

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pemahaman**

###### **a. Pengertian Pemahaman**

Pemahaman peserta didik sangatlah penting dalam pembelajaran, karena sebagai tolak ukur sampai mana pembelajaran tersebut berhasil tersampaikan kepada peserta didik. Menurut (Gilang & Zuliana, 2018) Pemahaman ialah salah satu kecakapan atau kemampuan untuk memahami dan menjelaskan suatu situasi atau tindakan yang sifat-sifatnya umum diketahuinya. Peserta didik yang sudah paham apabila dia telah mengetahui dan dapat mengingat pelajaran yang telah diberikan, menerapkan dan mengaplikasikannya sehingga siswa dapat memahami suatu situasi.

Pemahaman tidak hanya sekedar ingin tahu saja namun juga menghendaki agar peserta didik memanfaatkan bahan atau materi yang sebelumnya sudah dipahami. Memahami juga tidak hanya tentang mengingat saja tetapi mengharapkan siswa agar dapat mengubah informasi yang ia dapat menjadi bentuk yang mereka pahami.

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom menggolongkan ranah kognitif pada pengetahuan sederhana atau kesadaran terhadap fakta-fakta sebagai tingkatan yang paling rendah dan penilaian yang lebih kompleks dan abstrak sebagai

tindakan yang paling tinggi. Adapun menurut (Ruwaida, 2019) Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir antara lain:

- 1) Pengetahuan, didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya. Kemampuan disini merupakan kemampuan awal yang meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala dan teori.
- 2) Pemahaman, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi ke materi lain. Dalam pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan, kecenderungan. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah.
- 3) Penerapan, merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami dalam situasi konkrit atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum dan teori. Hasil belajar untuk kemampuan menerapkan tingkatannya lebih tinggi dari pemahaman.
- 4) Analisis, merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen yang lebih berstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan menganalisis termasuk

mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi antar bagian.

- 5) Sintesis, kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan proses berfikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola yang baru.
- 6) Penilaian atau evaluasi, merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif ini. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

#### **b. Indikator Pemahaman**

Pemahaman matematika memiliki indikator yang dapat dijadikan pijakan oleh guru dalam mengembangkan suatu materi pembelajaran. Menurut (García Reyes, 2013) mengatakan bahwa kemampuan pemahaman matematika adalah kemampuan menyerap dan memahami ide-ide matematika. Indikator kemampuan pemahaman matematika yaitu:

- 1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika
- 3) Menerapkan konsep secara algoritma

- 4) Memberikan contoh atau kontra contoh di konsep yang sedang dipelajari
- 5) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi
- 6) Mengkaitkan berbagai konsep matematika secara internal maupun eksternal.

## **2. Pembelajaran Matematika**

### **a. Pengertian Matematika**

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Menurut (Agustina, 2016) matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan penting di dalam setiap upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Maka dari itu matematika sangatlah penting dipelajari, apalagi dalam dunia yang serba canggih ini dan terus bergerak maju. Hampir semua disiplin ilmu menggunakan disiplin matematika. Belajar matematika dengan pemahaman yang mendalam akan membawa siswa lebih bisa merasakan manfaat dari matematika didalam kehidupan sehari-hari. Tetapi perlu dipahami bahwa matematika tidak ada artinya kalau hanya dihafalkan saja. Seperti kenyataan yang ada dilapangan bahwa masih banyak siswa yang hanya mampu menghafal konsep tanpa mampu menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika menurut (Bangun & Sederhana, 2017) yaitu mengkomunikasikan gagasan dengan

melalui symbol, diagram, tabel atau dengan media yang lainnya untuk memperjelas lagi keadaan atau masalah. Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut maka menunjukkan bahwa kemampuan dalam komunikasi sangatlah penting dan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika.

Siswa sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai umur 12 atau 13 tahun. Usia perkembangan kognitif untuk siswa Sekolah Dasar masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Pembelajaran matematika yang abstrak, bagi siswa sangat diperlukannya penyampaian materi yang jelas sehingga siswa lebih cepat dipahami dan dimengerti. Menurut (Fuadi et al., 2016) pembelajaran matematika selama ini disampaikan kepada siswa secara informatif, artinya siswa hanya memperoleh informasi dari guru saja sehingga dapat dikatakan rendah. Dengan demikian pembelajaran seperti ini, siswa sebagai subjek menjadi kurang dilibatkan dalam menemukan konsep pembelajaran yang harusnya dikuasainya. Padahal matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya bersifat deduktif. Maka dari itu tentu akan membawa akibat pada terjadinya proses pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori pada diri siswa sehingga melekat dalam pola pikir dan polanya maka dari itu diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat fakta saja.

