

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah maupun luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu, agar nantinya dapat memainkan peranan hidup secara tepat.<sup>1</sup> Untuk itu pentingnya mendapatkan pendidikan yang baik dan tepat agar tercipta kemampuan individu dalam menjalankan kehidupan. Pendidikan mempunyai berbagai macam bidang, salah satunya ialah pendidikan dalam mata pelajaran matematika.

Menurut Johnson dan Rising dalam jurnal Nur Rahmah, matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.<sup>2</sup> Matematika tidak hanya sebatas pelajaran yang perlu adanya hafalan tetapi siswa juga harus mampu memahami suatu materi yang disampaikan sehingga dapat menyampaikan materi tersebut dengan perkataannya sendiri. Dalam mata pelajaran matematika itu sendiri terutama pada materi peluang, diperlukan pemikiran yang logis dan pemahaman yang kuat agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun tujuan pembelajaran

---

<sup>1</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 23.

<sup>2</sup> Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam STAIN Papopo*, Vol. 1 No. 2 Oktober, 2013, h. 3.

matematika di sekolah berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi (SI) mata pelajaran matematika untuk satuan pendidikan adalah agar siswa memiliki kemampuan: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. (2) Menggunakan penalaran pada pola atau sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>3</sup>

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika sesuai dengan Standar Isi (SI), maka dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan yang salah satunya adalah kemampuan pemahaman konsep atau materi. Pemahaman konsep atau materi merupakan kemampuan yang sangat penting. Hal ini berarti, kemampuan pemahaman itu perlu untuk dikuasai oleh siswa karena merupakan dasar atau fondasi dalam mempelajari matematika. Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran,

---

<sup>3</sup> Nela Rizka, Hendra Syarifuddin, Suherman, "Pengaruh Penerapan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X SMAN 2 Payakumbuh", *dalam Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang*, Vol. 3 No. 2, 2014, h. 44.

yang berarti bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran matematika itu sendiri.<sup>4</sup> Berdasarkan data TIMSS (*Trends International Mathematics and Science Study*) tahun 2003 dan 2007 menunjukkan kemampuan pemahaman matematis siswa masih lemah dalam menyelesaikan soal-soal tidak rutin. Hasil temuan berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis siswa, seperti model pembelajaran yang diterapkan guru, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan cara belajar siswa.<sup>5</sup>

Namun, matematika seringkali dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan dan mengerikan. Hal tersebut dikarenakan pelaksanaan pembelajaran berlangsung terlalu monoton atau kurang menyenangkan saat belajar matematika. Apabila kondisi seperti ini terus-menerus dilakukan dapat mengakibatkan penguasaan materi matematika siswa menjadi rendah. Jika penguasaan materi matematika siswa rendah, maka kemampuan pemahaman matematis siswa juga akan rendah. Karena kurang maksimalnya kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki siswa, sehingga terkadang siswa kesulitan menyelesaikan persoalan mengenai materi peluang.<sup>6</sup>

Masalah yang dihadapi siswa pada materi peluang ialah siswa mengalami miskomunikasi akibat kekeliruan dalam membandingkan dua hal tertentu, siswa

---

<sup>4</sup> Andi Permana Sutisna, Maulana, Herman Subarjah, "Meningkatkan Pemahaman Matematis Melalui Pendekatan Tematik Dengan RME", dalam *Jurnal Pena Ilmiah UPI Kampus Sumedang*, Vol. 1 No. 1, 2016, h. 32.

<sup>5</sup> Harry Dwi Putra, dkk, "Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Di Bandung Barat", dalam *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Matematika*, Vol. 11 No. 1, 2018, h. 20.

<sup>6</sup> Reka Damayana, Andinasari, Lusiana, "Peningkatan Pemahaman Konsep Peluang Melalui Model Discovery Learning", dalam *Jurnal Lentera Pendidikan: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas PGRI Palembang*, Vol. 22 No. 2 Desember, 2019, h. 224.

kurang menguasai dengan baik konsep dari peluang, siswa cenderung hanya menghafalkan rumus, kurang memahami istilah yang digunakan dalam materi peluang, serta kurang memahami konsep peluang yang melibatkan operasi matematika tertentu.<sup>7</sup> Sehingga mereka kurang dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi peluang. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemahaman matematis siswa masih kurang maksimal dan perlu ditingkatkan.

