

# BAB I

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak peserta didik, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Ki Hajar Dewantara). Pendidikan juga sebagai proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan individu. Pendidikan harus selalu diperbaharui mengikuti perkembangan zaman.

“Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar” (Sudjana, 20012:28). Pembelajaran sebagai proses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan peserta didik. Sebagai guru perlu meningkatkan mutu pendidikan agar dapat mencetak peserta didik yang kedepannya dapat berguna bagi nusa dan bangsa. “Pembelajaran merupakan suatu system atau proses membelajarkan si pembelajar yang telah direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis supaya pembelajar bisa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (Komalasari 2013:3). Untuk itu guru perlu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi materi baru sebagai upaya dalam mencapai tujuan dan meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Ngalimun (2012:27) model pembelajaran adalah rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah di pahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model pembelajaran harus dipilih secara tepat agar dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan kualitas peserta didik.

Sejak tahun 2020 Indonesia sedang dilanda kasus Covid – 19. Hal itu mengharuskan seluruh kegiatan dilakukan di rumah, termasuk pekerjaan dan pendidikan. Akhirnya Guru mengajar di rumah melalui zoom, whatsapp group, google meet, dan lain sebagainya. Namun, pada tahun 2021 covid – 19 di Indonesia sudah menurun, oleh karena itu pemerintah sudah memperbolehkan siswa untuk melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) atau kembali ke sekolah. Tetapi kegiatan pembelajaran tersebut tetap mentaati protokol kesehatan dan pembatasan jumlah peserta didik.

Kemendikbud memberikan syarat dan ketentuan untuk melakukan PTM yang paling utama adalah tenaga pendidik sudah harus divaksinasi. Peserta didik yang sudah berada di jenjang SMA pun harus sudah divaksinasi. Selain itu, pembelajaran dilakukan secara shift, sesuai dengan Imendagri. Jadi setiap kelas berisi minimal 50%. Kemendikbud Ristek mengambil kebijakan PTM terbatas untuk menjaga kualitas pembelajaran di masa pandemi. Oleh karena itu kita harus memilih model pembelajaran yang cocok untuk kondisi saat ini.

Terdapat dua pilihan model pembelajaran yang cocok untuk kondisi saat ini, model pembelajaran *hybrid learning* dan model pembelajaran *blended learning*. Pada dasarnya dua model pembelajaran ini sama sama menggabungkan model pembelajaran *online* dan PTM. Namun terdapat beberapa perbedaan pada model pembelajaran *hybrid learning* dan model pembelajaran *blended learning*.

Model pembelajaran *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai model penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dengan berbagai media teknologi yang beragam (Garrison, 2013: 612-613). Dengan diterapkannya model pembelajaran *hybrid learning* diharapkan siswa dapat belajar mandiri melalui bahan ajar yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Model pembelajaran *hybrid learning* memiliki keunggulan, diantaranya siswa dapat belajar lebih banyak pada sesi *online* yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional, siswa juga dapat dengan bebas mencari bahan ajar yang ingin

digunakannya, penyajian data juga lebih cepat disampaikan karena menggunakan *e-learning*.

Sedangkan model pembelajaran *blended learning* Thorne (2013) menjabarkan *blended learning* yaitu sebagai campuran dari teknologi *e-learning* dan multimedia, diantaranya seperti streaming video, kelas virtual, teks animasi online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk pembelajaran tradisional di kelas. Artinya pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan PTM, pembelajaran online, dan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran *blended learning* memberikan banyak keuntungan bagi guru dan peserta didik. Karena dengan adanya *blended learning* guru dapat melaksanakan PTM dan pembelajaran daring (dalam jaringan).

Pembelajaran *blended learning* memiliki keunggulan, diantaranya dapat meningkatkan proses pengontrolan pada siswa, mengurangi gangguan yang biasanya terjadi di kelas, mempermudah pengelolaan tugas serta dapat meningkatkan kinerja siswa (Borba, Askar. et al, 2016:22). Dengan diberlakukannya model pembelajaran *blended learning* diharapkan siswa dapat berperan aktif dan juga meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik.

