

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan manusia yang berkualitas, berkepribadian dan berakhlak mulia. Bagi bangsa Indonesia hal tersebut menjadi prioritas utama untuk mengentaskan keterbelakangan dan ketertinggalan dari bangsa lain. Manusia dengan pendidikan yang berkualitas mampu untuk membangun negara yang lebih maju. Salah satu jenjang yang sangat berpengaruh besar terhadap kualitas pendidikan adalah Sekolah Dasar (SD).

Sekolah Dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia (Al Rasyid dan Mujtahiddin, 2014:107). Pendidikan Sekolah Dasar di tempuh selama 6 tahun. Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya karena dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang mendasar. Begitu pentingnya pendidikan Sekolah Dasar, maka perlu adanya perencanaan dan pelaksanaan dengan cermat untuk membentuk kualitas pendidikan yang semakin baik. Sasaran utama di Sekolah Dasar adalah memberikan bekal pada tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berhitung. Salah satu bidang studi yang dapat memberikan bekal dalam kemampuan berhitung yaitu matematika.

Menurut Hudojo (dalam Andraini dan Fitria, 2017:53) mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara pikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menghadapi kemajuan IPTEK, sehingga matematika perlu dibekalkan pada setiap siswa sejak Taman Kanak-kanak (TK) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA), dan bahkan sampai perguruan tinggi. Hakikat matematika itu sendiri merupakan ilmu yang memiliki objek tujuan yang bersifat abstrak dengan menggunakan bahasa simbol dan bertumpu pada kesepakatan serta memiliki pola pikir yang deduktif. Hal inilah yang menjadikan dasar dari pembelajaran matematika yang ada dalam setiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran matematika mengajarkan sebuah konsep abstrak yang menggunakan simbol atau lambang untuk menunjukkan suatu bentuk benda nyata agar mudah dalam memahaminya. Proses pembelajaran matematika di SD harus disesuaikan dengan usia perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget, siswa SD yang umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Siswa memerlukan alat bantu untuk memahami konsep abstrak dalam pembelajaran matematika berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan guru (Heruman, 2014:2).

Selain media dan alat peraga, pembelajaran matematika juga memerlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Menurut Ramansyah (2012:42) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai metode pembelajaran harus mampu dikuasai guru untuk menunjang pembelajaran agar lebih optimal. Jika seorang guru hanya menggunakan metode konvensional tanpa adanya variasi yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa, maka siswa akan merasa cepat bosan, pasif serta kurang antusias dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah.

Salah satu materi yang harus dicapai oleh siswa kelas III di Sekolah Dasar adalah menghitung keliling dan luas (persegi dan persegi panjang) yang merupakan standar kompetensi yang ada pada kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kompetensi ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pencapaian kompetensinya siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan keliling dan luas (persegi dan persegi panjang).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada hari Selasa, 24 Oktober 2017 di SDN Mlajah 2 pada siswa kelas III, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III A diketahui bahwa metode yang sering

digunakan dalam pembelajaran matematika adalah metode ceramah dan penugasan. Pada proses pembelajaran matematika suasana kelas cukup kondusif akan tetapi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang kurang. Siswa kurang aktif dalam hal bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru ketika pembelajaran matematika berlangsung sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Diketahui hasil nilai ulangan matematika 50% dari siswa kelas III A memperoleh nilai yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Selasa, 24 Oktober 2017 dengan bapak Sujono selaku wali kelas III A diketahui KKM pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN Mlajah 2 adalah 70. KKM digunakan sebagai standar untuk mengukur hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Hasil belajar siswa itu sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan luar individu (Djamarah, 2015:175). Faktor dari dalam diri individu dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor dari luar individu juga dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental. Untuk itu perlu adanya proses pembelajaran yang berkualitas agar hasil belajar siswa dapat melebihi standar KKM yang telah ditentukan. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Salah satu metode pembelajaran yang diprediksi dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran matematika adalah metode *edutainment*.

Metode *edutainment* merupakan metode pembelajaran yang didesain sedemikian rupa dengan memasukkan muatan pendidikan dan hiburan yang dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014:17). Kelebihan metode ini adalah mendesain pembelajaran dengan humor atau permainan edukatif, menjalin komunikasi dua arah, penuh kasih sayang, menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, dan memberi pujian atau hadiah sebagai motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Melalui metode *edutainment* diharapkan akan berpengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Qodriyah (2017), hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa metode *edutainment* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari minat belajar matematika siswa sebelum diberi pembelajaran dengan metode *edutainment* diperoleh rata-rata ketercapaian indikator minat siswa sebesar 59,62% dengan kategori cukup. Minat belajar matematika sesudah diberi pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* diperoleh rata-rata ketercapaian indikator minat siswa sebesar 66,88% dengan kategori tinggi. Berdasarkan kesimpulan tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* secara signifikan lebih baik daripada pembelajaran sebelum menggunakan metode *edutainment*.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan dan penelitian terdahulu, peneliti ingin mengetahui seberapa tinggi minat dan hasil belajar siswa dengan

pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Pembelajaran dengan Metode *Edutainment* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Mlajah 2”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1) Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode *edutainment* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Mlajah 2?
- 2) Bagaimana minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *edutainment* siswa kelas III SDN Mlajah 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

- 1) Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode *edutainment* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Mlajah 2.
- 2) Mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *edutainment* siswa kelas III SDN Mlajah 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat yang berarti yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan dapat memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian menggunakan metode lain dan media dalam pembelajaran.

2) Manfaat praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

- c. Bagi peneliti, dapat meningkatkan profesionalisme sebagai calon pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran dan media yang sesuai dalam pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode *edutainment* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Mlajah 2.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode *edutainment* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Mlajah 2.