Semenjak adanya kasus *Coronavirus Disease (Covid-19)* di Indonesia, pelaksanaan pendidikan saat ini mengalami perubahan, biasanya belajar mengajar dilakukan secara *offline* atau langsung, namun sekarang dilakukan secara *online*. Sebab itulah perlu adanya pembaharuan dalam pelajaran matematika agar dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri siswa terutama kemampuan pemahaman matematis.

Perkembangan teknologi dan komunikasi di seluruh belahan dunia telah berkembang sangat pesat sebab itu sebagaimana yang disebutkan dalam Al-Quran secara tegas dan berulang-ulang mengatakan bahwasanya jagat raya diciptakan Allah untuk manusia, Firman Allah dalam Q.S. al Jasiyah/45: 13.

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ

يَتَفَكَّرُونَ ۝ ١٣

---

<sup>7</sup> Maizatul Nur Aisyah, Bambang Sumintono, Zaleha Ismail, "Pemahaman Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang: Studi Kasus Di Satu Sekolah Menengah Di Johor Bahru, Malaysia", dalam *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 19 No. 1 April, 2014, h. 21.

Ayat di atas menjelaskan bahwa dengan adanya segala karunia, potensi dan lahan yang telah disediakan oleh Allah SWT, maka kita sebagai makhluk-Nya semampu mungkin memanfaatkan potensi tersebut dengan baik. Maksud dari memanfaatkan potensi disini ialah teknologi. Teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini terdapat berbagai manfaat dan bekal dalam menuju masyarakat yang modern, hendaknya dimanfaatkan secara optimal salah satunya adalah untuk perkembangan pendidikan<sup>8</sup>, terutama dalam mata pelajaran matematika.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika dalam sistem pembelajarannya telah mengubah pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern. Pendidikan di Indonesia dalam pembelajaran sebagian telah menggunakan konsep dan mekanisme belajar-mengajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Konsep tersebut kita kenal dengan sebutan *e-Learning*.<sup>9</sup> Menurut Waller dan Wilson dalam jurnal Nirsal dan kawan-kawan bahwa pembelajaran *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Menurut Dahiya dalam jurnal Nirsal dan kawan-kawan mengatakan bahwa *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *e-learning* ini tidak terbatas ruang dan waktu. Guru dapat memberikan materi

---

<sup>8</sup> Muh Fahrurrozi dan Muhip Abdul Majid, “Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Selong Tahun Pelajaran 2017/2018”, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Hamzanwadi*, Vol. 1 No. 1 Juli, 2018, h. 57–67.

<sup>9</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h. 1.

<sup>10</sup> Nirsal, Suhardi, Fajar Novriansyah Yasir, “Analisis Dan Evaluasi Pemanfaatan Sistem *E-Learning* pada Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo”, dalam *Jurnal Ilmiah d’Computare*, Vol. 9 Januari, 2019, h. 2.

pembelajaran dari mana saja. Begitu juga seorang siswa juga dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja.

Di antara perkembangan pembelajaran *e-Learning* yang berkembang sekarang ini adalah *Blended Learning*, merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka atau langsung di kelas dan pembelajaran secara *online* berbasis internet dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi.<sup>11</sup> Singkatnya, *Blended Learning* adalah model pembelajaran campuran dari beberapa situasi. Oleh karenanya dalam pembelajaran menggunakan *Blended Learning* bisa dilaksanakan dalam tiga situasi lingkungan yaitu, *face to face synchronous* di ruang kelas tradisional, *face to face synchronous* di ruang kelas virtual langsung melalui *e-Learning* dan *asynchronous* (waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda) melalui *e-Learning*. Dari percampuran tiga situasi tersebut memberikan keuntungan dan kemudahan pada pembelajaran *Blended Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas.<sup>12</sup>

Salah satu media pembelajaran di era pandemi ini yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika dalam model pembelajaran *Blended Learning* ialah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *web tool* kuis interaktif yang dapat diakses melalui *website* dan dapat digunakan siswa untuk dimainkan bersama saat di kelas ataupun digunakan sebagai penugasan untuk dilakukan di rumah.

