BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan mustahil manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.¹

Dunia pendidikan pemaknaan terhadap teknologi sudah sejak lama dilakukan sehingga menghasilkan sebuah kajian ilmu yang disebut teknologi pendidikan bahkan dalam perkembangannya telah melahirkan ilmu teknologi pembelajaran. Dengan demikian teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran telah membawa pada upaya terwujudnya ide dan pemikiran serta prosedur tindakan yang harus dilakukan dalam rangka mewujudkan proses inovasi dunia pendidikan sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang baru seperti di era sekarang telah termasuk didalamnya model-model pembelajaran elektronik dan *virtual* baik secara personal maupun kelembagaan hingga sistem akreditasi atas temuan-temuan hasil inovasi dalam dunia pendidikan.²

Al-Qur'an juga menerangkan bahwa Allah SWT telah membekali manusia dengan sarana-sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka cipta,1997), h. 2.

² Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan (pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 2.

kepentingan dan kemaslahatan manusia. Sebagaimana tertuang dalam QS. An-Nahl:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ الْوَسْمَانَ الْأَبْصَارَ السَّمْعَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Surah di atas bermakna bahwa Allah SWT menciptakan manusia dengan segala kelebihanannya agar manusia bersyukur. Cara bersyukur dilakukan dengan memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki dengan sebaik-baiknya. Selain itu, manusia diciptakan dengan akal yang sempurna, sehingga dapat menggunakan akalnya untuk berpikir, dengan demikian akan ada selalu kemajuan dan perkembangan dalam peradaban manusia khususnya pada bidang teknologi.

Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, menggabungkan dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara *audiovisual*, bahkan multimedia, dewasa ini mampu mewujudkan apa yang disebut *Virtual learning/online learning*. Perkembangan Konsep ini kemudian mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan situasi secara psikologis adaptif pada pembelajaran. Upaya ke arah teknologi banyak dicontohkan dengan munculnya konsep *e-learning* atau elektronik pembelajaran.³

E-learning merupakan pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis seperti telepon, audio, video tape, transmisi satelit atau komputer. Berbagai istilah digunakan untuk pendapat tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah *online learning* (pembelajaran *online*), *internet enabled*

³ Deni Darmawan, *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 3.

learning, virtual learning atau web-based learning.⁴ Secara realitas pembelajaran *e-learning* tidak sulit walaupun dibatasi oleh ruang dan jarak yang tidak mungkin jika dilakukan secara *nature*, akan tetapi justru realitas yang diharapkan mampu di wujudkan melalui konsep *e-learning*.⁵

Pembelajaran berbasis *e-learning* atau pembelajaran *online* sesuai apabila diterapkan pada saat kondisi sekarang ini, hal ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim bahwa seluruh pembelajaran anak usia sekolah dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *daring* selama masa pandemi *covid19*. Selain itu, juga menyebut pembelajaran *daring* sebagai salah satu proses beradaptasi dengan teknologi. Pandemi *covid 19* merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi, akibatnya seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa terkecuali pada dunia pendidikan termasuk Indonesia harus mengambil keputusan untuk menutup sekolah yang diharapkan mampu mengurangi kontak orang-orang secara masif.⁶

Pembelajaran *online* atau *daring* berbasis *e-learning* menjadi solusi untuk mengatasi konsisi pandemi saat ini, disamping itu penerapannya juga memiliki tantangan tersendiri diantaranya sebagai berikut: 1. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik dan antar peserta didik dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran. 2. Kecendrungan mengabaikan

⁴ *Ibid.*, h. 25.

⁵ *Ibid.*, h. 3.

⁶ Rizqon Halal Syah Aji, "Dampak *Covid 19* pada Penelitian di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran", *Jurnal sosial dan budaya syari*, Vol. 7 No. 5 2020, h. 396.

aspek akademik atau aspek sosial, 3. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung susah untuk menyesuaikan dan bahkan gagal.⁷

Hal di atas sejalan dengan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika di SMAN 1 Rantau Badauh dimasa pandemi *covid19*, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMAN 1 Rantau Badauh, maka beberapa permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran matematika diantaranya: 1. Terbatasnya interaksi langsung dengan guru. Interaksi antara siswa dan guru sangat penting mempengaruhi hasil belajar matematika, interaksi antara siswa dan guru merupakan penentu kesuksesan siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan interaksi siswa dan guru memiliki ikatan langsung pada minat belajar siswa. Jika interaksi siswa dan guru didukung oleh minat belajar yang positif maka secara langsung akan berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa.⁸ 2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran karena pada saat ini pembelajaran disampaikan hanya melalui aplikasi *whatsapp*. Media pembelajaran sebagai salah-satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi Perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu, dan lain-lain dengan pemanfaatan media pembelajaran.⁹ 3. Kurangnya

⁷ Deni Darmawan, *Pengembangan E-learning...*, h. 38.

