

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Dengan kemajuan teknologi, memudahkan guru membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang abstrak dan sulit untuk dipahami oleh siswa seperti matematika. Muijs & Reynalds (Khuzaini dan Santosa, 2016: 89) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dan menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran matematika yang abstrak.

Ibrahim dan Suparni (Nuryadi & Bahtiar, 2017: 12) mengemukakan matematika sebagai ilmu universal mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Menurut Prasetyo & Santosa (2015: 118) ditingkat SMP, mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dan menjadi syarat kelulusan bagi siswa yang ingin melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal tersebut juga tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD RI) pasal 5 ayat 6 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah, bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran umum

kelompok A yang diajarkan di SMP. Berdasarkan uraian di atas, mengingat pentingnya mata pelajaran matematika diperlukan adanya pembelajaran matematika disekolah.

Menurut Sugiman (Nuryadi & Khuzaini, 2017: 58) pembelajaran matematika yang terjadi dikelas-kelas saat ini masih cenderung pada metode penuangan pengetahuan oleh guru kepada siswanya. Gazali (2016: 181) mengemukakan guru harus mengubah perannya, tidak lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan dan indoktriner, tetapi menjadi fasilitator yang membimbing siswa kearah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri. Berdasarkan uraian di atas, maka sangat diperlukan strategi yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan mendorong siswa agar pertama kali termotivasi untuk belajar matematika sebelum ia memulai mengerjakan matematika.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berbasis *Smartphone Android*. Lebih lanjut, Dalam penelitian Setyaningrum & Waryanto (2017: 52) yang berjudul “Media Edutainment Segi Empat Berbasis *Android*: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?” dengan subyek penelitian 15 siswa SMP di Yogyakarta menghasilkan 82,08% (positif) siswa tertarik terhadap media pembelajaran berbasis *Android*, 79,69% (positif) siswa ingin tahu media pembelajaran berbasis *Android*. Terlebih saat ini semakin banyak siswa yang memiliki *Smartphone*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 2 Godean pada tanggal 4-8 januari 2019 diperoleh informasi

bahwa, semua siswa/i kelas 7C memiliki *smartphone* berbasis *android* dan diperbolehkan membawa kesekolah.

Terkait dengan pemanfaatan *smartphone*, Menurut Ismanto dkk (2017: 42-43) pengguna *Smartphone* di kalangan siswa tidak diikuti dengan kemampuan guru dalam menggunakan *Smartphone* sebagai media pembelajaran, secara umum guru belum memiliki pengetahuan terkait pemanfatannya dalam bidang pendidikan, saat ini pemanfaatan *Smartphone* hanya sebatas alat komunikasi dan sosial media. Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 2 Godean diperoleh informasi bahwa, guru menjelaskan dikelas tidak menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran dan siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Fakta seperti ini merupakan suatu tantangan yang perlu disikapi dengan segera mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan metode yang menarik.

Menurut Nuryadi & Khuzaini (2016: 83) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team's Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik karena di dalamnya terdapat tahapan-tahapan seperti *game* dan kegiatan pembelajaran langsung. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa dan mengandung unsur permainan *reinforcement* (Nurmahmidah, 2017: 141). Diharapkan melalui

pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Menurut Handhika (2012: 110) motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Untuk merangsang motivasi belajar dapat dilakukan melalui pemberian penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai. Lebih lanjut, Nurmahmidah (2017: 140) mengemukakan motivasi yang kurang pada siswa membuat guru harus bekerja keras untuk menyampaikan materi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pelajaran dan tidak ada keinginan untuk bertanya jika sulit dalam memahami pelajaran yang diterangkan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode *Team’s Game Tournament* (TGT) Berbasis *Android* Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran matematika.
2. Kurangnya pemanfaatan *Smartphone Android* dalam dunia pendidikan.
3. Motivasi yang kurang pada siswa membuat guru harus bekerja keras untuk menyampaikan materi.
4. Siswa kurang fokus dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, peneliti akan membatasi masalah dan hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Android* untuk menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Dan cakupan dalam penelitian ini adalah materi segiempat SMP kelas VII menggunakan *Software ADOBE FLASH CS 5.5 Action Script 3*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan metode *Team's Game Tournament* (TGT) berbasis *Android* ditinjau dari motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran matematika menggunakan metode *Team's Game Tournament* (TGT) berbasis *Android* ditinjau dari motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan metode *Team's Game Tournament* (TGT) berbasis *Android* ditinjau dari motivasi belajar siswa.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran matematika menggunakan metode *Team's Game Tournament* (TGT) berbasis *Android* ditinjau dari motivasi belajar siswa sebagai hasil produk pengembangan dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain ;

1. Menjadi sumber belajar bagi siswa yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Mengenalkan kepada guru dan sekolah akan pentingnya memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.
3. Dapat memberi pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa.

G. Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merupakan media pembelajaran interaktif yang berisi materi segiempat.

2. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media yang berbentuk aplikasi yang memuat teks, image, animasi, dan audio.
3. Media yang dikembangkan didalamnya berisi menu, yaitu : Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Dasar, Materi, Latihan, Game, dan Profil Pengembang.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi *Android* dimana dalam penggunaannya memerlukan smartphone. Adapun spesifikasi sistem operasi *Android* minimal yaitu :
 - a. Spesifikasi Layar
Tipe: TFT capacitive touchscreen, Ukuran: 320×480 pixels (HVGA),
3.5 inches (~160 dpi).
 - b. Spesifikasi Memori
Internal 4GB storage, 512 MB RAM
 - c. Sistem Operasi
OS *Android*, OS v4.1 (Jelly Bean), CPU: 1GHZ