---

<sup>11</sup> Ervinna Anggraini, "Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Keguruan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung, 2018, h. 3.

<sup>12</sup> Sheren Dwi Oktaria, dkk, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*, (Jakarta: Halaman Moeka Publishing, 2018), h. 8-9.

Selain itu, aplikasi *Quizizz* ini memiliki tampilan yang menarik dan pembuatan kuis yang sangat mudah. Melalui aplikasi *Quizizz* tersebut diharapkan dapat mengubah suasana proses pembelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terutama pada materi peluang. Salah satu yang terbaik dari aplikasi *Quizizz* yaitu memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. *Quizizz* juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja.<sup>13</sup>

Melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Dijelaskan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.<sup>14</sup> Berdasarkan Surat Edaran tersebut, MTsN 2 Tanah Laut menerapkan pembelajaran jarak jauh untuk pembelajaran siswa selama masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi digital. Namun, pembelajaran daring (*online*) di MTsN 2 Tanah Laut cenderung menghadirkan beberapa masalah ataupun kendala. Beberapa masalah ataupun kendala yang ada di antaranya turunnya semangat dan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran *online* terutama dimata pelajaran matematika dalam hal menyatakan ulang sebuah konsep materi peluang, siswa enggan bertanya jika ada materi yang sulit dipahami, selain

---

<sup>13</sup> Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika PROSIDING SESIOMADIKA Universitas Singaperbangsa Karawang*, Vol. 2 No. 1a Desember, 2019, h. 4-5.

<sup>14</sup> Yasni Alami, “Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 *Online Learning Media during the Coronavirus Disease*”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam Tarbiyatu wa Ta’lim*, Vol. 2 No. 1 Oktober, 2020, h. 50.

itu banyak orang tua yang khawatir dan mengeluh terkait kesibukan mereka sehari-hari membuat mereka sulit untuk menemani anak-anak dalam pembelajaran *online*.

Dari masalah ataupun kendala yang terjadi, guru ditantang untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajar agar siswa tidak bosan belajar dari rumah. Upaya guru sebagai pengajar untuk meningkatkan pembelajaran selama pandemi yaitu menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*. Namun, di MTsN 2 Tanah Laut untuk mata pelajaran matematika masih menggunakan platform digital *e-Learning* Madrasah, Video Pembelajaran dari *Youtube*, *Whatsapp*, dan belum menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Adanya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada dunia pendidikan terutama mata pelajaran matematika dalam hal kemampuan pemahaman matematis, itulah mengapa sistem pembelajaran *Blended Learning* sangat baik diterapkan di Indonesia agar lebih dapat terkontrol secara tradisional juga, serta berdasarkan dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Peluang Ditinjau Dari Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut Tahun Pelajaran 2021/2022”. Subjek yang dijadikan bahan penelitian oleh peneliti ialah peserta didik MTsN 2 Tanah Laut Kelas VIII.

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas pembahasan di atas maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pemahaman matematis siswa pada materi peluang dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana pemahaman matematis siswa pada materi peluang dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman matematis melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pemahaman matematis siswa pada materi peluang dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022.
2. Mengetahui pemahaman matematis siswa pada materi peluang dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman matematis melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan

aplikasi *Quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022.

#### **D. Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut dalam kemampuan pemahaman matematis pada materi peluang melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*.

2. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan dan pengalaman bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar matematika pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menerapkan model pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa meningkat.

4. Bagi peneliti

a. Sebagai calon guru dapat mengembangkan pembelajaran matematika pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*.

- b. Dapat mengetahui pemahaman matematis siswa pada materi peluang melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut.

#### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis dalam memilih judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengingat anggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan mengerikan.
2. Mengetahui pemahaman matematis siswa pada materi peluang melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut.
3. Mengingat kurangnya siswa yang menggunakan *Android* untuk menambah referensi dalam metode belajar matematika.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasi judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi operasional sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun secara matang dan terperinci. Menurut Nurdin Usman, implementasi itu bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, sehingga implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan

yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>15</sup> Dapat dikatakan bahwa implementasi merupakan kegiatan yang biasanya dilakukan setelah perencanaan yang dibuat telah dianggap sempurna dan dapat menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Beberapa hal penting dalam perencanaan implementasi diantaranya kondisi lingkungan, kesediaan kelompok sasaran atau sumber daya, dan ketepatan instrumen yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan atau kekuatan yang dimiliki oleh setiap individu.<sup>16</sup> Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar.<sup>17</sup> Menurut Sudirman dalam buku Sudaryono, pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat serta dapat melihatnya dari berbagai segi.<sup>18</sup> Dengan kata lain, pemahaman merupakan kemampuan yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Sedangkan matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan bentuk-bentuk yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu.<sup>19</sup> Sehingga untuk bisa memahami bentuk-bentuk serta hubungan-hubungan, diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman matematis merupakan langkah pertama sebagai fondasi bagi siswa

---

<sup>15</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 70.

<sup>16</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 869.

<sup>17</sup> *Ibid.*, h. 843.

<sup>18</sup> Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2012), h. 44.

<sup>19</sup> Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2003), h. 123.

dalam mengembangkan kemampuannya yang lain terkait dengan matematika diantaranya kemampuan bernalar, memecahkan masalah, dan komunikasi matematis.

### 3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka atau langsung di kelas dan pembelajaran secara *online* berbasis internet dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi.<sup>20</sup> Sehingga pelaksanaan model pembelajaran *Blended Learning* ini dapat disesuaikan dengan kondisi yang sedang terjadi.

### 4. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *web tool* kuis interaktif yang dapat diakses melalui *website* dan dapat digunakan peserta didik untuk dimainkan bersama saat di kelas ataupun digunakan sebagai penugasan untuk dilakukan di rumah.<sup>21</sup> Aplikasi ini memiliki kelebihan yang memungkinkan adanya multimedia pembelajaran seperti dapat menyajikan suatu gambar ataupun audio.

### 5. Materi Peluang

Peluang atau kebolehjadian atau kata lainnya juga sebagai probabilitas adalah cara untuk mengungkapkan pengetahuan bahwa suatu kejadian akan berlaku

---

<sup>20</sup> Ervinna Anggraini, "Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom*" ..., h. 3.

<sup>21</sup> Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*" ..., h. 4

atau telah terjadi.<sup>22</sup> Berkaitan tentang peluang, pastinya terdengar umum sekali, untuk itu karena dijenjang SMP/MTs akan mempelajari tentang peluang teoritik dan peluang empirik. Materi dan kuis/latihan mengenai peluang ini akan diberikan di platform digital aplikasi *Quizizz*.

### G. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini penulis mengkaji berbagai bahan informasi yang berkaitan dengan materi yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hijra Utami UIN Suska Riau pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMK/MA Sederajat”. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang memiliki kemandirian belajar pada kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, serta ada tidaknya interaksi antara model pembelajaran *Blended learning* dengan kemandirian belajar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang

---

<sup>22</sup> Lian G. Oyata, “Probabilitas Bersyarat, Independensi dan Teorema Bayes Dalam Menentukan Peluang Terjadinya Suatu Peristiwa”, dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo*, Vol. 4 No. 1 Februari, 2016, h. 70.

memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional di SMK Labor Binaan FKIP UNRI, (2) Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi, sedang dan rendah di SMK Labor Binaan FKIP UNRI, (3) Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Blended Learning* dan kemandirian belajar siswa dalam mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.<sup>23</sup> Berdasarkan skripsi ini ada memiliki persamaan dan perbedaan antara Hijra Utami dan peneliti, persamaannya yaitu menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan perbedaannya yaitu pada skripsi Hijra Utami ditinjau berdasarkan kemandirian siswa dan tidak menggunakan bantuan media aplikasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yekti Handayani dan Indrie Noor Aini Universitas Singaperbangsa Karawang pada tahun 2020 yang berjudul “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Peluang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi peluang. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa menjadi kedalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Presentase kemampuan siswa dengan kriteria tinggi yaitu sebesar 21,88%,