⁸ Chatarina Febriyanti & Seruni, "Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, Vol. 4 No.3, 2014, h. 252.

⁹ Asri Ode Samura, "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 4 No. 1, 2015, h. 75.

kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya pada materi turunan fungsi aljabar, dikarenakan sebagian siswa kesulitan dalam menjawab soal.

Matematika memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemudian dengan bantuan matematika, ilmu pengetahuan, dan teknologi akan maju lebih pesat. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan frekuensi jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.¹⁰ Pemilihan penerapan model dan strategi pembelajaran pada dasarnya merupakan hal penting karena pembelajaran adalah proses komunikasi multiarah antara guru, siswa dan lingkungan.¹¹ Oleh karena itu, pembelajaran matematika membutuhkan model, metode, dan strategi yang tepat agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM 2000) menyatakan bahwa pembelajaran matematika hendaknya dilakukan dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, koneksi matematika, komunikasi matematika, dan representasi. Pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelak di kehidupan sehari-hari. Serangkaian strategi pembelajaran pemecahan masalah sangat

¹⁰ Didi haryono, *Filsafat Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 6.

¹¹ Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Belajar dan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 4.

diperlukan untuk menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi yang handal dalam pemecahan masalah.¹²

Pandangan pemecahan masalah sebagai proses inti dan utama dalam kurikulum matematika, berarti pembelajaran pemecahan masalah lebih mengutamakan proses dan strategi yang dilakukan siswa dalam menyelesaikannya dari pada hanya sekedar hasil, Sehingga keterampilan proses dan strategi dalam memecahkan masalah tersebut menjadi kemampuan dasar dalam belajar matematika.¹³ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika. Hal ini perlu dipahami bahwa dalam pembelajaran matematika siswa tentunya harus memiliki kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu ditekankan dan dipahami bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika itu penting dan pembelajaran berbasis *e-learning* atau pembelajaran *online* (daring) tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas, tetapi menjadi *patner* atau pelengkap agar saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. Sekalipun pembelajaran *online* menjadikan peserta didik belajar mandiri, namun jenis kegiatan ini membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya.¹⁴ Maka kemudian dalam

¹² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 52.

¹³ Sutarto Hadi & Radiyatul, "Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 1, Februari 2014, h. 55.

¹⁴ Deni Darmawan, *Pengembangan E-learning...*, h. 37.

penerapannya, banyak model pembelajaran *online* berbasis *e-learning* yang dikembangkan dan diadopsi ke dalam pendidikan konvensional atau sebaliknya model konvensional diadopsi ke dalam model pembelajaran *online* berbasis *e-learning*.¹⁵ Salah satu model pembelajaran yang terbentuk akibat upaya integrasi *e-learning* yaitu *blended learning*.¹⁶

Blended Learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara *virtual*. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*.¹⁷

Penerapan model *blended learning* diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini, selain menggunakan pembelajaran konvensional juga dibantu dengan pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih optimal karena kelebihan dari kedua model tersebut dapat bersama-sama menutupi kekurangannya.

Menurut peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* dapat memberi solusi dari permasalahan, namun disamping itu peneliti juga memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk tujuan pembelajaran agar informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan

¹⁵ *Ibid.*, h. 64.

¹⁶ *Ibid.*, h. 20.

¹⁷ Ni'matul Khoiroh, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 10 No. 2 2017, h. 100.

siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata maupun tidak langsung.¹⁸ Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, meningkatkan gairah belajar, interaksi lebih langsung anak dengan sumber ajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁹

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.²⁰ Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Edmodo merupakan salah satu platform pembelajaran yang aman digunakan bagi guru dan siswa maupun sekolah berbasis media sosial.²¹ *Edmodo* juga merupakan platform pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi yang diperuntukan untuk siswa dan guru, tetapi juga orang tua. Dalam penggunaannya

¹⁸ Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat)*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 17.

