

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu di iringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada kehidupan manusia pun yang hidup dalam stagnasi peradapan. Semuanya itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradapan manusia.¹

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.² Belajar adalah istilah kunci (key term) yang paling vital dalam usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan. Belajar juga memainkan peranan penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) ditengah-tengah persaingan yang ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang terlebih dahulu maju karena belajar.³

Di zaman yang serba canggih dan modern seperti sekarang ini, ketika komputer merajai seluruh sendi kehidupan, seluruh manusia di tuntutan untuk bisa

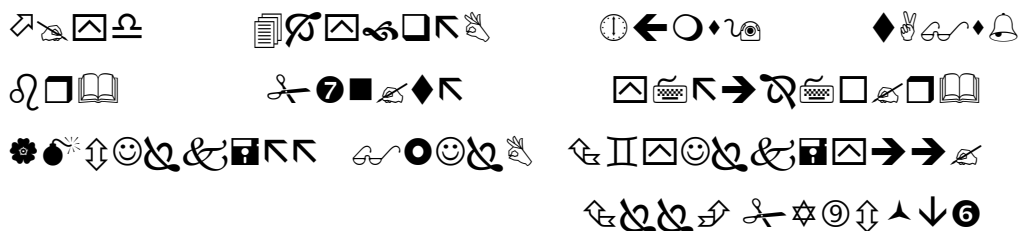
¹ Moh. Sholeh Hamid, "*Metode Edutainment*", (Yogyakarta : Diva press, 2011) hal. 17

² Muhibbin Syah, *psikologi Belajar* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005) hal 1

³ Ibid, hal 59

kreatif. Mampu beradaptasi dengan perubahan kehidupan yang sangat cepat. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan memegang peranan yang vital. Pendidikan harus bekerja keras dan berupaya untuk menciptakan generasi-generasi yang handal dan kreatif.

Menyikapi kenyataan yang terjadi diatas sekaligus merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, maka paradigma pendidikan harus di ubah. Semula hanya ”banyak mengajari” menjadi “ banyak mendorong anak untuk belajar” dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi menjadi mengembangkan pola pikir kreatif. Oleh karena itu seorang pendidik harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan anak yang lain. Allah SWT berfirman :



“Musa berkata kepadanya“ bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu ilmu yang telah diajarkan kepadamu” (QS. Al-Kahf [18]: 66)”⁴

Dalam QS Al Kahf (18):66, dapat diambil beberapa pokok pemikiran yaitu, kaitan dengan aspek pendidikan bahwa seorang pendidik hendaknya menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator, tutor, tentor, pendamping, dan yang lainnya

⁴ Kementerian Agama RI. *Al Qur'an dan terjemahannya* (Jakarta; PT. Adhi Aksara Abadi ,2011) hal .412

Sistem pembelajaran selama ini masih sebatas pengajaran atau perpindahan ilmu (*Transfer Of Knowledge*) saja, yang didominasi guru, sedangkan peserta didik hanya datang, mendengar, duduk, mencatat, dan hafalan. Peserta didik dianggap sebagai wadah kosong yang harus dan dapat diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh pengajar (guru). Seringkali terjadi, bila guru sudah masuk ke dalam kelas kemudian peserta didik diarahkan untuk duduk tenang dan diam, lalu guru langsung memulai mengajar. Diyakini, pada saat guru mengajar, maka peserta didik pun akan belajar. Hal itu merupakan suatu asumsi yang salah, karena kehadiran seorang guru dan sejumlah pembelajaran di dalam kelas, tidak berarti proses pendidikan berlangsung secara otomatis.⁵ Bila ada proses pengajaran, tidak berarti pasti diikuti dengan proses pembelajaran. Agar pembelajaran terjadi, kondisi (situasi) pembelajaran harus tercipta lebih dahulu, dan pikiran (otak) peserta didik harus di “on” kan.

Asumsi lain yang juga menyesatkan adalah bahwa belajar dianggap hanya sebagai kerja otak, khususnya otak kiri, yang lebih menekankan pada proses rasional dan verbal, serta hampir tidak ada hubungannya dengan perasaan dan indera peserta didik. Pembelajaran seperti ini cenderung membuat peserta didik tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama atau kurang praktek langsung ke objek pembelajaran.⁶ Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh pembelajaran yang dialami peserta didik. Selama ini

⁵Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008), hal. 6

⁶ Ibid, hal. 4

kebanyakan peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah masih kurang dan tidak berkembang. Hal ini menyebabkan prestasi belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika masih rendah. Rendahnya prestasi belajar matematika peserta didik, disebabkan oleh adanya berbagai faktor. Salah satunya ialah selama ini peserta didik masih menganggap matematika sebagai biang kesulitan dan paling dibenci peserta didik dari proses belajar di sekolah. Padahal ketidaksenangan terhadap suatu pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah. Oleh karena itu dalam semua jenjang pendidikan, matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan pelajaran lain.⁷ Matematika mempunyai peranan yang sangat esensial untuk ilmu lain yang utama adalah ilmu sains dan teknologi. Dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya serta menguasai matematika dengan benar.

Maka dari itu, Guru membutuhkan inovasi pembelajaran agar para peserta didik menjadi bersemangat dan mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias menyambut pelajaran khususnya matematika di sekolah. Jika mereka senang saat memasuki kelas maka mereka pasti akan mudah dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat dijadikan sebagai terobosan yang patut dihargai dan diujicobakan. Inti dari proses pembelajaran di kelas adalah bagaimana para peserta didik bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran matematika di

⁷ Fitriyah-Abu Bakar, *Cara Asyik Belajar Matematika*,(Semarang : Ghyyas Putra,2008),hal.5

kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran sebagai sesuatu yang menakutkan. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan kenyataan pembelajaran matematika di kelas VIII SMP N 3 kedungwaru mendorong peneliti agar menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran. Mengacu pada sifat alamiah anak, yaitu bermain, pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran matematika. Sehingga konsep *edutainment* yang ingin menyinergikan antara *pendidikan* dengan *entertainment* (sesuatu yang menyenangkan dan menghibur) patut untuk dijalankan.

Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, tentu suasana pembelajaran di kelas akan berubah dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari suatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para peserta didik. Sehingga, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipengaruhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.⁸ Karena konsep *edutainment* lebih menekankan cara guru dalam menjalankan fungsinya, maka ia

⁸ Moh. Sholeh Hamid, "*Metode Edutainment*"hal. 13-14

harus melengkapi diri dengan kemampuan menerapkan konsep *edutainment* di dalam kelas. Hal ini tentu bukan pekerjaan gampang, sebab perubahan pengajaran dari konvensional, dimana guru sangat dominan di kelas, menjadi konsep *edutainment*.⁹

Pembelajaran *edutainment* ini berupaya mengajak peserta didik untuk menyenangi semua mata pelajaran. Salah satunya adalah pelajaran matematika, kurikulum matematika disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika secara nasional. Pengembangan kurikulum matematika dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran dengan keadaan dan kebutuhan setempat, dan diharapkan dapat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kegiatan pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti pengamatan, pengujian/penelitian, diskusi, penggalian informasi mandiri melalui tugas baca, wawancara narasumber, simulasi/bermain peran, nyanyian, demonstrasi/peragaan model yang dikaitkan dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat. Penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan selama pada akhir pembelajaran. Penilaian matematika dapat dilakukan baik pada hasil belajar (akhir kegiatan) maupun pada proses perolehan hasil belajar (selama kegiatan belajar).

Dari sekian banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain, maka pembelajaran *edutainment* perlu digunakan sebagai metode pembelajaran.

