

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada era 4.0 mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan interaksi dari yang awalnya manusia antar manusia kini menjadi teknologi antar teknologi melalui media sosial dan internet. Media sosial dan internet saat ini merupakan jembatan utama dari perkembangan teknologi informasi secara global. Karena demikian, hal ini tidak menjadi asing lagi dan sangat dibutuhkan untuk semua pengguna internet dan media sosial diseluruh dunia.

Baru-baru ini banyak sekali muncul aplikasi-aplikasi media sosial yang memenuhi jagat edukasi dan hiburan salah satunya yaitu media tiktok. Dimana aplikasi ini sangat digemari anak kecil, remaja bahkan orang tua. Aplikasi tiktok merupakan aplikasi berbasis video yang didalamnya merupakan clip-clip konten hiburan, edukasi, bahkan informasi diseluruh dunia. Aplikasi tiktok awalnya hanya berisi konten-konten hiburan seperti dance, dubbing, lipsync dan humor. Semakin lama tiktok semakin berkembang pesat sehingga beraneka ragam kontennya dan lebih banyak dampak positif namun juga tidak sedikit dampak negatifnya bagi anak-anak dibawah umur. Konten-konten yang saat ini berkembang yaitu edukasi, informasi, beauty/fashion, story telling, dan masak memasak.¹ Pada awalnya tiktok dianggap berdampak buruk dan dipandang negatif oleh masyarakat, Namun seiring

¹ Hashiholan Prima Togi, "Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan Di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid-19," *jurnal ilmu komunikasi* 5, no. 2 (2020): 70–80.

berjalannya waktu aplikasi tiktok dalam dunia pendidikan ternyata berkaitan, karena tiktok bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran apapun khususnya matematika pada anak kecil, dimana tiktok ini sangat menarik, asik dan menyenangkan untuk pembelajaran matematika yang terkenal pada kebanyakan siswa mengatakan “matematika itu membosankan” sehingga dengan hal ini bisa menjadi inovasi baru oleh guru untuk menambah minat siswa terhadap matematika. Jelas hal ini dapat diartikan jika aplikasi tiktok digunakan secara benar maka tiktok dapat sangat bermanfaat bagi penggunaannya serta dapat digunakan untuk media pembelajaran matematika anak-anak dengan mudah dan asik dalam proses belajar mengajar serta dapat menepis konten-konten negative yang ada didalamnya. Hal ini dapat digunakan oleh guru-guru diluar sana sebagai inovasi baru yang diperlukan untuk pengembangan pemahaman siswa tentang matematika sebagai mata pelajaran wajib disekolah.

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang bisa meningkatkan kemampuan berfikir, berargumentasi dan memeberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari seperti pendidikan dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.² Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan kemajuan pada daya pikir manusia. Poin penting bahwa dari begitu pesatnya perkembangan dalam disiplin ilmu dan semua bidang terutama bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini adalah didasari oleh perkembangan

² Siti Hidayatus Sholehah, “Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang,” *jurnal mimbar ilmu* 23, no. 3 (n.d.): 237.

matematika pada bidang teori aljabar, bilangan, teori peluang, analisis, dan diskrit. Untuk dapat menciptakan dan menguasai dunia teknologi pada masa mendatang. Maka sangat dibutuhkan penguasaan matematika dan minat belajar matematika sejak dini. Oleh karena itu sangat penting untuk menyesuaikan pelajaran agar pembelajaran matematika tetap berjalan dengan baik dan optimal.

Pembelajaran matematika yang berjalan dengan baik dan optimal yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diujikan di Monash University yaitu ketika perhatian siswa dapat aktif dan terfokus kepada pembelajaran, siswa berupaya menyelesaikan tugas dengan benar serta siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya.³ Susanto menyebutkan terdapat lima komponen dalam Pembelajaran matematika yang baik salah satunya yaitu dalam pembelajaran matematika harus mempunyai banyak sumber dan referensi agar pemahaman konsep peserta didik menjadi kuat, sumber bisa berupa buku teks, video pembelajaran, poster, dan wawancara dengan ahli-ahli lain.⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa Dalam pembelajaran matematika, media merupakan faktor pendukung utama dan merupakan komponen penting yang harus dipenuhi oleh seorang guru dalam proses pembelajaran supaya dapat berjalan secara efektif dan dapat menumbuhkan gairah siswa dalam belajar. Karena ketika minat belajar siswa berkurang maka hasil belajar siswa juga akan merosot.

³ <http://eprints.umm.ac.id/24861/2/jiptumpp-gdl-prismanofi-37832-2-babi.pdf>. Diakses pada 26 november 2021.