## **b. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar akan selalu berbeda. Adapun karakteristik atau ciri pembelajaran matematika di Sekolah Dasar menurut (Amir, 2014) yaitu sebagai berikut:

### 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika yaitu pendekatan yang menghubungkan suatu topik dari sebelumnya yang akan menjadikan prasyarat untuk mempelajari suatu topik matematika berikutnya. Topik yang baru dipelajari menjadi pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Pemberian konsep dimulai dengan benda-benda yang konkrit kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan menggunakan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

### 2) Pembelajaran matematika bertahap

Materi pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap yang dimulai dari konsep sederhana sampai konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret lalu dilanjutkan ke semi konkret dan pada akhirnya menuju konsep yang abstrak.

### 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena disesuaikan dengan tahap perkembangan mental siswa maka dari itu

pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

Contohnya seperti: Materi bangun datar dan bangun ruang. Pengenalannya tidak semula dimulai dari definisi tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh dari bangun tersebut dan mengenalkannya dengan namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun tersebut sehingga didapat pemahaman konsepnya.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran pada matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lain. Suatu pernyataan akan dianggap benar jika didasarkan dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima dengan kebenarannya.

5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna

Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam pembelajaran bermakna ini siswa mempelajari matematika mulai dari proses terbentuknya suatu konsep kemudian berlatih menerapkan dan memanipulasi konsep tersebut pada situasi yang baru. Dengan pembelajaran seperti inilah siswa akhirnya terhidar dari verbalisme. Karena dalam setiap hal yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran siswa memahaminya mengapa ini dilakukan

dan bagaimana melakukannya. Oleh karena itu mulai dari situ akan tumbuh kesadaran tentang pentingnya belajar.

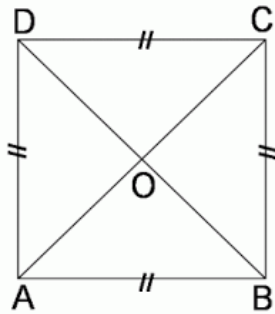
### c. Bangun Datar

Bangun Datar merupakan bagian dari geometri. Geometri merupakan cabang matematika yang berisikan dengan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang. Bangun datar ialah suatu bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi garis lurus atau lengkung. Pengertian bangun datar menurut (Wulandari, 2017) bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas saja. Adapun beberapa jenis bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, laayang-layang, dll

Beberapa bangun datar yang dipelajari siswa kelas IV SD sebagai berikut:

#### 1) Persegi

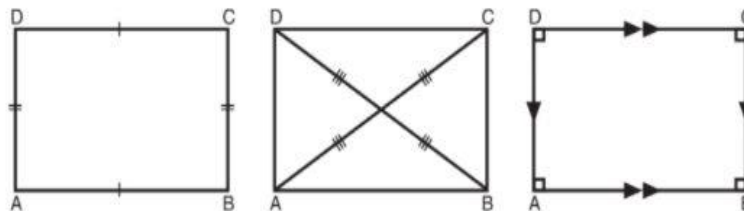
Persegi ialah segi empat yang keempat sisinya sama panjang dan keempat sudutnya siku-siku. Keliling dari suatu persegi ialah jumlahan dari sisi-sisi persegi tersebut, jika setiap sisi ditulis dengan  $a$ , maka kelilingnya dapat di tulis dengan:  $K = a + a + a + a = 4 \times a$ . Suatu persegi yang memiliki pajang yang sama dengan lebarnya atau  $p = l = a$ , maka persegi memiliki luas (L) yaitu  $L = a \times a$



**Gambar 2.1 Persegi**

## 2) Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan bangun datar yang dibatasi oleh dua sisi sejajar yang sama panjang. Sisi sejajar yang lebih panjang disebut panjang, sedangkan sisi yang lebih pendek disebut lebar. Adapun cara menghitung luas persegi panjang dan keliling persegi panjang. Untuk luas persegi panjang ditulis dengan rumus: Panjang x Lebar, dan menghitung keliling persegi panjang dengan rumus:  $2 \times (\text{Panjang} + \text{Lebar})$