Perbedaan model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning* terletak pada komponen pembelajarannya. Model pembelajaran *hybrid learning* terdapat tiga komponen utama, yaitu pembelajaran *online*, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri. Sedangkan model pembelajaran *blended learning* hanya memiliki dua komponen utama, yaitu pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka.

Selain itu, *hybrid learning* itu pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *online* dan tatap muka sekaligus di waktu yang bersamaan. Sedangkan *blended learning* adalah pembelajaran *online* dan tatap muka di ruang serta waktu yang berbeda. Pembelajaran *hybrid learning* siswa dibebaskan untuk memilih bahan ajar yang mau digunakan, sedangkan pembelajaran *blended learning* masih diberikan materi oleh guru untuk dijadikan bahan ajar.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *blended learning* atau *hybrid learning* yang mengkombinasikan PTM dan daring ini diharapkan dapat mengurangi adanya masalah teknis. Seperti hilangnya koneksi jaringan internet saat pembelajaran dilaksanakan, karena letak geografis yang berbeda beda memungkinkan hal tersebut terjadi. Namun, guru juga dapat tetap memantau siswa secara langsung melalui PTM. PTM terbatas ini juga diharapkan menjadi angin segar bagi siswa, orang tua, dan guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar dirumah selama setahun lebih.

Dengan adanya dua pilihan model pembelajaran di atas, diharapkan tetap dapat mencapai tujuan kurikulum pada saat kondisi pandemi saat ini. Berdasarkan PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006 terdapat beberapa tujuan kurikulum matematika, diantaranya 1). memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah dan 2). Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Hal itu sejalan dengan definisi komunikasi matematis siswa.

Kemampuan komunikasi matematis adalah kemampuan yang sangat penting dikembangkan. Asikin dan Junaedi (2013) mengatakan bahwa kemampuan komunikasi matematis berperan sebagai (1) alat untuk mengeksplotasikan ide matematis dan membantu kemampuan siswa dalam melihat berbagai keterkaitan matematika, (2) alat untuk mengukur pertumbuhan pemahaman dan merefleksikan pemahaman matematika pada siswa, (3) alat untuk mengorganisasikan dan mengkonsolidasikan pemikiran matematika siswa, dan (4) alat untuk mengkonstruksikan pengetahuan matematika, pengembangan pemecahan masalah, peningkatan penalaran, menumbuhkan rasa percaya diri, serta peningkatan keterampilan sosial. Oleh karena itu kemampuan komunikasi matematis sangatlah penting untuk dikembangkan.

Matematika sebagai suatu Bahasa tentunya sangat diperlukan untuk dikomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan sehingga informasi yang

disampaikan dapat diketahui dan dipahami oleh orang lain. Kemampuan komunikasi matematis perlu dibiasakan guna agar siswa dapat memberikan jawaban atau tanggapan ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain, selain itu juga untuk mengkomunikasikan permasalahan matematika untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kemampuan komunikasi matematis harus dimiliki siswa agar dapat mengemukakan ide/gagasan ketika berinteraksi baik secara lisan maupun tulisan. Berinteraksi akan didapatkan ketika kita berkomunikasi dengan orang lain. Dalam matematika komunikasi dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Komunikasi juga digunakan untuk mengungkapkan keterkaitan antar konsep matematika, baik pada bidang studi lain ataupun dengan kehidupan sehari-hari.

Agar kemampuan komunikasi matematis dan model pembelajaran siswa dapat berkembang dengan baik, guru juga seharusnya mengetahui kemampuan yang terdapat pada siswa dalam merespon materi yang disampaikan atau dalam menyelesaikan soal untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Kecerdasan yang berupa kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan dikenal juga dengan *Adversity Quotient* (AQ). AQ adalah suatu potensi/kemampuan atau suatu bentuk kecerdasan yang melatarbelakangi seseorang dapat mengubah hambatan atau kesulitan menjadi sebuah peluang (Azizah et al., n.d.).

