

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT). Hal itu menunjukkan pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada jenjang berikutnya. Pentingnya peranan matematika juga terlihat pada pengaruhnya terhadap mata pelajaran lain. Maka dari itu diperlukan pengemasan pembelajaran yang mampu mengantarkan anak dalam pemahaman matematika dan menyenangkan. Salah satu cara adalah dengan memilih metode, pendekatan, serta

media pembelajaran yang efektif. Para guru dalam pembelajaran terutama mata pelajaran Matematika pada umumnya melakukan proses belajar dikelas dengan pemberian materi-materi secara abstrak yang tidak diperbanyak dengan interaksi antara guru dan siswa. Untuk menunjang pembelajaran di kelas diperlukan sarana dan prasarana pendukung berupa alat bantu atau media. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu, metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapainya tidaknya tujuan pengajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6 (2), “Selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran”. Akan tetapi semua hal tersebut tidak cukup untuk menunjang keberhasilan dari sebuah pembelajaran, seorang harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas sebuah pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Ada banyak media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran ke siswa, salah satunya adalah media lagu. Lagu dapat digunakan sebagai jembatan dalam mempelajari aspek dalam materi yang diinginkan.

Lagu adalah salah satu bentuk dari musik. Lagu tidak dapat dipisahkan dengan musik, lagu dan musik merupakan suatu kesatuan yang apabila digabungkan akan tercipta sebuah karya seni yang indah. Musik ataupun lagu dapat digunakan sebagai sarana dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Agar

aktivitas mendengarkan musik dan bernyanyi menjadi sebuah proses yang berarti bagi siswa, maka diperlukan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang mendukung penggunaan lagu sebagai media belajar yaitu metode pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dengan upaya untuk mengajak siswa untuk menyenangi pelajaran Matematika. Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014:17) .

Berdasarkan studi awal yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang dilakukan pada 8 November 2017 dengan guru dan siswa kelas V SD Negeri Keleyan 1 Socah memaparkan bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas V sebanyak 18 siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas masih bersifat konvensional yaitu lebih mengutamakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa merasa jenuh dan kondisi kelas cenderung pasif. Dalam hal lain, media yang digunakan guru kurang memadai dan efektif sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Media yang biasa digunakan oleh guru adalah papan tulis dan buku ajar. Guru tidak pernah menggunakan media yang kreatif dan inovatif, misalnya lagu. Menurut guru kelas V SDN Keleyan 1 Socah mayoritas siswa menganggap bahwa Matematika adalah pelajaran yang membosankan dengan kumpulan angka, ketetapan, rumus hitung, serta tidak ada seni atau hal yang bisa membuat siswa semangat, dan siswa memiliki *mindset* bahwa matematika rumit dengan menggunakan banyak rumus. Hal ini yang pertama kali harus dibangun oleh

pendidik untuk menciptakan ide kreatif yang bernilai seni terhadap Matematika agar siswa terdorong untuk mempelajarinya. Dalam proses pembelajaran, siswa sulit mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa, sebanyak 61,11 % siswa menyukai pelajaran Matematika. 66,67 % siswa berpendapat bahwa pembelajaran matematika di kelas itu sulit dan membosankan. Menurut siswa pembelajaran didalam kelas tidak pernah menggunakan media pembelajaran dan guru tidak pernah mengajak siswa bermain sambil belajar saat di kelas. Sebanyak 72,22 % siswa suka bernyanyi dan 100 % siswa di dalam kelas setuju apabila dalam pembelajaran matematika di kelas menggunakan lagu agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Hasil studi awal tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk mengembangkan media lagu pembelajaran, yakni lagu yang liriknya merupakan materi pelajaran matematika. Peneliti memilih menggunakan lagu sebagai media pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas berupa media pembelajaran di kelas serta kurangnya guru dalam mendesain pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah lagu adalah materi bangun ruang di kelas V SD Negeri Keleyan 1 Socah.

