

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Menurut UU Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya serta masyarakat. Pendidikanlah yang nantinya akan mampu menentukan serta menata masa yang akan datang. Pendidikan juga bisa menjadikan generasi muda saat ini dapat berkembang menjadi harapan penerus bangsa selanjutnya. Pendidikan memberikan banyak sekali manfaat bagi kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang selalu mengikuti zaman, dimana zaman semakin modern dan semakin canggih sehingga diharapkan bagi para tenaga pendidik tidak tertinggal oleh arus zaman yang semakin modern dan banyak menggunakan teknologi yang semakin canggih serta inovasi-inovasi berbagai media pembelajaran yang semakin maju. Di era teknologi yang semakin canggih saat ini diperlukan adanya berbagai inovasi baru terkait dengan model, metode, serta media pembelajaran yang terkini yang nantinya dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Astuti & Sari (2017) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu keterampilan intelektual yang melibatkan kemampuan bernalar, berpikir sistematis, cermat, kritis dan kreatif. Tujuan dari mempelajari matematika diantaranya adalah untuk mengembangkan kemampuan menganalisis, berhitung, mengukur, dan menggunakan rumus (Hendra, 2018). Disamping pentingnya mempelajari matematika, dalam kenyataannya matematika masih dianggap suatu pelajaran yang sulit dan rumit. Menurut Amalia & Unaenah (2018) menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, sehingga menyebabkan peserta didik mudah menyerah sebelum mempelajari matematika.

Dari sini seorang guru yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, memegang peran penting dalam menentukan hasil belajar yang ingin dicapai peserta didiknya sehingga guru harus dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi, dengan pemilihan metode pembelajaran yang

tepat dalam proses belajar mengajar maka materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan aktif dalam proses belajar mengajar (Musdiani, 2019).

Apalagi sekarang ini dengan diterapkannya pembelajaran daring (dalam jaringan) yang menuntut guru serta peserta didik untuk bisa mengaplikasikan ilmu teknologi dalam proses pembelajaran, adanya pembelajaran daring yang terkesan mendadak karena COVID-19 ini juga mengakibatkan persiapan yang tidak maksimal sehingga peserta didik merasa tidak siap dalam pelaksanaannya, terutama dalam mata pelajaran matematika. Dengan begitu guru dalam mengajar secara tidak langsung juga harus bisa menyesuaikan perubahan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada terkhusus dengan pengaplikasian media pembelajaran yang tepat, mudah dipahami, dan bahkan menyenangkan. Karena dampak dari pembelajaran daring yang terkesan membosankan membuat peserta didik kurang berminat dalam belajar, terkhusus pada mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar peserta didik dapat mempengaruhi daya serap dari pembelajaran yang didapat. Padahal menurut Daryanto (2013) memacu minat belajar dalam setiap pembelajaran itu penting, terlebih pada pelaksanaan pembelajaran matematika yang bagi sebagian peserta didik kurang diminati. Jika peserta didik kurang berminat dalam mempelajari matematika maka kemampuan peserta didik di bidang matematika akan terhambat.

Menurut Robbins (2006), salah-satu dari lima dimensi kemampuan intelektual merupakan kecerdasan numerik, yang memiliki arti kemampuan untuk berhitung dengan tepat dan cepat. Richard Pauli (dalam Farah Indarwati, 2013) mengatakan bahwa kemampuan numerik merupakan nalar dan pemahaman di bidang yang berhubungan dengan angka-angka.

Kemampuan numerik ini sangat penting untuk bisa dimiliki oleh setiap peserta didik, karena dengan memiliki kemampuan ini peserta didik akan lebih mudah untuk membedakan pola bilangan atau angka dan kemampuan menangani rangkaian penalaran panjang. Jadi, dengan melihat pentingnya kemampuan numerik bagi peserta didik maka hal yang harus dilakukan agar kemampuan numerik peserta didik bisa lebih baik dari sebelumnya adalah salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai, menarik dan menyenangkan.

