

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia di awal tahun 2020 dikejutkan dengan adanya wabah virus corona (Covid-19) yang menginfeksi hampir seluruh Indonesia bahkan dunia (Buana, 2020). Sejak Januari 2020 dunia dinyatakan oleh WHO masuk ke dalam darurat global terkait virus ini (Sebayang, 2020). Penyebaran Covid-19 di seluruh dunia memiliki banyak dampak dalam berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan di Indonesia (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Dalam kurun waktu kurang lebih dua tahun ini Indonesia dihadapkan dengan tantangan, dimana proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran jarak jauh memberi banyak perubahan, dimana harus membuat orang tua, pemerintah dan juga pendidik bersinergi untuk mengoptimalkan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka harus beralih ke pembelajaran secara online. Pelaksanaan pembelajaran secara daring akan terlaksana dengan baik, salah satunya pendidik harus memanfaatkan teknologi yang ada.

Setelah dua tahun lalu dilakukannya proses pembelajaran secara daring dan mulai turunnya kasus penyebaran Covid-19, maka pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka kembali. Banyak dampak yang luar biasa pada segala bidang untuk melakukan penyesuaian kembali, salah satunya yaitu perubahan sistem pembelajaran akibat perubahan kehidupan di masa transisi dari

kehidupan *new normal* (Yuliana, 2022). Dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, membuat semua aturan di bidang pendidikan juga harus beradaptasi dan berdamai dengan kehidupan yang baru. Pembelajaran mode peralihan perlu disesuaikan dengan peserta didik karena diantaranya peserta didik sudah merasa nyaman dan terbiasa dengan pembelajaran secara daring. Hal tersebut membuat banyak peserta didik malas, kurang motivasi atau minat belajar, dan peserta didik mudah bosan pada saat proses pembelajaran dilakukan. Abu Hurairah ia berkata bahwa Nabi Muhammad SAW bersabda, “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Syurga.” (HR. Muslim). Di era modern sekarang ini, sistem pendidikan diharapkan terus melakukan pembaharuan dan inovasi agar ditemukan sistem pendidikan yang tepat untuk mempersiapkan generasi muda (Hasyim, 2018).

Kurangnya motivasi belajar terhadap pelajaran matematika adalah salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik (Putri, 2019). Sehingga pendidik harus melatih pola pikir peserta didik yaitu dengan menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran matematika. Salah satu cara pendidik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih menarik minat belajar yaitu memanfaatkan teknologi yang ada dengan cara menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang agar dapat mengembangkan pemahaman dan ketertarikan belajar peserta didik. Media pembelajaran termasuk sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi dan

edukasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Iqbal, 2019). Maka dari itu, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran mode peralihan khususnya mata pelajaran matematika adalah vlog (video blog).

Dalam hasil penelitian Aan Putra dan Media Andriani (2021) yang terkait mengenai video blog (vlog) yaitu menyatakan bahwa penggunaan media vlog pada pembelajaran sangat berpengaruh positif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, motivasi belajar, kemandirian belajar, kemampuan pemahaman konsep bahkan hasil belajar. Adapun dalam penelitian Rizki Ananda dan Mardiah (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan vlog pembelajaran di kelas dapat mewujudkan pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan persepsi baik peserta didik terhadap minat belajar, dan juga ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik menganggap belajar bukanlah hal yang sulit dan membosankan.

Vlog merupakan sebuah media pembelajaran komunikasi dan informasi yang mengkolaborasikan kreativitas, informasi serta hiburan dalam satu karya (Hendriani, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran berupa vlog dapat dijadikan sebagai cara yang efektif dan menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Apriansyah, 2020). Respon peserta didik pun sangat puas dan tertarik terhadap media video blog (vlog) sebagai media alternatif pembelajaran online (Iqbal, 2019). Proses pembelajaran menggunakan vlog lebih mudah dipahami karena terdapat beberapa kelebihan, salah satunya dapat di putar kembali.

Kelebihan vlog pembelajaran antara lain dapat melengkapi pengalaman belajar peserta didik ketika peserta didik membaca dari buku, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, saerta meningkatkan motivasi peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Selain itu, kelebihan vlog pembelajaran adalah video yang dapat menampilkan teks dan gambar, signifikan digunakan dalam mengajarkan materi pada ranah perilaku dan psikomotorik, serta video dapat dilakukan secara berulang pada bagian yang diinginkan (Hasan, 2021).

Masalah yang sering ditemukan adalah peserta didik lebih cenderung menghafal rumus dibandingkan memahami konsepnya, serta meniru contoh soal yang diberikan oleh pendidik (Nugroho, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang memahami materi sehingga peserta didik belum mampu mengerjakan soal matematika yang berbeda. Proses pembelajaran matematika yang baik yaitu menghadapkan peserta didik dengan masalah yang nyata sehingga dapat menggugah pikirannya, merangsang kebiasaan berpikir, memberikan gagasan, serta tindakan yang berhubungan pada pemecahan masalah. Masyarakat selalu cenderung menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan (Yolanda, 2021). Namun, matematika memiliki banyak penerapan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya dalam agama, ekonomi, kesehatan, masyarakat, seni, serta dalam kemajuan teknologi saat ini di luar studi matematika (Andriani, 2021). Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mendukung faktor kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pelajaran matematika sangat penting.

Aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini cukup sederhana, namun banyak peserta didik yang masih lemah dalam materi tersebut dan masih kesulitan dalam mengerjakan soal-soal. Berdasarkan hasil interview bersama peserta didik yang dilakukan di MTs Aulia Cendikia yaitu mereka kesulitan dalam menentukan konsep pada soal cerita materi aritmatika sosial. Kebanyakan peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran matematika dan lebih tertarik untuk belajar agama. Peserta didik MTs Aulia Cendikia Palembang berlatar belakang pondok pesantren yang mengutamakan konsep agama. Solusi yang dibutuhkan untuk mempermudah peserta didik dalam menentukan konsep pada soal cerita khususnya materi aritmatika sosial yaitu membuat konteks nyata pada proses jual beli atau dalam Islam yang disebut dengan *tijarah*.

Tijarah merupakan kegiatan yang sering dilakukan di kehidupan nyata, yaitu suatu kegiatan mempertukarkan suatu barang berharga dengan mata uang melalui cara-cara yang telah ditentukan atau biasa disebut dengan kegiatan jual beli. Jadi, dengan konteks *tijarah* peserta didik dapat menemukan masalah, serta menyelesaikan masalahnya sendiri. Serta pada konteks ini, peserta didik dapat mengetahui proses *tijarah* dalam Islam sehingga Vlog Pembelajaran lebih menarik dan efektif digunakan pada proses pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “*Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika Dengan Konteks Tijarah Pada Materi Aritmatika Sosial*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka di susun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan vlog pembelajaran matematika yang bernuansa keIslaman dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana daya tarik vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial?
3. Adakah efek potensial terhadap minat belajar peserta didik selama proses pengembangan vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di susun di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial.
2. Mengetahui daya tarik peserta didik terhadap vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial.
3. Mengetahui adakah efek potensial terhadap minat belajar peserta didik dalam penggunaan vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan vlog pembelajaran matematika dan juga menambah pengalaman terkait pengembangan perangkat pembelajaran dengan konteks *tijarah*.
2. Bagi Peserta didik, diharapkan memberikan suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman baru bahwa pembelajaran matematika terkait dengan kehidupan sehari-hari salah satunya dalam konteks *tijarah*.
3. Bagi Guru, pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* menggunakan vlog dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika sehingga memberikan bentuk pembelajaran baru di sekolah.
4. Bagi Peneliti Lain atau Pembaca, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan atau dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.

E. Batasan Masalah

Peneliti perlu membatasi masalah penelitian agar dapat menjaga fokus dalam proses penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori model pengembangan Tessmer, model ini terdapat beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan yaitu tahap *preliminary* dan tahap *prototyping*. Pada tahap *prototyping*, ini terdiri dari: 1) tahap *self evaluation*, 2) tahap *expert review*, 3) tahap *one-to-one*, 4) tahap *small group*, 5) tahap *field test*.

2. Pembahasan pada penelitian ini terbatas pada mata pelajaran matematika materi aritmatika sosial.
3. Penelitian ini hanya mengembangkan vlog pembelajaran matematika dengan konteks *tijarah* pada materi aritmatika sosial.