¹⁹ Abi Mustofa Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita menulis, 2020), h. 5.

²⁰ Asri Ode Samura, "Penggunaan Media", h. 71.

²¹ Muhammad Arifin & Rini Ekayanti, *E- Learning berbasis Edmodo*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 9.

edmodo memiliki fasilitas untuk orang tua/wali murid, sehingga dapat memantau perkembangan belajar anak.²²

Edmodo tentunya memiliki fitur-fitur yang menunjang sistem pembelajaran *virtual* antara lain: *polling, gradebook, quis, file and link, library, assignment, award badge, dan parent code*. Selain itu tampilan *edmodo* sendiri seperti media sosial *facebook* sehingga mudah untuk diakses dan digunakan bagi pemula sekalipun, gratis dan tidak perlu menggunakan *server* sekolah.

Menurut Hafni dalam penelitiannya yang berjudul “Matematika *online*: peran *edmodo* dalam pembelajaran” dapat ditarik hasil kesimpulan yaitu *edmodo* dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan teoritis dalam implementasi pembelajaran matematika berbasis teknologi. Kedua, *edmodo* dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika, dengan memanfaatkan platform ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemandirian belajar, kemampuan berpikir, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.²³

Rahmawati dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media *Edmodo* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Indralaya Utara” media *edmodo* yang diterapkan dalam penelitian tersebut, dapat melatih peserta didik lebih siap dalam mengikuti proses pembelajaran, mengajak peserta didik berfikir serta berperan secara aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Media *edmodo* juga terdapat gambar dan soal yang dapat melatih peserta didik memahami materi pembelajaran dengan

²² *Ibid.*, h. 12.

²³ Rizky Nurul Hafni, “Matematika *Online*: Peran *Edmodo* dalam Pembelajaran”, *Jurnal Analisa*, Vol. 6 No. 2, 2020, h. 160.

menuliskan apa yang dia dengar, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.²⁴

Dengan beberapa permasalahan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Menggunakan Media *Edmodo* terhadap Motivasi dan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Turunan Siswa Kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh Tahun Pelajaran 2020/2021.**

B. Definisi Operasional

1. Penerapan

Pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan.²⁵ Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil.²⁶ Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang, suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁷ Menurut beberapa pendapat maka penerapan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan aturan dan mekanisme tertentu, kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan

²⁴ Eka Rahmawati, dkk., "Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Indralaya Utara", *Jurnal Profit*, Vol. 2 No. 2 2015, h. 190.

²⁵ Peter Salim & Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Perss, 2002), h. 1598.

²⁶ J.S Badudu & Sutan Mohammad Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), h. 87.

²⁷ Lukman Ali, dkk., *Kamus besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua. Depdikbud*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), h. 144.

kegiatan. Penerapan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo*.

2. *Blended Learning*

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).²⁸ Penerapan *blended learning* dalam penelitian ini yaitu mengkombinasikan atau menggabungkan pembelajaran sinkron dan asinkron dengan tetap memperhatikan keadaan pandemi seperti sekarang ini.

3. *Edmodo*

Edmodo adalah platform pembelajaran yang berbasis media sosial. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen *social* yang menyerupai *facebook* tapi sebelumnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial.²⁹ Penggunaan *edmodo* pada penelitian ini digunakan pada saat pembelajaran asinkron.

4. Motivasi Belajar

Motivasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan belajar siswa akan

²⁸ Wasis Dwiyo, *Pembelajaran berbasis Blended Learning*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2019), h. 60.

²⁹ Yetti Ariani & Yullys Helsa, *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 19.

tercapai.³⁰ Motivasi belajar adalah dorongan yang datang, baik dari dalam diri sendiri maupun luar yang dapat mendorong siswa untuk belajar, Motivasi dalam penelitian ini adalah sikap atau perilaku siswa yang mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran, motivasi belajar pada penelitian ini dilihat berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Sardiman yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin dan dapat mempertahankan pendapatnya.

5. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kegiatan memahami pemecahan masalah serta memilih strategi yang akan digunakan dengan benar dan tepat serta mampu menafsirkan solusinya.³¹ Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini merupakan tingkat kemampuan peserta didik setelah ia mendapat perlakuan dari pendidik sebagai upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan. Juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini kemampuan pemecahan masalah dilihat menggunakan indikator pemecahan masalah menurut Polya yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali penyelesaian.

