

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Susilo dkk (2020) dalam jurnalnya tentang asal muasal covid-19 yaitu dimulai pada Desember 2019, kasus *pneumonia* misterius pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei kemudian berselang satu bulan, penyakit ini menyebar di berbagai provinsi lain di China lalu ke berbagai negara lain dan wabah ini diberi nama *coronavirus disease 2019 (COVID-19)*. *COVID-19* pertama dilaporkan masuk di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 dengan jumlah dua kasus yang terkena, kemudian menurut data pada tanggal 31 Maret 2020 kasus yang terkonfirmasi *covid-19* meningkat berjumlah 1.528 kasus dengan 136 kasus kematian (Susilo dkk, 2020). Menurut Syarifa dalam (Angelica dkk., 2021) Dampak dari penyebaran *covid* di Indonesia ini terlihat hampir di seluruh sektor kehidupan masyarakat. Sehingga membuat pemerintah Indonesia mengambil tindakan yang merangkul aspek yang luas dalam upaya pencegahan seperti melalui *physical distancing*, *social distancing*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *Work From Home* (WFH), belajar *online*, dan lain sebagainya (Angelica dkk, 2021). Dalam sektor pendidikan pemerintah mengambil keputusan menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan memberlangsungkan kegiatan pengajaran secara *online* (Aji, 2020). Dari pengamatan peneliti, siswa sekolah di SMP dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh ini menunjukkan penurunan kemampuan *Adversity Quotient*. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya tugas yang tidak dikerjakan.

Menurut Paul G. Stoltz pada tahun 1997 dalam bukunya, *Adversity Quotient* (AQ) adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan secara teratur (Riadi, 2017). *Adversity Quotient* membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan hidup

sehari-sehari. Dalam konteks pendidikan *Adversity Quotient* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar.

Menurut Sudarman (2012) Potensi *Adversity Quotient* telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi karyawan di dunia kerja. Sementara dalam dunia pendidikan, *Adversity Quotient* belum banyak dimanfaatkan. Melihat potensi tersebut pada saat pandemi peningkatan *Adversity Quotient* sangat cocok jika diterapkan pada siswa. Karena jika *Adversity Quotient* siswa tinggi, rasa daya juang pun tinggi sehingga menjadikan siswa ingin belajar meskipun sulitnya pembelajaran online. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* berperan penting dalam meraih kesuksesan kehidupan seseorang. Dalam hal pendidikan ini dapat juga dikatakan bahwa *Adversity Quotient* juga berperan pada hasil prestasi siswa.

Dalam era teknologi ini, peran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat besar dalam kehidupan. Salah satu produk teknologi yang banyak digunakan adalah *smartphone*. Menurut Higgins & shudog dalam (Amirullah, 2018) saat 2012 sekitar 1,7 miliar *smartphone* digunakan diseluruh dunia, sementara total penduduk dunia adalah 6 miliar. Begitu juga dalam pendidikan, dalam dunia pendidikan salah satu peran teknologi adalah lahirnya berbagai jenis media pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum 2013, dimana semua mata pelajaran harus terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Para guru dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran representatif sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran (Amirullah, 2018). Karena Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran yang semakin berkembang sebagai efek dair perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Purwaningrum, 2021). Dan dengan media pembelajaran yang tepat diharapkan dalam proses pembelajarannya siswa dapat dengan mudah memahami dan menganalogikan suatu materi yang sedang dipelajari.

Dalam pembuatan media interaktif banyak sekali guru yang mengalami kesulitan dalam membuatnya padahal media interaktif dalam proses

pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat jika diterapkan di dalam proses pembelajaran seperti proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif sehingga membuat siswa tidak bosan, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi serta proses belajar mengajar yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Untuk itulah peneliti menyarankan penggunaan aplikasi *Smart Apps creator* untuk pembuatan berbagai media interaktif.

Smart Apps creator merupakan software untuk membuat aplikasi perangkat seluler tanpa kode pemrograman dalam penggunaannya (www.SmartAppscreator.com). Dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa perlu keahlian pemrograman sehingga para pengguna dimudahkan dalam membuat bahan pengajaran. Oleh karena itu, *Smart Apps Creator* cocok digunakan untuk media pembelajaran interaktif di sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap guru, biasanya guru menggunakan media seperti powerpoint yang terkadang dilakukan tergantung materi, Sedangkan dalam pembelajaran online ini hanya mengandalkan websemantik. Dan pada angket *Adversity Quotient* yang saya berikan kepada siswa kelas IX E sebanyak 23,33 % merupakan kelompok *quitters* dan 63,33 % siswa merupakan *campers* dan 13,33 % merupakan siswa *climbers*. Dan juga berdasarkan angket sebanyak 73,33% siswa SMP mempunyai *smartphone* sendiri.

Puspitasari & Noor (2020) menyatakan ketidakoptimalan pembelajaran daring menyebabkan penurunan daya juang atau *Adversity Quotient* siswa. Berdasarkan masalah kurangnya *Adversity Quotient* pada siswa yang kemungkinan diakibatkan pada tidak optimalnya pembelajaran masa pademi *COVID-19* ini. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Android Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Pada Siswa kelas IX MTs NU Raudhatul Shiban”. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap *Adversity Quotient* agar kedepannya dapat digunakan untuk meningkatkan *Adversity Quotient* siswa. Dengan

memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran interaktifnya dikarenakan mudah untuk digunakan untuk orang awam sehingga cocok untuk guru yang belum pernah belajar bahasa pemrograman. Dan memanfaatkan teknologi *smartphone* sebagai medianya karena sekarang ini penggunaan *smartphone* sangat meluas bahkan siswa smp pun banyak yang memakai.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata *Adversity Quotient* pada siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android?
2. Apakah terdapat peningkatan *Adversity Quotient* pada siswa setelah diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata *Adversity Quotient* pada siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android
2. Untuk mengetahui peningkatan *Adversity Quotient* pada siswa setelah diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah menengah pertama yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Matematika.

c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan *Adversity Quotient*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengaruh *Adversity Quotient*.

Dapat mengetahui pengaruh dan cara penggunaan media pembelajaran interaktif secara langsung.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan pemahaman konsep khususnya Pemanfaatan media interaktif.

c. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan lebih faham dan aktif dalam pembelajaran matematika. Diharapkan selanjutnya agar siswa lebih menyukai pelajaran matematika dan juga dapat meningkatkan prestasi siswa.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat.

e. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sumber acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran matematika maupun pembelajaran lain.

E. Definisi Operasional

1. *Adversity Quotient*

Adversity Quotient (AQ) adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan secara teratur. *Adversity Quotient*

membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan hidup sehari-sehari.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Surjono (2017:41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program.

3. *Smart Apps Creator*

Smart Apps creator merupakan software untuk membuat aplikasi perangkat seluler tanpa kode pemrograman. Dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps creator* memungkinkan agar mudah dalam memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa perlu keahlian pemrograman. Sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran. Dengan *Smart Apps Creator* pengembang bisa mengembangkan sesuai keinginan karena software *Smart Apps Creator* juga bisa dimasukkan gambar animasi, music dan video sehingga dapat menjadikan isi konten lebih menarik.