Solusi dari permasalahan yang sesuai dengan studi awal tersebut adalah guru harus lebih kreatif mengemas sebuah pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media. Pemilihan sebuah media harus memperhatikan karakteristik

siswa dan teknologi serta budaya yang berkembang di masyarakat. Media pembelajaran yang tepat untuk siswa sekolah dasar adalah media yang tidak hanya berisi materi pelajaran tetapi harus menyenangkan dan mengandung unsur hiburan sehingga dapat membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Karakteristik anak usia sekolah dasar dengan usia 7-12 tahun masih memiliki ingatan yang kuat serta suka meniru dan menghafal apa yang mereka dengar seperti mendengar musik dan lagu.

Media lagu edukasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan karena apabila siswa dalam kondisi senang ketika belajar maka materi yang disampaikan oleh guru akan dimengerti dengan baik. Sehingga adanya lagu edukasi dapat diterapkan dalam sebuah metode pembelajaran *Edutainment* yang membuat siswa lebih mudah mengingat rumus dan materi yang sedang dipelajari melalui lagu serta proses belajar yang menghibur. Lagu edukasi dapat dinyanyikan siswa dan guru berulang kali sehingga mampu terserap dalam daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari dan secara tidak langsung siswa mampu menghafal dan mengingat materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu dengan adanya lagu edukasi mampu membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa didalam kelas sehingga suasana pasif di dalam kelas digantikan dengan suasana aktif dan menyenangkan.

Penggunaan lagu edukasi sebagai media pembelajaran yang berisi materi juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan. Belum banyak ditemukan sebuah lagu anak-anak yang berisi materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Oleh karena itu penggunaan lagu edukasi diharapkan dapat membantu kegiatan belajar siswa dan guru di dalam kelas.

Hasil studi penelitian terdahulu yang telah berhasil mengembangkan lagu sebagai media pembelajaran adalah penelitian dari Davit (2014) di UIN Sunan Kalijaga dengan tujuan pengembangannya yaitu untuk mengetahui karakteristik produk pengembangan buku kumpulan lagu kimia edukatif untuk SMA/MA kelas XI dan untuk mengetahui kualitas buku kumpulan lagu kimia edukatif untuk SMA/MA kelas XI dengan kriteria minimal baik. Hasil penelitiannya adalah berupa produk akhir buku kumpulan lagu kimia edukatif untuk kelas XI memperoleh presentase keidealan sebesar 87,5 % atau dengan kualitas sangat baik, serta mendapat respon positif dari peserta didik sebesar 90,6 %/.

Hasil penelitian selanjutnya yang membuktikan efektivitas pengembangan lagu edukasi adalah penelitian tesis dari Setyoadi Purwanto (2011) di UIN Sunan Kalijaga dengan tujuan penelitiannya yaitu untuk menganalisis berbagai sebab lagu-lagu anak yang ada selama ini belum berdampak secara positif pada pembentukan karakter anak usia dini dan untuk mendesain pengembangan lagu model sesuai dengan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan oleh Balai Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Kementrian Pendidikan Nasional. Hasil penelitian tersebut adalah temuan baru berupa 20 lagu sebagai media pendidikan karakter bagi anak usia dini Indonesia yang sesuai dengan 18 nilai pendidikan karakter dan diperoleh rerata skor dari penilaian ahli media dan uji

lapangan terbatas kepada siswa maupun guru sebesar 4,53 yang bila dikonversikan ke dalam data kualitatif menunjukkan bahwa lagu-lagu model karakter dalam tesis ini masuk kategori sangat baik. Hasil temuan 20 lagu sebagai media pendidikan karakter tersebut diberi label “20 LK-AUDI”

Mengingat pentingnya media berdasarkan studi awal yang diperoleh, maka perlu kiranya dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa lagu edukasi matematika sebagai media pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas V.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dari latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah untuk mengembangkan lagu edukasi matematika yang layak digunakan dari segi kevalidan, kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan media dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *edutainment*.