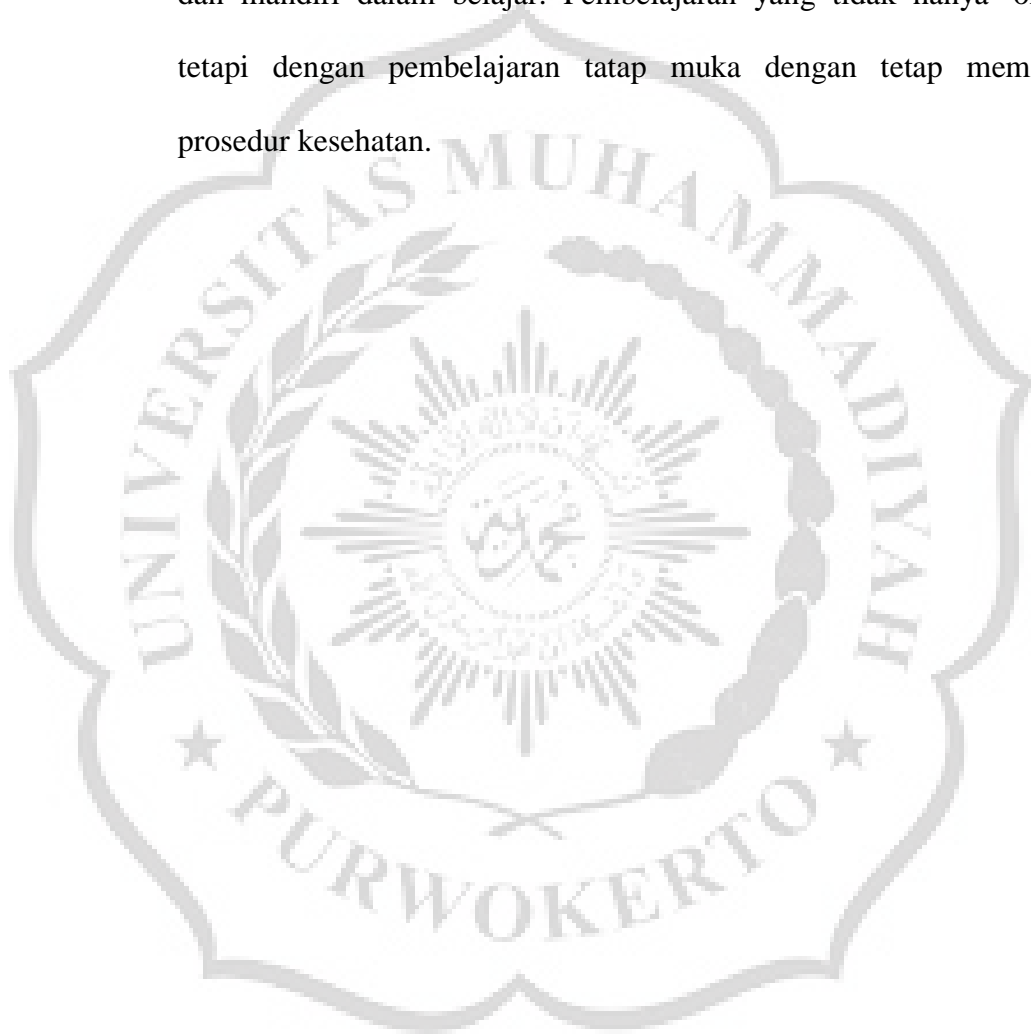
**Gambar 2.2 Persegi Panjang**

## 3. *Blended Learning*

### a. *Pengertian Blended Learning*

*Blended Learning* jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia yaitu pembelajaran campuran, campuran dari pembelajaran virtual dan tatap muka. Hidayat et al., (2020) menyatakan bahwa *Blended Learning* merupakan kegiatan atau metode pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan online. *Blended Learning*

ini adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan di masa pandemi seperti ini karena mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Kombinasi pembelajaran seperti ini membuat inovasi baru untuk pembelajaran di kondisi pandemi Covid-19. Dengan menggunakan pembelajaran *Blended Learning* ini akan membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Pembelajaran yang tidak hanya online tetapi dengan pembelajaran tatap muka dengan tetap mematuhi prosedur kesehatan.



Pengertian *Blended Learning* juga disampaikan oleh Istiningsih dan Hasbullah., (2015) sebagai proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik. Sumber virtual biasanya melalui komunikasi online dalam bentuk tulisan, suara maupun tayangan gambar. Sedangkan metode belajar secara fisik nantinya akan dilaksanakan dengan ketentuan yang aman bagi kesehatan. *Blended Learning* ini juga memiliki tujuan yaitu seperti untuk memberikan sebuah pengalaman baru dalam pembelajaran yang lebih efektif dan dengan melalui teknologi yang semakin maju dan dibantu dengan aplikasi-aplikasi dari teknologi tersebut.