Menurut Allen dalam Usnita (2007 : 15) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh bahan dan alat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti buku, televisi, radio, koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat seperti televisi dan radio apabila diprogram dan digunakan untuk pendidikan maka disebut sebagai media pembelajaran. Dengan melihat betapa pentingnya media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung maka perlu adanya sesuatu yang baru yang tentunya harus sesuai dengan materi

pembelajaran yang diusung serta yang dapat mengikuti zaman saat ini. Dengan media pembelajaran yang sesuai dan mengikuti zaman inilah yang bisa memberikan dampak positif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya memahami materinya dengan baik akan tetapi proses belajar mengajar pun akan terlihat menarik dan tidak membosankan. Dengan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat positif yang lain yang bisa menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maharani dkk, 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media animasi interaktif dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi cukup baik karena dengan menggunakan media lebih dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

Dengan begitu semakin sesuai, menarik, dan menyenangkan media pembelajaran yang digunakan maka minat belajar peserta didik juga diharapkan secara langsung akan meningkat, begitupun dengan kemampuan numerik peserta didik juga akan meningkat apabila media pembelajaran yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam memahami angka-angka dan bilangan. Dan juga kemampuan numerik peserta didik tidak akan meningkat apabila tidak disertai dengan minat peserta didik dalam belajar. Dengan begitu perlu adanya media pembelajaran yang sesuai, menarik, menyenangkan, serta media yang dapat membantu peserta didik dalam memahami angka-angka dan bilangan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan agar minat belajar dan juga kemampuan numerik peserta didik meningkat adalah media *edutainment*.

Media *edutainment* merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Sesuai dengan pengertian dari *edutainment* sendiri yakni, *Edutainment* berasal dari kombinasi kata pendidikan dan hiburan. Karenanya media *edutainment* adalah salah satu basis pembelajaran yang menggabungkan konten hiburan ke dalam konteks pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran (Singhal & Rogers, 2013). Jadi, media *edutainment* adalah media yang menggabungkan sisi edukasi sekaligus hiburan secara harmonis sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran *edutainment* ini diharapkan bisa menjadi inovasi untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar terkhusus di mata pelajaran matematika yang tentunya membutuhkan media yang menarik bagi peserta didik yang merasa kesulitan atau bosan ketika mendapati mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Media Edutainment terhadap Minat belajar dan Kemampuan numerik Peserta didik SMP Kelas 7 di Masa Pandemi COVID-19”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan sebuah masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *edutainment* mempengaruhi minat belajar peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19?
2. Apakah penggunaan media *edutainment* mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19?
3. Apakah minat belajar mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *edutainment* terhadap minat belajar peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19.
2. Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *edutainment* terhadap kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19.
3. Mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan minat belajar terhadap kemampuan numerik peserta didik SMP kelas VII di masa pandemi COVID-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang ada atau tidaknya pengaruh media *edutainment* terhadap minat belajar dan kemampuan numerik peserta didik di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini merupakan penambah pustaka penelitian tentang media *edutainment*, minat belajar dan kemampuan numerik sebelum-sebelumnya. Sehingga dengan adanya ini diharapkan bisa menjadi pelengkap penelitian yang sejalan dan kualitas pembelajaran matematika diharapkan dapat menjadi yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bisa digunakan oleh praktisi pendidikan dan insan pembelajaran sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bentuk pengalaman serta pembelajaran bagi peneliti karena dengan adanya penelitian ini peneliti bisa mendapatkan banyak informasi serta pengetahuan yang tentunya diharapkan dapat menjadi acuan calon pendidik lainnya untuk memilih media pembelajaran yang tepat, inovatif, efektif, kreatif dalam mengajar matematika.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan bagi peserta didik agar bisa lebih semangat dalam belajar matematika karena matematika merupakan ilmu yang penting serta menjadi dasar dari segala bidang ilmu.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bentuk masukan bagi guru agar bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan.

1.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan penulis dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan untuk istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media Edutainment adalah media yang menggabungkan sisi edukasi dan hiburan secara harmonis sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian menjadi sebuah dorongan untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.
3. Kemampuan numerik adalah kemampuan berhitung dan bernalar di bidang yang berkaitan dengan angka-angka.

1.6 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat mencapai apa yang diharapkan maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Kemampuan numerik yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam berhitung dan bernalar di bidang yang berhubungan dengan angka-angka.
2. Materi pokok bahasan yang dijadikan sebagai bahan tes dalam penelitian ini adalah materi aritmatika sosial pada kelas VII SMP semester genap.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VII SMP di Kecamatan Gresik