

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses paling penting dalam pendidikan. Sedangkan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada semua jenjang pendidikan (Kurniawati & Ekayanti, 2020). Berbagai tingkatan pendidikan memiliki sudut pandang tersendiri terhadap matematika. Terdapat perbedaan penyajian matematika dalam rentan waktu yang sama menyebabkan matematika sulit dipahami, sehingga membutuhkan energi dan waktu untuk memahami matematika (Novianti, 2020). Sedangkan matematika sendiri memiliki peranan penting dalam kehidupan. Menurut Ibrahim dan Suparni (dalam Masamah, 2017), matematika merupakan aktivitas dalam kehidupan manusia, segala macam konsep dan keterampilan matematika dapat ditemukan atau diterapkan dalam berbagai kehidupan manusia.

Pengetahuan akan pentingnya matematika dan juga berbagai macam kesulitan dalam pemahaman matematika harus menjadi perhatian, sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat dilaksanakan. Dengan pemilihan media dan metode pembelajaran yang dapat mendukung materi matematika, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep atau kemampuan seseorang dalam memaknai suatu konsep, yang dalam ranah ini adalah pemahaman konsep matematika (Suhendar & Ekayanti, 2018). Peningkatan terhadap motivasi belajar, prestasi dan juga kreativitas siswa dapat dicapai. Berbagai macam variasi pembelajaran harus menjadi prioritas bagi tenaga pengajar (Setyawan dkk., 2020).

Setelah Era Revolusi 4.0, akan dilanjutkan Era Revolusi 5.0, tenaga pendidik diharuskan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika tetap terjaga, seperti menggunakan video pembelajaran dalam bentuk animasi yang unik, atau permainan matematika yang menarik dan juga bermakna. Dengan demikian stimulus terhadap minat belajar matematika siswa semakin tinggi. Kemajuan teknologi saat ini memudahkan tenaga pendidik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, sehingga berbagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan, misalkan dengan inovasi pembelajaran melalui Siniar atau *podcast*. Bila pendidik memahami generasi yang menjadi siswa mereka, maka tentu pendidik akan menyadari bahwa *podcast* dapat membantu pendidik dan siswa dalam meningkatkan komunikasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. (Susilowati dkk., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pendekatan bahwa matematika dapat disampaikan dalam berbagai media pembelajaran, salah satunya dengan Siniar atau *podcast* (audio) yang mayoritas diisi oleh konten perbincangan, juga dapat digunakan sebagai media belajar matematika. Dengan membiasakan matematika masuk ke dalam banyak ruang publik, media sosial, atau bahkan dalam dunia seni tentunya perlahan diharapkan dapat merubah stigma negatif dari matematika dan bisa membuat pola pikir matematika itu menyenangkan dan sangat berguna dalam kehidupan.

1.2. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan produk siniar atau *podcast* sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran matematika.
2. Menambah wawasan metode atau cara belajar matematika peserta didik.
3. Mengukur tingkat kelayakan produk siniar atau *podcast* berdasarkan kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektivan.

1.3. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah siniar atau *podcast* (audio) sebagai media pembelajaran matematika. Siniar memiliki pendekatan yang menarik bagi pendengarnya. Dengan didukung *trend* siniar yang semakin diminati, maka pembelajaran matematika dapat diterima melalui metode yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam produk siniar ini nanti akan memiliki fungsi dalam pembelajaran antara lain:

1. Dapat mempelajari materi matematika melalui *platform* siniar.
2. Pembelajaran statistika dasar menjadi bahan pembelajaran utama pada penelitian kali ini.
3. Akses yang mudah dan fleksibilitas siniar menjadi kelebihan utama dari produk ini.
4. Terdapat beberapa episode yang saling berhubungan sebagai cara mempermudah pemahaman siswa

1.4. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Sebagai pilihan cara belajar lain terutama bagi siswa *auditory*.
2. Sebagai bahan ajar yang mengikuti *trend* muda-mudi saat ini.

1.5. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1. Asumsi

Dasar asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Matematika kurang diminati siswa karena sejak awal pendekatan matematika yang melekat pada pikiran siswa adalah tentang segala jenis rumus-rumus yang sulit dimengerti siswa.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang memberi opsi pilihan cara belajar yang menarik
3. Perlunya pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan *trend* yang diminati siswa

1.5.2. Batasan

Batasan dari penelitian ini adalah :

1. Fokus produk ini nantinya adalah seberapa mampu siniar menjadi pilihan belajar peserta didik.
2. Uji coba hanya sampai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan siniar sebagai media pembelajaran matematika.

1.6. Definisi Istilah

1. R&D adalah penelitian dan juga pengembangan suatu produk komersial terhadap riset ilmiah murni dan pengembangan aplikatif dalam bidang teknologi.
2. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian suatu sumber informasi dengan terencana, untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif, menarik, dan kondusif.
3. Siniar atau *podcast* adalah berkas audio ataupun video, yang berisikan suatu tema pembahasan dan diunggah ke dalam platform distributor *podcast*, sehingga dapat didengarkan melalui berbagai aplikasi pemutaran *podcast* di seluruh dunia.