**b. Karakteristik *Blended Learning***

Berikut karakteristik *Blended Learning* yang dijabarkan oleh Husamah (2014) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara dalam penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.

- 4) Pengajar dan orangtua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

Jika akan mengadaptasi *Blended Learning* dapat dikatakan pembelajaran sudah terlaksana apabila karakteristiknya dapat dipenuhi. Dikarenakan pembelajaran ini melibatkan banyak pihak terkait seperti peserta didik, orangtua peserta didik dan guru, maka dapat menimbulkan kerjasama di antara mereka. Pemahamanpun dapat lebih mudah masuk pada peserta didik karena menggabungkan berbagai kombinasi dan memberikan pengalaman yang baru.

### **c. Komponen *Blended Learning***

*Blended Learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran *Blended Learning* yang terdiri dari:

#### 1) Online Learning

Disini definisi dari online learning menurut Dabbagh dalam Istiningsih & Hasbullah (2015:53) dapat disimpulkan bahwa online learning merupakan lingkungan belajar yang terbuka dengan selalu mempertimbangkan aspek pelajaran dan menggunakan teknologi internet dalam memfasilitasi setiap proses belajar. Dengan menggunakan online learning peserta didik dalam mengerjakan tugas ataupun dalam menggali pengetahuan itu dengan cara memanfaatkan teknologi internet agar lebih memudahkan peserta didik dalam mencari materi yang ia butuhkan.

## 2) Pembelajaran tatap muka (face to face)

Pembelajaran pada tatap muka ini terus menerus digunakan oleh sekolah-sekolah dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan melakukan pembelajaran tatap muka ini guru akan semakin mudah dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik dimana setiap menyampaikan materi itu tidak melalui perantara. Pembelajaran tatap muka ini guru dapat menggunakan media seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya dan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik.

## 3) Belajar Mandiri

Belajar mandiri dapat diartikan sebagai proses pendewasaan diri untuk mempunyai tanggung jawab dan kedisiplinan diri sendiri untuk mengembangkan kemampuan belajar atau pengambilan keputusan terhadap apa yang ia lakukan. Peserta didik dituntut dalam belajar mandiri disini tidak meminta bantuan dari orang lain atau tidak mengandalkan orang lain. Dalam belajar mandiri peserta didik dilatih untuk menyelesaikan tugasnya dari hasil pemikirannya secara tepat waktu.

### **d. Sintaks Pembelajaran *Blended Learning***

Adapun langkah-langkah dari pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (online) menurut Emas Marlina adalah sebagai berikut:

- 1) Pencarian informasi secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, realibilitas konten dan kejelasan akademis
- 2) Menemukan, memahami, dan mengkonfrontasikan ide atau gagasan
- 3) Menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang telah dicari dari berbagai sumber
- 4) Mengkomunikasikan ide atau gagasan hasil interprestasinya menggunakan fasilitas online atau offline
- 5) Mengkonstruksikan pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi dari hasil analisis, diskusi dan penarikan kesimpulan dari informasi yang diperoleh menggunakan fasilitas online atau offline.

#### **4. Kelas 4 Sekolah Dasar**

##### **a. Karakteristik peserta didik kelas 4 SD**

Setiap individu memiliki perbedaan individu yang berbeda satu dengan yang lainnya, perbedaan inilah yang disebut dengan karakteristik. Siswa kelas IV SD termasuk dalam masa kelas atas. Menurut Djamarah (2011: 31), dimasa kelas atas sekolah dasar kira-kira sudah berumur 9 atau 10 sampai umur 11 atau 12 tahun. Adapun beberapa karakteristik anak-anak pada masa ini yaitu:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, dalam hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.

- 2) Amat realistik, sangat ingin mengetahui dan selalu ingin belajar.
- 3) Menjelang akhir masa ini akan mulai tampak minat kepada hal-hal dan mata pelajaran yang spesifik dan mulai menonjol bakat-bakat khusus.
- 4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak akan membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya, namun selepas umur ini umumnya anak akan menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya secara mandiri.
- 5) Pada masa ini, anak akan memandang nilai raport sebagai tolak ukur yang tepat atau terbaik mengenai prestasinya disekolah.
- 6) Anak pada usia ini sangat gemar dalam membentuk sebuah kelompok sebaya untuk bermain. Ketika bermain biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan tradisional yang sudah ada, melainkan mereka akan membuat sebuah permainan sendiri.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD yang cenderung bersifat realistik dan lebih tertarik pada hal-hal dan yang konkrit. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu untuk mengembangkan pikiran logis dalam memahami sesuatu.

Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan, peneliti mengambil mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar kelas IV SD Muhammadiyah Purwokerto. Adapun standar dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini:

**Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika yang akan digunakan**

Kopetensi Dasar	Kopetensi Dasar
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga

**B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu dijadikan penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian penulis dengan mengambil bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian. Penelitian relevan yang penulis ambil yaitu 8 penelitian, antara lain:

- 1 Penelitian yang dilakukan oleh (Prescott et al., 2018) dengan judul Elementary school-wide implementation of a blended learning program for reading intervention, kesimpulan penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan substansial atau mendasar dari manfaat pembelajaran blended learning mengenai instruksi mengenai literasi terutama pada siswa kelas rendah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian tersebut mengenai intervensi kemampuan membaca bahasa inggris dengan implementasi blended learning sedangkan penulis melakukan penelitian mengenai peningkatan pemahaman konsep matematika materi bangun datar dengan metode blended learning.

- 2 Penelitian yang dilakukan oleh (Lin et al., 2016) dengan judul *The Effect of Blended Learning in Mathematics Course*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh blended learning pedagogy terhadap prestasi belajar siswa SMP dan sikap siswa terhadap matematika. Hasil dari penelitian dengan analisis ANCOVA dan MANCOVA menunjukkan Hasil awal menunjukkan bahwa siswa laki-laki dan siswa berkemampuan tinggi lebih termotivasi dalam lingkungan blended learning. Siswa memberikan tanggapan positif tentang penggunaan platform pembelajaran Moodle untuk matematika setelah mengalami pembelajaran campuran. Perbedaan dengan penelitian yang akan di laksanakan oleh penulis adalah penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman matematika bangun datar dengan pendekatan blended learning siswa kelas IV Sekolah dasar dengan metode penelitian tindakan kelas.
- 3 Penelitian Yang dilakukan oleh (Wahyudi et al., 2018) dengan judul *Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreatifitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan Model pembelajaran terbukti valid dan praktis berdasarkan uji pakar pembelajaran (tatap muka dan online), pakar materi/bahan ajar dan media pembelajaran dan uji coba dalam kelompok kecil oleh teman sejawat dan mahasiswa. Model pembelajaran juga terbukti efektif berdasarkan uji Paired-Samples T Test hasil pretest dan posttest mahasiswa. Penelitian tersebut merupakan penelitian mengenai rancangan pembelajaran matematika sekolah dasar

dengan model blended learning bagi mahasiswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis merupakan penelitian penilaian tindakan kelas dengan materi matematika bangun datar untuk siswa kelas IV SD.

- 4 Penelitian yang dilakukan oleh (Tubagus Panabaian, 2020) dengan judul Penerapan Program Pengajaran dengan model Blended Learning Pada Sekolah Dasar di Kota Rantau pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru sekolah dasar berusaha memaksimalkan teknologi yang ada untuk melakukan pengajaran dengan model blended. Meskipun beberapa kendala ditemukan baik dari guru maupun dari murid, seperti kesulitan mengajarkan materi, kesulitan memahami instruksi guru, hingga kesulitan melakukan pengiriman tugas yang berbentuk video karena memiliki ukuran yang besar. Penelitian tersebut lebih berfokus kepada penerapan model blended learning pada sekolah dasar dan mengulas secara kualitatif sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada metode penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi matematika bangun datar pada siswa kelas IV SD

