

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dunia saat ini sedang mengalami musibah yaitu munculnya penyakit Covid-19. Menurut WHO pada tahun 2020, Covid-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus korona dan ditemukan pertama kali pada tanggal 31 Desember 2019 di Wuhan, Cina.

Covid-19 mempengaruhi banyak sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Di masa pandemi ini, pendidikan di Jakarta harus dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) berdasarkan keputusan Kepala Dinas Pendidikan Nomor 467 Tahun 2020 tentang Kalender Pendidikan Tahun Pelajaran 2020/2021 dan Kesiapan Dimulainya Kegiatan Belajar dan Mengajar. Selama pandemi, kegiatan belajar dan mengajar dilakukan melalui metode PJJ sesuai dengan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri dan Keputusan Tim Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19.

Banyak kelebihan yang bisa diambil dari pembelajaran jarak jauh, seperti yang dikatakan Nengrum dkk, 2021, salah satunya adalah materi yang sudah diajarkan masih bisa diberikan kembali. Namun, ada pula kekurangannya seperti yang ditemui oleh peneliti di SMKN 7 Jakarta. Peneliti telah mewawancarai salah satu guru yaitu guru mata pelajaran Matematika. Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2022, Ibu Herni Ruswati, S.Si menyebutkan bahwa siswa yang dididiknya mengalami penurunan nilai terutama pada materi Trigonometri akibat minat belajar yang berkurang dikarenakan pembelajaran secara daring.

Minat dan semangat belajar yang berkurang menyebabkan belajar menjadi tidak maksimal dan mengakibatkan siswa menjadi kurang peduli terhadap pelajaran yang dipelajarinya. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan kembali minat serta semangat belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode *fun learning*.

Metode *fun learning* dapat diaplikasikan kedalam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Tiktok. Tiktok dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dikarenakan anak – anak muda atau biasa disebut dengan generasi milenial khususnya siswa SMK Negeri 7 Jakarta sering menggunakan *handphone* untuk bermain aplikasi Tiktok. Maka sangat memungkinkan apabila aplikasi Tiktok ini digunakan sebagai media pembelajaran dengan metode *fun learning* agar mereka lebih semangat dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah pada kajian diatas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan pembelajaran jarak jauh
2. Prestasi belajar siswa SMK 7 kelas X yang menurun pada mata pelajaran matematika dilihat dari hasil belajar siswa.
3. Mata pelajaran matematika materi Trigonometri sulit untuk diajarkan lewat daring karena materi Trigonometri merupakan materi yang abstrak.
4. Guru matematika SMK 7 Jakarta membutuhkan media yang dapat membantu mengajarkan matematika dengan video pembelajaran pada *platform* yang dekat dengan siswa, salah satunya adalah aplikasi Tiktok.
5. Belum pernah ada media pembelajaran berbasis video Tiktok di SMK Negeri 7 Jakarta.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada hal-hal berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini hanya dapat digunakan oleh siswa SMK Negeri 7 Jakarta yang memiliki aplikasi Tiktok.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi Trigonometri dengan menggunakan aplikasi Tiktok.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Video Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika SMK Menggunakan Metode *Fun Learning* Dengan Tiktok?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video Tiktok dengan menggunakan metode *fun learning* yang dapat membantu guru mengajarkan siswa pelajaran matematika di SMK N 7 Jakarta.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk penelitian sejenis, dapat dijadikan bahan untuk mendukung dasar teori juga dapat menjadi penelitian yang relevan tentang perancangan media pembelajaran berbasis video Tiktok.
  - b. Untuk daftar pustaka penelitian yang sejenis yaitu media pembelajaran berbasis video Tiktok.
2. Manfaat Praktis
  - a. Menyajikan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dengan metode *fun learning* untuk mata pelajaran matematika.

- b. Menemukan cara cepat atau jalan pintas dalam menyelesaikan soal matematika.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan atau menambah pengalaman dan memperluas pengetahuan untuk di kehidupan sehari-hari.
- d. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam langkah-langkah pengajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa.

