya aplikasi *discord* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Skype*. Fitur-fitur yang terdapat dalam *discord* dirancang untuk membantu peserta didik berkomunikasi dan berkoordinasi melalui *server* pribadi yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim pesan teks, obrolan suara dengan orang lain ataupun *video*

call. Dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif tentu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka kemungkinan besar siswa dapat memiliki intensitas usaha yang tinggi dalam memahami materi dan mengerjakan latihan soal. Selain itu, jika motivasi yang dimiliki siswa itu tinggi juga akan berpengaruh dengan hasil belajarnya salah satunya dengan cara penilaian kontinu.

Penilaian ini mendorong murid-murid belajar. Oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Di samping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti.²

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Menggunakan Media Aplikasi *Discord* Pada Materi Aritmatika Sosial Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Siti Mariam Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 168.

1. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *discord* pada materi Aritmatika Sosial?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *discord* pada materi Aritmatika Sosial?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *discord* pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *discord* pada materi aritmatika sosial.

D. Signifikansi Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan, yang berhubungan dengan implementasi model *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *discord* ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan informasi untuk memilih bentuk-bentuk pendekatan, model ataupun metode serta teknik pembelajaran yang dianggap menarik dan menyenangkan oleh siswa sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Agar dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara kontekstual sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi pembelajaran, selain itu siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya baik dari kemampuan komunikasi, pemahaman maupun analisis terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai landasan dan referensi agar dapat lebih kompeten dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi *discord* pada materi aritmatika sosial.

E. Definisi Operasional

Menghindari kesalahan penafsiran maupun ketidakjelasan mengenai judul penelitian ini, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Implementasi Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan implementasi sebagai pelaksanaan atau penerapan. Artinya yang dilaksanakan dan diterapkan ialah kurikulum yang telah dirancang atau didesain, kemudian dijalankan sepenuhnya. Sehingga yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi discord ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual.³ Jadi *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, yang mana antara pendidik dan siswa saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pelajaran), belajar mandiri (belajar dengan menggunakan berbagai modul maupun buku yang telah disediakan), dan belajar mandiri secara *online*.

c. *Discord*

Aplikasi discord adalah sebuah aplikasi yang penggunadapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa

³Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014), h. 6.

membuat server sendiri untuk dalam menjalin komunikasi.⁴ Jadi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah saat dilaksanakan proses pembelajaran *online* melalui teks, suara dan *video call*, di mana guru dapat menjelaskan materinya melalui suara, sementara para siswa bisa menyimak teks dan mendengarkan penjelasan langsung dari guru sehingga bisa berinteraksi secara langsung layaknya pembelajaran seperti di dalam kelas.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diraih siswa dalam proses pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku. Dengan kata lain, tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran itu sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar yang dihasilkan dari perolehan nilai tugas dan nilai tes tertulis yang nantinya akan diakumulasi dan diambil sebagai nilai akhir hasil belajar. Hasil belajar akan mengikuti nilai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Apabila siswa mendapatkan nilai ≥ 75 maka siswa masuk dalam kategori tuntas belajar.

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau luar diri seseorang sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran. Demikian maksud dari motivasi dalam penelitian ini adalah dorongan yang bisa

⁴Jagad Aditya Dewantara Dkk, Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online, *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, Vol. 13 No. 1, Edisi Maret 2020, h. 7.

membuat siswa bersemangat ketika menjalankan tugasnya sebagai pelajar untuk mencapai suatu tujuan.

f. Aritmatika Sosial

Materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi matematika kelas VII semester genap. Materi ini, menyangkut kehidupan sosial seperti menghitung harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, bruto, neto, tara, diskon, pajak, dan lain-lain.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul peneliti, dan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Ratnanigrum Onta, mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2018, dengan judul “Efektivitas Penerapan Model *Blended Learning* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quipper School* Di Tinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI= TKJ-A SMK Asisi Jakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model *blended learning* dengan media *quipper school* dikatakan efektif untuk diterapkan karena terbukti dari angket motivasi belajar yakni sebanyak 78,58% siswa memiliki dalam kategori minimal baik dan sudah memenuhi kriteria keefektifan ($\geq 75\%$). Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah membahas tentang penggunaan model pembelajaran *blended learning*