⁹ Ibid... hal. 14

Pelajaran dikemas dalam suasana hiburan dan bereksperimen sehingga proses belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena hiburan yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.¹⁰ Dengan metode pembelajaran *edutainment* ini diharapkan peserta didik mampu memahami konsep Matematika. Materi pelajaran yang dijadikan materi pokok dalam penelitian ini adalah materi lingkaran. Pengambilan materi ini disebabkan lingkaran merupakan bagian dari matematika dan juga merupakan salah satu materi yang dibahas pada peserta didik kelas VIII.

Dari uraian diatas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “*Pengaruh Metode Pembelajaran Education and entertainment (Edutainment) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung*”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks maka perlu peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik.

Adapun pembatas masalah pada penelitian ini adalah :

1. Metode *Edutainment*

¹⁰ <http://alyaty.multiply.com/item/reply-to-message/alyaty:journal:2>, diakses 15 Oktober 2015

Metode *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga memuat pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹¹

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku/perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat diukur melalui proses penilaian produk (tes).¹²

3. Peserta didik

Peserta didik yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru

4. Matematika

Peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi pokok lingkaran (hubungan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung ?

¹¹Moh.Sholeh Hamid, "Metode Edutainment"..... hal. 17

¹² Purwanto, *Evaluasi hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2009), hal 45

2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Edutainment Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung.

E. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data terkumpul. Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Hipotesis nol disingkat H_0 , hipotesis nol dinyatakan dengan kalimat negatif.
2. Hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif yang disimbolkan dengan H_1 . Hipotesis kerja dinyatakan dengan kalimat positif.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh metode pembelajaran *Edutainment* terhadap hasil belajar Matematika Materi Lingkaran Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Kedungwaru Tulungagung”.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran *edutainment (education entertainment)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Secara praktis

Manfaat untuk Peneliti adalah dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon pendidik dapat menyiapkan berbagai strategi untuk mengatasi berbagai macam permasalahan yang akan dihadapi sebelum akhirnya terjun dalam dunia pendidikan. Serta manfaat bagi Guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap semua mata pelajaran khususnya matematika.

G. Penegasan Istilah

1. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Mengacu dari pengertian tersebut, pengaruh adalah akibat atau hasil dari penerapan sesuatu model pembelajaran.

2. Metode pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan.¹³
3. *Edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *Edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah sebuah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.¹⁴
4. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku/perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat diukur melalui proses penilaian produk (tes). Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman dunia pelajar dengan dunia fisik dan lingkungan. Sasaran hasil belajar berupa tingkah laku yang diharapkan terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tanda yang diberikan pada hasil belajar tersebut berupa angka dan nilai.¹⁵ Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar matematika yang diukur berdasarkan perolehan post test dari kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

¹³Hergianasari, Indah. *Pengaruh Pembelajaran melalui Pendekatan Reciprocal Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga di SMPN 1 Boyolangu*, (Tulungagung:Skripsi Tidak Diterbitkan,2011) , hal 28

¹⁴Hamruni, *Konsep Edutainment...*, hal. 124-125

¹⁵Purwanto, *Evaluasi hasil Belajar.....*hal 45

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain:

1. Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian utama, terdiri :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : (A) Latar Belakang Masalah, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Hipotesis penelitian, (F) Manfaat Penelitian, (G) Penegasan Istilah, (H) Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : (A) Pembelajaran Matematika, (B) Pembelajaran Edutainment, (C) Hasil Belajar, (D) Materi Lingkaran , (E) Pembelajaran Lingkaran dengan Edutainment, (F) kajian Penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (A) Pola Penelitian, (B) Populasi Penelitian, Teknik Sampling, dan Sampel, (C) Data, Sumber dan Variabel, (D) Metode dan Instrumen pengumpulan data, (E) Teknik Analisis Data, (F) Prosedur Penelitian

Bab IV Hasil penelitian, terdiri dari : (A) penyajian dan Analisis Data Hasil Penelitian (B) Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Bab V Pembahasan,

Bab VI Penutup, terdiri dari : (A) Kesimpulan, (B) Saran

3. Bagian Akhir terdiri dari : (A) Daftar Rujukan, (B) Lampiran-Lampiran, (C) Daftar riwayat hidup.