³⁰ Suminah, dkk., "Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification", *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, Vol. 3 No. 2, Desember 2018, h. 222.

³¹ Putri Hafidziani Eka, dkk., *Kemampuan-kemampuan Matematis dan Pengembangan Instrumentnya*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2020), h. 66.

6. Turunan

Turunan merupakan materi pelajaran matematika Bab VII kelas XI semester genap, pada penelitian ini materi turunan yang dimaksud adalah Turunan Fungsi Aljabar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi siswa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* dan tanpa penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* dan tanpa penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh?
3. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh?
4. Apakah ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran

blended learning menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi siswa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* dan tanpa penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* dan tanpa penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.
4. Untuk mengetahui adakah perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.

E. Batasan Masalah

Agar pembahasan materi dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI IPA SMAN 1 Rantau Badauh tahun pelajaran 2020/2021.
2. Materi yang digunakan adalah turunan fungsi aljabar.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas, yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa memahami pelajaran.
2. Mengingat pentingnya kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Belum ada yang melakukan penelitian dengan judul yang serupa di SMAN 1 Rantau Badauh.

G. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu mengenai model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan prestasi siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, juga memudahkan serta menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa sehingga dapat pula diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami dan memecahkan masalah dalam pembelajaran khususnya materi Turunan.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman sebagai bekal menjadi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah.

d. Bagi Sekolah

Memberikan referensi tambahan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* sehingga dapat diterapkan di sekolah.

H. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fifit Novi Yanti yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* Menggunakan Edmodo terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP

Negeri 21 Bandar Lampung” Hasil penelitian ini dengan menggunakan perhitungan aplikasi SPSS menunjukkan adanya peningkatan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan persentase pada pada kelas *blended learning* sebesar 0.541, kelas *e-learning* sebesar 0.509, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.38.³² Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *blended learning*, menggunakan *edmodo* dan variabel yang diteliti kemampuan pemecahan masalah. Adapun perbedaannya yaitu penelitiannya di SMP dan tidak menggunakan variabel motivasi belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Rihatul Hima yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) terhadap Motivasi Siswa pada Materi Relasi dan Fungsi”. Dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran bauran (*blended learning*) terhadap motivasi belajar siswa.³³ Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Adapun perbedaannya yaitu tidak ada variabel kemampuan pemecahan masalah dan tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fifit Novi Yanti dkk yang berjudul “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Dampak *Blended*

³² Fifit Novi Yanti, “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Edmodo* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 21 Bandar Lampung”, *Skripsi*, FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019, h. 71.

³³ Lina Rihatul Hima, “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) terhadap Motivasi Siswa pada Materi Relasi dan Fungsi”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 1, 2015, h. 40.

Learning Menggunakan Edmodo". Dari hasil penelitian, *pembelajaran blended learning* dan *e-learning* menggunakan *edmodo* terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan taraf klasifikasi sedang.³⁴ Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model *blended learning* menggunakan *edmodo* juga tujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menganalisis dan tidak ada variabel motivasi belajar.

I. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru memiliki pengetahuan tentang model *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* serta mampu melaksanakannya dalam pembelajaran matematika.
- b. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c. Distribusi jam belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁴ Fifit Novi Yanti, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Dampak *Blended Learning* Menggunakan *Edmodo*", *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 2 No. 2, 2019, h. 173

Ha₁ : Terdapat perbedaan motivasi belajar dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.

Ho₁ : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar dengan di terapkannya model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.

Ha₂ : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan diterapkannya model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.

Ho₂ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah dengan diterapkannya model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *edmodo* pada materi turunan siswa kelas XI SMAN 1 Rantau Badauh.

J. Sistematika Penulisan

Pada Penelitian ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut

1. Bab I adalah pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

2. Bab II adalah landasan teori yang meliputi: *blended learning*, media pembelajaran, *edmodo*, motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, dan turunan
3. Bab III adalah metodologi penelitian yang meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV adalah hasil penelitian meliputi: Gambaran singkat tempat penelitian, penyajian data dan analisis data.
5. Bab V adalah penutup meliputi: simpulan dan saran.