di tinjau dari motivasi dan hasil belajar. Sedangkan untuk perbedaannya adalah peneliti memilih menggunakan aplikasi discord sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hengki Tri Prabowo, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2013, dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas XI MULTIMEDIA 1 SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia peserta didik kelas XI Multimedia1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2013/2014. Hal ini didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada indikator yang diamati yaitu mengamati demontrasi guru, mengerjakan quiz secara *online*, mengajukan pertanyaan di kelas, mengajukan pertanyaan secara *online*, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, mengerjakan tugas secara *online*, mengemukakan pendapat dalam forum diskusi melalui *e-learning*, melakukan percobaan dengan benar, mempresentasikan hasil percobaan kepada guru. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah membahas tentang penggunaan model pembelajaran *blended learning*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah peneliti memilih motivasi dan hasil belajar siswa yang akan diteliti.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jagad Aditya Dewantara, Efriani, dan Afandi dalam Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, Volume 13, No. 1, Edisi Maret 2020. Universitas Tajungpura. Adapun judul dalam jurnal ini

adalah “Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran *Online*”. Mereka menyatakan bahwa discord menyediakan kemudahan dalam pembelajaran, diantaranya pembelajaran tidak terikat oleh ruang kelas, dapat digunakan untuk mata kuliah/mata pelajaran yang sama untuk 2 atau lebih kelas yang berbeda, menyediakan fitur-fitur yang mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi diantara para peserta atau member. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah penggunaan aplikasi discord sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran *online*. Sedangkan untuk perbedaannya adalah lokasi penggunaan media yang mana peneliti memilih melaksanakan media pembelajaran ini di sekolah untuk jenjang siswa SMP/MTs sederajat bukan untuk mahasiswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aditia Rachman, Yusep Sukrawan, dan Dedi Rohendi dalam jurnal *Mechanical Engineering Education*, Volume 6 , No. 2 . edisi Desember 2019. Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun judul dalam jurnal ini adalah “Penerapan Model *Blended Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi”. Mereka menyatakan bahwa penerapan model *blended learning* secara kontinu menggunakan media moodle LMS dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai pada kriteria tinggi. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan rata-rata nilai *n-gain* kelas eksperimen sebesar 0,72 (tinggi) dan rata-rata *n-gain* kelas control sebesar 0,49 (sedang). Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah penggunaan model pembelajaran *blended learning* ditinjau dari hasil belajar siswa. Sedangkan untuk perbedaannya adalah peneliti tidak

hanya meneliti hasil belajar tetapi juga melihat motivasi mereka serta menggunakan media sebagai perantara komunikasi antara peneliti dengan para siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Rakhmawan, dkk. Dalam *Jurnal Prosiding Seminar Nasional FKIP, Volume 3, No. 1, 2020. Universitas Sultan Agung Tirtayasa*. Adapun judul dalam jurnal ini adalah “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19”. Mereka menyatakan bahwa discord dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran secara optimal dengan dengan syarat yaitu jaringan internet dari pendidik dan peserta didik stabil dan mencukupi. Namun demikian, dengan jaringan internet yang ada pun discord tetap memiliki kelebihan dibandingkan dengan aplikasi sosial media lain yang umum digunakan oleh masyarakat, yaitu WhatsApp. Aplikasi discord tidak cocok jika harus digunakan untuk presentasi layar seperti yang dapat dilakukan oleh beberapa aplikasi *video conferences* lainnya seperti *google meet* dan *zoom cloud meeting*. Hal ini disebabkan karena tingginya pengaruh kestabilan jaringan internet terhadap optimalnya fungsi voice call maupun *video conferences* dari discord. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah penggunaan aplikasi discord sebagai media komunikasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk perbedaannya adalah peneliti memilih menggabungkan penggunaan media aplikasi discord dengan model pembelajaran blended learning ditinjau dari motivasi dan hasil belajar.

G. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas, dan alasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Di masa pandemi *covid-19* hampir seluruh sekolah meniadakan pembelajaran langsung atau tatap muka dikelas, karena hal ini peneliti menggunakan salah satu media yang bisa di manfaatkan untuk melakukan pertemuan atau tatap muka secara virtual dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *discord*.

2. Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan secara *online*, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *blended learning* karena model ini dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*.

3. Banyak siswa yang kurang memahami cara-cara untuk mengerjakan soal-soal matematika terutama materi aritmatika sosial. Kesulitan dari materi ini adalah soal-soal yang cenderung dalam bentuk soal cerita sehingga membuat para siswa agak bingung untuk menentukan rumus atau cara pengerjaan.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang masing-masingnya memiliki beberapa sub bab dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab I, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, alasan memilih judul dan sistematika penulisan.

2. Bab II, kajian teori dan kerangka pikir yang berisi pembelajaran matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media aplikasi discord, aritmatika sosial dan kerangka berpikir.
3. Bab III, metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV, penyajian data dan analisis data yang berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas VII B MTs Siti Mariam Banjarmasin, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas VII B MTs Siti Mariam Banjarmasin, analisis data, uji hasil belajar siswa, pembahasan dan hasil penelitian.
5. Bab V, penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.