⁴ Arief Aulia Rahman, "Strategi Belajar Mengajar Matematika" (banda Aceh: syiah kuala university press, 2018), 13.

Minat belajar disekolah sangatlah penting untuk dikembangkan pada anak karena minat merupakan pengaruh yang sangat besar terhadap keaktifan siswa. Seperti halnya siswa yang malas belajar dan mengalami kegagalan, itu diakibatkan karena siswa tidak adanya minat belajar, Oleh karena itu minat belajar terhadap matematika perlu perhatian khusus. Tinggi rendahnya minat belajar matematika bisa dilihat dari indikator minat belajar yang meliputi keinginan, perhatian, kesenangan, kesungguhan serta kepuasan ketika belajar matematika yang ditunjukkan siswa ketika sedang proses belajar mengajar.⁵ Namun pada kenyataannya bagi kebanyakan siswa matematika dianggap pelajaran yang membuat siswa stress dan membosankan sehingga mereka membuat perspektif negative terhadap matematika, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan praobservasi pada anak kelas 5 B di MI Dwi Dasa Warsa Trawas. Perspektif negative ini yang membuat siswa ketakutan jika dihadapi mata pelajaran ini, Tentu hal itu juga akan berdampak buruk terhadap minat belajar siswa pada matematika. Jika siswa memiliki perspektif bahwasanya matematika adalah pelajaran yang susah dan membosankan maka siswa akan segan untuk mengikuti pelajaran matematika dan cenderung mempersulit persoalan mudah pada pelajaran matematika sehingga minat belajar siswa semakin rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh kemampuan siswa yang beragam, ada yang berkemampuan rendah dan berkemampuan daya paham tinggi, kemudian pembelajaran yang kurang memperhatikan kondisi anak dan guru lebih mementingkan hasil belajar dibandingkan proses belajar yg siswa lakukan.

⁵ wicka yunita dwi utami, "Meningkatkan Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki," *jurnal ilmiah* 8, no. 1 (2013): 1–3.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan, dalam penyampaian materi dan mata pelajaran matematika di kelas V B MI Dwi Dasa Warsa masih dianggap susah dan tidak menarik sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, karna siswa butuh penjelasan yang konkret dan menyenangkan sedangkan media pembelajaran yg digunakan di MI Dwi Dasa Warsa masih monoton seperti pembelajaran pada umumnya yakni media papan tulis, buku dan lain sebagainya. . Hal diatas juga disebabkan oleh ragamnya peserta didik di kelas V B Mi Dwi Dasa Warsa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Dan ada beberapa indikator minat belajar yang tidak terpenuhi salah satunya ialah Ketertarikan yaitu kurangnya antusias dalam mengikuti pelajaran matematika. Kemudian kurangnya perasaan senang siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Seharusnya pada pelajaran ini guru bisa menyajikan materi lebih konkret, menarik dan menyenangkan agar minat siswa terhadap matematika bisa lebih tinggi. Supaya siswa dapat lebih memahami tentang pelajaran tersebut, dalam proses pembelajaran guru bisa menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media tiktok yang akan peneliti lakukan pada penelitian kali ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan,hal ini menjadi sangat penting untuk dibahas. Apakah penggunaan media video berbasis tiktok berpengaruh pada minat belajar matematika di kelas V B MI Dwi Dasa Warsa Trawas melalui judul penelitian “Pengaruh penggunaan media video berbasis tiktok terhadap minat belajar matematika pada materi penjumlahan pecahan siswa kelas V B MI Dwi Dasa Warsa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang yang telah di paparkan, peneliti mengambil rumusan masalah yaitu :

1. Adakah pengaruh penggunaan media video berbasis tiktok terhadap minat belajar matematika siswa kelas V di MI Dwi Dasa Warsa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media video berbasis tiktok terhadap minat belajar matematika siswa kelas V B di MI Dwi Dasa Warsa Trawas.

D. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menyumbangkan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Bagi peneliti

Dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman tentang pemanfaatan media sosial sebaik-baiknya.

- b. Bagi lembaga/sekolah

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi lembaga/sekolah adalah sebagai sumbangan literatur pengembangan perpustakaan sekolah dan dapat menjadi bahan studi banding atau kajian ilmiah.

c. Bagi peserta didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami pengaruh media sosial tiktok terhadap minat belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan agar dapat memahami mengetahui, dan menyebarkan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media tiktok terhadap minat belajar matematika peserta didik.

b. Bagi Lembaga Sekolah

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumbangan literatur pengembangan perpustakaan sekolah.

c. Bagi Guru

Dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan proses pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar matematika.

d. Bagi Siswa

Dapat menjadi pengalaman baru terhadap pembelajaran siswa dalam meningkatkan minat belajar pada matematika.