Stoltz (2000:18-20) mengatakan bahwa dalam menghadapi masalah terdapat tiga tipe, yaitu: tipe *quitters*, tipe *campers*, dan tipe *climbers*. Siswa yang memiliki sikap yang mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan disebut tipe *quitters*. Sedangkan siswa yang sudah mencoba menghadapi kesulitan namun di tengah tengah ia menyerah disebut tipe *campers*. Tipe *climbers* adalah siswa yang pantang menyerah saat ia menghadapi kesulitan dan dapat keluar dari kesulitan tersebut. Dengan adanya perbedaan tipe pada masing masing siswa, model pembelajaran diharapkan dapat menolong agar seluruh siswa dapat memiliki sifat pantang menyerah saat ia

menghadapi kesulitan, dengan itu siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Hal itu sejalan dengan definisi interaksi menurut KBBI (2008:594) yaitu aksi timbal balik, artinya kedua objek tersebut dapat mempengaruhi satu sama lain. *Adversity quotient* sangat dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan, karena seseorang yang *adversity quotient* dengan kategori *climbers* akan mudah mencapai kesuksesan, karena seseorang yang memiliki *adversity quotient* dengan kategori *climbers* tidak akan mudah menyerah dan akan terus berusaha, seseorang yang memiliki *adversity quotient* dengan kategori *climbers* tak akan membiarkan kesulitan menghancurkan impiannya. Agar siswa yang memiliki *adversity quotient* dengan kategori *campers* dan *quitters* bisa mengikuti seseorang yang memiliki *adversity quotient* dengan kategori *climbers* diperlukannya model pembelajaran yang mendukung, salah satu ciri-ciri model pembelajaran menurut shiphy (2020:14) adalah siswa dapat berinteraksi dan bereaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Hybrid Learning* dan *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau dari *Adversity Quotient*”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *hybrid Learning* dan *blended Learning* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa?
2. Apakah ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara *adversity quotient* kategori *climbers*, *campers* dan *quitters* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa menggunakan model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning*?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning* dengan *adversity quotient* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.
2. Menganalisis perbedaan pengaruh yang signifikan antara *adversity quotient* kategori tinggi dan rendah terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa menggunakan model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning*.
3. Menganalisis apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *hybrid learning* dan *blended learning* dengan *adversity quotient* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

### 1.3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun empiris sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat yaitu dapat menjadi pijakan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model pembelajaran, kemampuan komunikasi matematis siswa, dan *adversity quotient*. Serta dapat menambah wawasan baru mengenai pengaruh model pembelajaran *blended learning* dan *hybrid learning* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ).

#### 2. Manfaat Empiris

##### 1. Peserta Didik

Manfaat empiris dari penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan

kemampuan komunikasi matematis siswa berdasarkan tingkat *Adversity Quotient* (AQ) masing-masing.

## 2. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk guru, agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, guru juga diharapkan untuk lebih memperhatikan *Adversity Quotient* (AQ) siswa agar kemampuan komunikasi matematis siswa dapat meningkat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagaimana perbedaan antara model pembelajaran *blended learning* dan *hybrid learning* terhadap komunikasi matematis siswa.

### 1.4 Definisi Operasional

#### 1.4.1. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala alam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan (Surakhmad, 2012:7).

#### 1.4.2. Interaksi

Interaksi adalah aksi timbal balik (KBBI, 2008:594)

#### 1.4.3. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran di kelas sebagai implementasi kurikulum agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran Saefuddin & Berdiati (2014:48).

#### 1.4.4. *Hybrid learning*

*Hybrid learning* adalah gabungan model pembelajaran dan gaya belajar dengan menggunakan berbagai teknologi pembelajaran yang dilakukan di waktu yang bersamaan.

#### ***1.4.5. Blended learning***

*Blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran langsung yakni Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* di waktu yang berbeda.

#### **1.4.6. Kemampuan Komunikasi Matematis**

Kemampuan komunikasi matematis adalah cara siswa untuk mengungkapkan ide-ide matematis baik secara lisan, tertulis, membaca, dan mendengarkan untuk merefleksikan persoalan matematika.

#### ***1.4.7. Adversity Quotient (AQ)***

*Adversity Quotient* adalah kecerdasan yang dimiliki dalam diri seseorang dalam menghadapi, bertahan, dan keluar dari kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika.