

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter anak bangsa. Sejak adanya pandemi covid-19 yang berdampak langsung pada aspek pendidikan sehingga proses pendidikanpun mengalami perubahan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam proses pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi yang saat ini selalu berubah-ubah (Yolanda et al. 2021). Setelah berakhirnya pandemi covid-19 yang sudah membuat perubahan dari berbagai sektor salah satunya ialah termasuk pendidikan, peserta didik akan kembali ke sekolah dengan menerapkan protokol *new normal* pada pelaksanaan pembelajaran.

Berbicara tentang *new normal*, era ini merupakan sebuah babak baru didunia yang mempengaruhi berbagai sektor didunia, termasuk diantaranya adalah pendidikan (Fredlina et al. 2021). Akibat dari pemberlakuan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 tentu menimbulkan berbagai macam dampak baik dari segi positif maupun segi negatif. Dampak negatif yang muncul akibat pemberlakuan pembelajaran daring atau online ini adalah peserta didik tidak dapat berkegiatan belajar mengajar dengan efektif seperti saat pertemuan tatap muka. Selain itu, selama pembelajaran daring juga peserta didik tidak leluasa menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang ada di sekolah (Susanto, Wisnu & Yudanti, 2020). Bahkan akibat yang muncul dari pembelajaran daring ini pun mungkin

sudah membuat siswa terbiasa dengan bergantung pada teknologi sehingga dalam *era new normal*, kegiatan pembelajaran tradisional akan dibatasi, dan muncul kekhawatiran tentang efektifitas kegiatan belajar dengan model yang baru.

Hal demikian menjadi suatu hambatan bagi pengajar khususnya guru matematika dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi yang cukup sulit hingga dalam tahap evaluasi pembelajaran. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dipandang sebagai salah satu cara untuk mendorong peningkatan kualitas pendidikan di *era new normal* begitu pula dalam pembelajaran matematika dikarenakan matematika sebagai ilmu dimana konsep-konsepnya tersusun secara hierarkhis dibelajarkan di setiap jenjang sekolah tersebut. Salah satu upaya dalam menguasai matematika yaitu melalui pembelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi (Fredlina et al. 2021). Oleh karena itu, seorang pendidik harus perlu memperhatikan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, agar setiap proses pembelajaran matematika berjalan dengan baik. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran berupa vlog pembelajaran.

Vlog adalah perpaduan antara video dan blog (Maldin et al. 2018). Vlog merupakan salah satu media audio visual yang sangat populer di era digital saat ini yang banyak ditemui di media sosial. Vlog dapat dijadikan sebagai salah satu strategi dalam proses belajar dan mengajar ditengah *era*

*new normal* (Amalliah & Yunita, 2020), dimana vlog termasuk kata yang familiar di setiap kalangan yang sering didengar. Sehingga penggunaan vlog pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Priana (2017) yang menyatakan bahwa kreatifitas pendidik maupun peserta didik baik dalam penyampaian materi maupun presentasi dengan menggunakan vlog membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi peserta didik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional dengan ceramah. Adapun kelebihan dari penggunaan vlog dalam pembelajaran itu sendiri yaitu media vlog dapat menumbuhkan sikap *confidence*, mudah dan *fleksibel*, serta dapat meningkatkan kreatifitas (Muthmainnah & Annas, 2020). Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan vlog pembelajaran sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, dikarenakan vlog pembelajaran memiliki alur cerita di dalamnya yang dimana dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematik, dan vlog pembelajaran juga merupakan salah satu media audio visual yang dapat diputar ulang dalam penggunaannya yang artinya vlog pembelajaran dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan waktu yang *fleksibel*.

Selain pembelajaran matematika yang berkualitas, muatan nilai pendidikan yang samar-samar dan terlalu beraroma barat akhir-akhir ini beredar wacana untuk mengislamkan ilmu pengetahuan. Maka sebagai salah satu bentuk realisasi tersebut, integrasi nilai islam pada pembelajaran matematika adalah alternatif yang harus dipilih untuk menjadikan pendidikan lebih bersifat menyeluruh. Fenomena yang terjadi selama ini di

banyak sekolah islam adalah banyak peserta didik yang sudah mendapatkan pelajaran matematika akan tetapi belum memahami adanya keterkaitan antara matematika dengan Al-Qur'an (Gradini et al. 2017) salah satunya ialah ibadah. Adapun salah satu bahasan materi matematika yang dapat dikaitkan dengan konteks ibadah ialah materi himpunan.

Himpunan adalah kumpulan objek-objek (real atau abstrak) (Amir & Prasajo, 2016). Materi himpunan merupakan materi dasar dalam ilmu matematika dan kaitannya dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa penelitian di Indonesia mendapati bahwa siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan himpunan. Hal ini didapat karena pola pengajaran matematika di sekolah (Manurung, Windria, & Arifin, 2018). Dimana hampir kebanyakan pola pengajaran matematika di sekolah menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu guru menjelaskan dan memberikan materi dan siswa duduk diam, mendengarkan materi, menerima rumus, dan mengerjakan soal latihan. Sehingga menurut Ratuanik (2019) sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memodelkan situasi nyata ke masalah matematika, dan tidak memahami makna dari simbol-simbol yang digunakan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan operasi himpunan khususnya pada materi irisan dan gabungan.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara di MTs Inayatullah Gasing yang merupakan suatu madrasah atau sekolah yang terintegrasi langsung dengan agama islam, ditemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran yaitu dimana masih kurangnya penerapan konteks

kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran, dan kurangnya pemanfaatan teknologi pada saat proses pembelajaran. Dimana menurut Marthani & Ratu (2022) bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki pengaruh positif salah satu contohnya yaitu media pembelajaran vlog. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa vlog sebagai media pembelajaran yang memiliki pengaruh positif terhadap efektifitas pembelajaran siswa (Iqbal et al. 2019; Hasyim 2018; dan Putra & Andriani 2021) dikarenakan menggunakan vlog pada pembelajaran dapat menarik minat dan semangat belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat diputar ulang kapan saja yaitu media pembelajaran berupa vlog yang terintegrasi nilai-nilai agama dengan konteks ibadah agar peserta didik dapat memahami bahwa adanya keterkaitan antara matematika dengan Al-Qur'an salah satunya ialah ibadah, oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yang berjudul **"Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika Dengan Konteks Ibadah Dalam Materi Himpunan"**.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana kriteria validitas media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan di MTs Inayatullah ?
2. Bagaimana kriteria kepraktisan media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan di MTs Inayatullah ?
3. Bagaimana efek potensial media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan ditinjau dari hasil belajar siswa MTs Inayatullah ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kriteria validitas media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan di MTs Inayatullah.
2. Untuk mengetahui kriteria kepraktisan media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan di MTs Inayatullah.
3. Dapat mengetahui efek potensial media vlog pembelajaran matematika berkonteks ibadah pada materi himpunan yang telah dikembangkan ditinjau dari hasil belajar siswa MTs Inayatullah.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti, sehingga peneliti dapat mengaplikasikannya kedalam dunia pembelajaran.

### 2) Bagi Guru

Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru agar bisa digunakan saat mengajar sebagai salah satu bentuk alternatif pembelajaran baru di kelas maupun di luar kelas.

### 3) Bagi Siswa

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman lebih baik sebagai sarana pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat pengetahuan dan wawasan yang baru.