

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, antusias berarti bergairah atau bersemangat. Antusiasme adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi, yang memberikan efek gairah atau bersemangat dari dalam diri seseorang secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu (Titik Suciati, 2018: 317). Gie (1998) mengemukakan bahwa arti penting antusias dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah (1) antusias melahirkan perhatian yang serta merta, (2) antusias memudahkannya terciptanya konsentrasi, (3) antusias mencegah gangguan dari luar, (4) antusias memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, dan (5) antusias memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri (Yunita, dkk, 2018). Hal ini berarti antusiasme memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran. Antusiasme siapakah yang dimaksud? Tentunya antusiasme dari guru dan siswa. Keduanya memiliki energi yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru haruslah mampu menciptakan suasana dan situasi dimana siswa dapat aktif, kreatif, dan responsif terhadap lingkungan sekitar dan tentunya mampu meningkatkan antusiasme siswa. Semakin antusias siswa terhadap suatu mata pelajaran, maka akan semakin mudah pula siswa itu memahami materi yang diajarkan. Semakin tinggi antusiasme belajar siswa, maka semakin tinggi pula kemungkinan keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sukmawati dkk (2018: 3).

Antusiasme belajar adalah sikap positif berupa perasaan senang luar biasa dan bersemangat dalam belajar yang dapat bersumber dari diri sendiri secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Antusiasme ditandai dengan adanya respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran untuk melibatkan diri dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Berdasarkan pengertian tersebut, maka indikator dari antusiasme siswa adalah respon, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan kesadaran yang timbul pada diri siswa tanpa adanya paksaan atau suruhan yang diikuti oleh keinginan untuk melibatkan diri dalam aktivitas siswa dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Afdhal, 2015: 196).

Namun pada kenyataannya, antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran sekarang ini sangatlah minim, terutama pada mata pelajaran matematika. Sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga mereka kurang bersemangat dan bahkan malas memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk menyibukkan diri dengan urusan mereka masing-masing, seperti tidur, mencoret kertas secara asal, menggambar, bermain *handphone*, bahkan ada yang mengerjakan PR atau tugas mata pelajaran lain. Hanya sebagian kecil siswa saja yang mau memperhatikan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut cukup membuktikan bahwa antusiasme siswa terhadap belajar memang sangatlah minim. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Titik Suciati (2018: 315).

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahdar (2018) antusiasme siswa dalam belajar masih sangat minim, sebagian besar siswa tidak

antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Mereka merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung malas memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, dan memilih melakukan hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Hal ini akan menjadi masalah yang cukup serius jika guru tidak dapat menciptakan suasana yang kondusif serta efektif saat proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton dan didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya antusiasme belajar siswa. Siswa hanya diam mendengarkan apa yang guru jelaskan di depan kelas dan menjawab jika diberikan pertanyaan oleh guru. Seharusnya dalam proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan terciptanya kelas yang kondusif dan siswa yang aktif. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Afdhal (2015: 194).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, ada banyak solusi yang dapat dilakukan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar menurut Ahdar (2018: 289) adalah dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* padu musik. Penggunaan media *powerpoint* padu musik merupakan salah satu kombinasi total dalam meningkatkan keaktifan serta antusiasme belajar siswa. Konsep mata pelajaran yang cenderung memuat materi yang berat dan luas membuat siswa sulit berkonsentrasi. Kombinasi dari penggunaan media *powerpoint* padu musik merupakan upaya yang mendukung gaya belajar siswa serta dapat menciptakan kondisi kondusif dalam pembelajaran yang nantinya berujung pada semangat antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran.

Solusi lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar menurut Neni (2017: 32) adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran digital *storytelling*. Penggunaan multimedia ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan dukungan animasi dan musik secara simultan. Multimedia pembelajaran digital *storytelling* dinilai efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dipilih oleh peneliti karena mudah dalam pembuatannya, sehingga guru dapat membuat dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahdar (2018) dan Neni (2017), masih terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang telah dibuat, dimana media ini hanya dapat digunakan pada perangkat PC atau komputer. Artinya media pembelajaran hanya dapat digunakan pada suatu tempat dan waktu tertentu, tidak praktis dan tidak dapat dipindahkan, sedangkan jika mengikuti perkembangan teknologi saat ini media pembelajaran yang diperlukan adalah media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan di mana pun dan kapan pun siswa berada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMA Negeri 10 Kota Jambi serta hasil angket siswa di kelas XI MIPA, guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa PPT pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut membuat siswa sedikit lebih antusias dan fokus memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, 53,1% siswa lebih mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun, guru mengatakan jika hasil belajar siswa kurang memuaskan. Antusiasme belajar siswa

juga masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh hasil angket siswa yang menyatakan jika minat dan antusiasme siswa dalam belajar hanya 46,4%. Masih banyak siswa yang kurang antusias pada saat pembelajaran, dikarenakan pembelajaran terlalu monoton dan banyak rumus-rumus yang harus dihafal, sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik antusiasme siswa dalam belajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa saat pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *android*, karena memudahkan siswa untuk belajar dimana pun dan kapan pun. Didukung dengan pernyataan guru tentang siswa yang diperbolehkan menggunakan *handphone* pada saat pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran berbasis *android* ini cukup efektif.

Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik, pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar juga sangat diperlukan. Dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru haruslah memilih suatu metode ataupun model pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diterapkan, sehingga pembelajaran pun akan terlaksana dengan baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yunita dkk (2018) menunjukkan bahwa antusiasme siswa terhadap pembelajaran sangatlah kurang. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) untuk meningkatkan antusiasme siswa agar mereka tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, model pembelajaran langsung ini masih berpusat kepada guru, sedangkan kurikulum saat ini menekankan agar pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga mereka aktif saat pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu model pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diterapkan serta berpusat pada siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team's Game Tournament* (TGT). Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Nuryadi dan Khuzaini dalam Rezza dan Nuryadi (2019: 2). Menurut Slavin (1995) dalam Taniredja dkk (2011), langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team's Game Tournament* (TGT), yaitu penyajian kelas (*Class Presentation*), kelompok (*Team's*), permainan (*Game*), kompetisi/turnamen (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*Teams Recognition*).

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team's Game Tournament* (TGT) ini dirasa cocok, karena dalam model tersebut terdapat unsur *game* yang tentunya akan menarik perhatian siswa, serta *tournament* yang akan menciptakan pembelajaran lebih menarik lagi, karena adanya kompetisi. Adanya *game* dan *tournament* ini juga dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang menarik bagi siswa sehingga mereka menjadi antusias untuk belajar, karena seperti yang kita tahu saat ini sebagian besar atau bahkan hampir seluruh siswa pelajar tidak ada yang tidak menyukai *game*. Mereka memainkan *game* untuk mengisi kebosanan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, serta hasil kesepakatan dengan guru bidang studi, observasi dengan siswa, dan pengamatan peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi *Math Learning App* dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMA yang dihasilkan?
2. Bagaimana kualitas (valid, praktis, dan efektif) penggunaan aplikasi *Math Learning App* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMA.
2. Mengetahui kualitas (valid, praktis, dan efektif) penggunaan aplikasi *Math Learning App* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMA.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi *Math Learning App* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dihasilkan adalah sebuah media *Math Learning App* yang dikembangkan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS5.5*.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar di manapun dan kapan pun hanya dengan menggunakan *smartphone* yang sudah dimiliki siswa.
3. Aplikasi yang dihasilkan dapat dijalankan pada sistem operasi *android* minimal *Android 2.2 (Froyo)* ke atas.
4. Format aplikasi yang dihasilkan adalah *.Apk*.
5. Kapasitas memori minimal 256 Mb.
6. Materi yang digunakan dalam aplikasi ini dibuat berdasarkan kurikulum 2013.
7. Tingkat penggunaan materi yaitu pada kelas XI SMA.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Siswa

Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.

2. Bagi Guru

Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, serta meningkatkan

keterampilan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mengajar.

3. Bagi Peneliti

Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan suatu media pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, aplikasi *Math Learning App* dengan model Kooperatif tipe *Team's Games Tournament* (TGT) dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

1. Aplikasi *Math Learning App* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mampu membuat siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa.
2. Siswa dapat belajar dengan mandiri menggunakan aplikasi tersebut.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar sesuai dengan bidangnya.
4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian ini dapat terpusat dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model Kooperatif tipe *Team's Games Tournament* (TGT) ini hanya mencakup materi matriks.

2. Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model Kooperatif tipe *Team's Games Tournament* (TGT) berisikan materi yang dapat memudahkan siswa untuk menjawab soal-soal yang nantinya akan diberikan.
3. Pengembangan aplikasi *Math Learning App* dengan model Kooperatif tipe *Team's Games Tournament* (TGT) juga berisikan *game* dan *turnament* untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
4. Pada pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba satu-satu yaitu guru bidang studi matematika, serta uji coba kelompok kecil yaitu 9 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 10 Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pemahaman dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.
2. Model Pembelajaran Kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur.
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team's Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik dengan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

4. Antusias adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi. Antusias berkenaan dengan memberi seseorang suatu dorongan, rangsangan, atau membangkitkan sesuatu. Antusiasme belajar adalah sikap positif berupa perasaan senang luar biasa dan bersemangat dalam belajar yang dapat bersumber dari diri sendiri secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam menilai kualitas suatu produk, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk mengukur validitas dari suatu media pembelajaran dalam penelitian digunakan angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Untuk mengukur kepraktisan dari suatu media pembelajaran dalam penelitian digunakan angket respon guru dan angket respon siswa. Sedangkan untuk mengukur keefektifan dari suatu media pembelajaran dalam penelitian dilihat dari respon siswa, angket antusiasme belajar siswa, serta tes hasil belajar.