---

<sup>23</sup> Hijra Utami, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMK/MA Sederajat”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020, h. 10.

untuk kriteria sedang sebesar 46,88% dan untuk kriteia rendah sebesar 31,25% Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi peluang rendah.<sup>24</sup> Berdasarkan skripsi ini ada memiliki persamaan dan perbedaan antara Yekti Handayani dan Indrie Noor Aini dengan peneliti, persamaannya yaitu meneliti mengenai kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi peluang dan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany Universitas Ahmad Dahlan pada tahun 2020 yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, (3) Keaktifan baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu, dan (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses

---

<sup>24</sup> Yekti Handayani dan Indrie Noor Aini, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Peluang”, dalam *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas Singaperbangsa Karawang*, Vol. 2 No. 1B, 2020, h. 575.

pembelajaran.<sup>25</sup> Berdasarkan skripsi ini ada memiliki persamaan dan perbedaan antara Unik Hanifah Salsabila dan kawan-kawan dengan peneliti, persamaannya yaitu memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dan ditinjau dari pemahaman matematis siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Seyla Anggraeni Universitas Negeri Semarang pada tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Alat Evaluasi Online *Quizizz* Berpendekatan STEM Untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis Dan Literasi Digital Peserta Didik SMP”. Hasil penelitian menunjukkan profil kemampuan menganalisis dari 30 peserta didik secara klasikal yaitu 73,33% peserta didik masuk kategori sedang dan terendah 20% peserta didik masuk kategori rendah. Kemampuan menganalisis peserta didik berdasarkan nilai yang tertinggi yaitu nilai mengorganisasikan 56,66% dan terendah nilai mengatribusikan 45,16%. Kemampuan menganalisis peserta didik dilihat berdasarkan aspek STEM yaitu *Science* 42,11%, *Technology* 69,66%, *Engineering* 39,66%, *Mathematic* 36%. Hasil analisis angket literasi digital memperoleh persentase rata-rata 71,6%.<sup>26</sup> Berdasarkan skripsi ini ada memiliki

---

<sup>25</sup> Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA”, dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4 No. 2 Desember, 2020, h. 163.

<sup>26</sup> Seyla Anggraeni, “Penerapan Alat Evaluasi *Online Quizizz* Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP”, *Skripsi*, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2020, h. 73.

persamaan dan perbedaan antara Seyla Anggraeni dengan peneliti, persamaannya yaitu memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dan ditinjau dari pemahaman matematis siswa.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, peneliti beranggapan bahwa penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* pada Materi Peluang Ditinjau dari Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut Tahun Pelajaran 2021/2022” layak untuk dilakukan karena bukan merupakan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

## **H. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Anggapan Dasar**

Adapun dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Setiap siswa mendapatkan materi tentang peluang.
- b. Guru mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c. Setiap siswa memiliki tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- d. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar yang sama.

### **2. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman matematis melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman matematis melalui model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada materi peluang di kelas VIII MTsN 2 Tanah Laut tahun pelajaran 2021/2022.

## I. Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, definisi operasional, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian serta sistematika penelitian.

Bab II adalah kajian teori dan kerangka berpikir yang berisi pengertian implementasi, kemampuan pemahaman matematis, model pembelajaran *Blended Learning*, aplikasi *Quizizz* dan peluang.

Bab III adalah metodologi penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber

data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, hasil pengujian instrumen, dan teknik analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, pelaksanaan penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran, deskripsi hasil akhir tes kemampuan pemahaman siswa, deskripsi hasil wawancara, analisis data, dan pembahasan.

Bab V adalah penutup berisi simpulan dan rekomendasi.