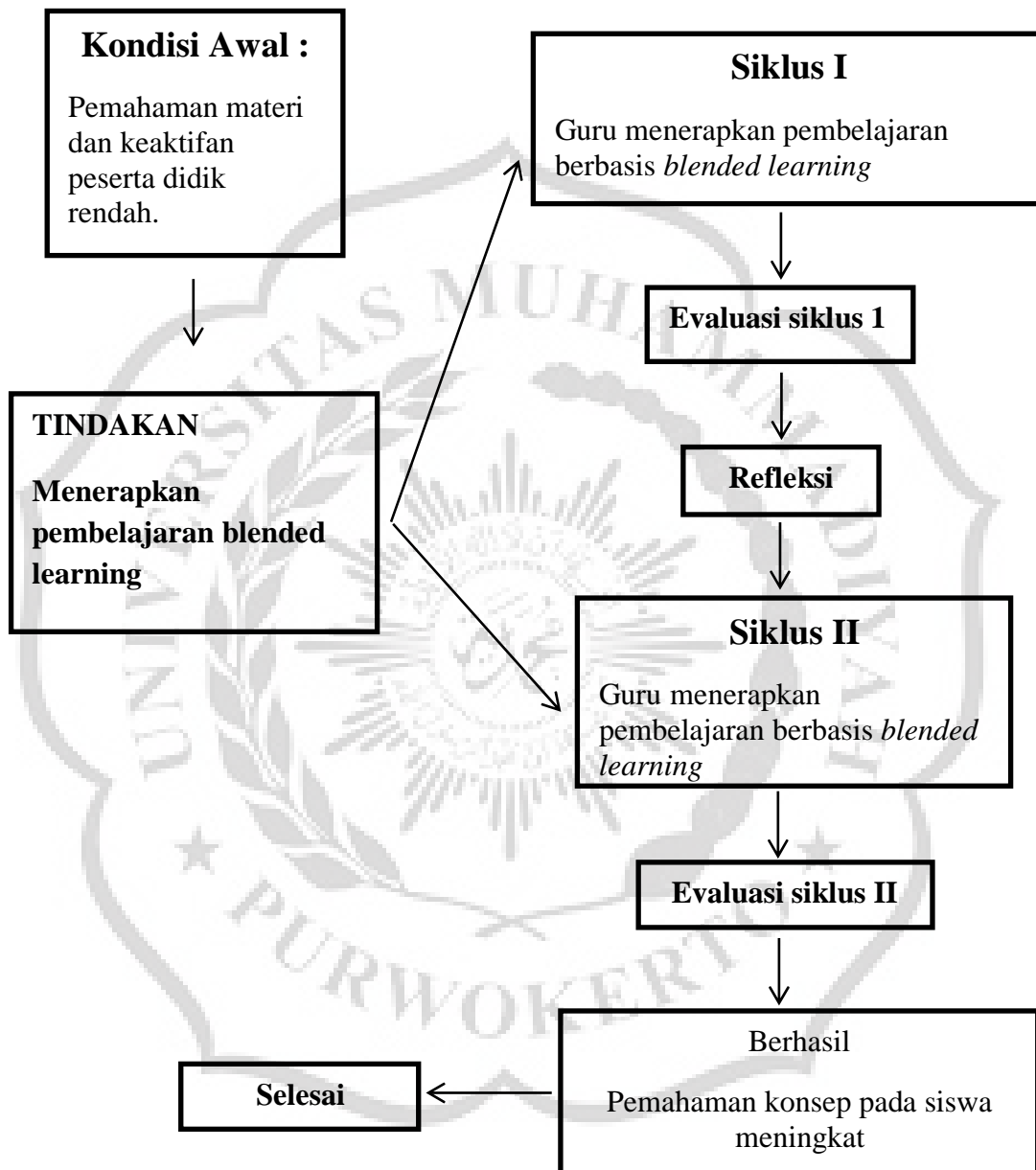
### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran dikala pandemik covid 19 dilaksanakan oleh sekolah dengan menerapkan sistem pembelajaran secara daring/online sehingga dalam pelaksanaan tersebut ada peran dari orang tua untuk mendampingi siswa belajar dirumah. Dengan kondisi seperti ini menunjukkan adanya kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran jarak jauh

seperti siswa yang kurang bisa memahami setiap konsep materi yang disampaikan oleh guru melalui aplikasi dan tidak dapat mengerjakan tugas sepenuhnya dengan baik. Pembelajaran daring selama ini membuahkan hasil belajar yang baik, namun pemahaman konsep pada siswa sangat kurang sekali dikarenakan memang kurangnya pembelajaran tatap langsung yang membuat siswa kurang paham penyampaian setiap materi yang disampaikan oleh guru dan masih banyak tugas yang dikerjakan oleh orangtua.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penelitian yang akan dilaksanakan yaitu menggunakan cara untuk meningkatkan lagi pemahaman konsep siswa. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan jika setiap siswa akan lebih aktif dan bekerja dalam proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Guru harus mampu membantu mendorong siswa menjadi lebih dapat memahami konsep setiap materi yang diberikan, dengan demikian penelitian yang akan dilaksanakan yaitu melalui pembelajaran blended learning yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:  
“Melalui model pembelajaran *bleded learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV SD Muhammadiyah Purwokerto”