1.3 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian Pengembangan Lagu Edukasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode *Edutainment* Kelas V SD ini adalah:

- 1) Lagu edukasi matematika adalah lagu yang ber lirik materi pelajaran yang bisa diputar sesuai kebutuhan

- 2) Lagu dapat diputar dan disimpan dalam handphone atau laptop yang mendukung MP3 Player
- 3) Lagu edukasi yang dikembangkan meliputi dua lagu edukasi yang memuat materi bangun ruang kubus dan balok pada mata pelajaran matematika kelas V (lima).
- 4) Lagu edukasi matematika dikemas dalam bentuk CD dengan dua judul lagu, yaitu Hai Kubus dan Bangunku Balok.
- 5) Lagu edukasi matematika dilengkapi dengan buku panduan yang berisi lirik lagu
- 6) Buku ini digunakan pada saat pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Jika dilakukan di sekolah maka guru harus memutar lagu tersebut dan siswa membaca lirik di buku yang disediakan, lalu guru mengkorelasikan antara lagu yang dinyanyikan siswa dengan materi yang akan dipelajari.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak terkait. Adapun manfaat penelitian pengembangan sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Mengembangkan sebuah lagu edukasi untuk siswa sekolah dasar yang liriknya berupa materi pelajaran matematika dan diharapkan dapat

menambah kreativitas dan saran pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan

- 2) Sebagai masukan dan referensi untuk memberikan wawasan berfikir ilmiah kepada pihak-pihak yang berkompeten sebagai sarana penelitian tingkat lanjut.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Guru mendapatkan pengetahuan tentang inovasi dalam pembelajaran berupa pengembangan media lagu yaitu pengembangan Lagu Edukasi Matematika dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode *edutainment* di kelas V SD sehingga prinsip PAIKEM bisa terlaksana dengan baik dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa akan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan efektif dengan pengembangan Lagu Edukasi Matematika dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode *edutainment* di kelas V SD sehingga prinsip PAIKEM bisa terlaksana dalam proses pembelajaran.
- 3) Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media yang lebih inovatif guna menciptakan pembelajaran dan pendidikan yang lebih baik.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi digunakan sebagai anggapan dasar yaitu sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti (Arikunto, 2010: 104). Asumsi penelitian Pengembangan Lagu

Edukasi Matematika Dengan Metode *Edutainment* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V SD adalah:

1.5.1 Asumsi Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa lagu edukasi matematika dengan pembelajaran menggunakan metode *edutainment* dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi aktif, efektif dan menyenangkan di dalam kelas pada mata pelajaran matematika, mendorong siswa untuk semangat belajar dan mengingat rumus matematika yang disampaikan oleh guru.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian Pengembangan

- 1) Penelitian dilaksanakan di SDN Keleyan 1 Socah di kelas V.
- 2) Lagu edukasi yang diciptakan terbatas pada mata pelajaran matematika dengan standar kompetensi memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun dan kompetensi dasar mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang.
- 3) Menggunakan model pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2014:298)
- 4) Penelitian ini tidak melakukan tahap produksi masal.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Lagu edukasi matematika adalah lagu pembelajaran yang lirik lagunya membahas tentang materi bangun ruang yang terdapat di dalam mata pelajaran matematika di kelas V SD khususnya bangun ruang kubus dan balok. Lagu edukasi matematika digunakan saat pembelajaran agar peserta didik mudah mengingat materi dan bersemangat untuk belajar.
- 2) Kubus dan balok adalah bangun ruang yang memiliki enam buah sisi, 12 rusuk, dan delapan titik sudut. Rumus mencari volume kubus adalah rusuk x rusuk x rusuk dan rumus mencari volume balok adalah panjang x lebar x tinggi.
- 3) Metode *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka sedang belajar