

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.¹

Al-Quran menganjurkan manusia untuk beriman dan berilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah SWT dalam (QS. Al-Mujadalah : 11)

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan manusia, melalui proses pendidikan, suatu bangsa berusaha untuk mencapai kemajuan-kemajuan dalam

¹Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h. 11.

berbagai bidang kehidupannya, baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik, ilmu pengetahuan, teknologi, dan dalam bidang-bidang kehidupan lainnya. Melalui proses pendidikan pula, suatu bangsa berusaha untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang direncanakan.²

Tujuan tersebut merupakan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.³

Dari tujuan Nasional tersebut diselenggarakan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri harus diiringi dengan kesiapan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan moralitas yang tinggi. Kemajuan IPTEK juga sangat berperan penting dalam kemajuan dibidang pendidikan.

Kemajuan dibidang pendidikan tidak terlepas dari perbaikan mutu pendidikan. Perbaikan mutu pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas produk pendidikan, dimana pelaksanaanya tidak terlepas dari upaya

² *Ibid.*, h.122.

³Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasan*, (Bandung : Citra Umbara, 2013), h. 7.

peningkatan mutu proses pendidikan termasuk dalam hal ini pendidikan matematika.⁴

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara pikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk menghadapi kemajuan IPTEK, sehingga matematika perlu dibekalkan pada setiap siswa sejak taman kanak-kanak (TK) sampai pada sekolah menengah atas (SMA), bahkan sampai perguruan tinggi. Matematika yang ada pada hakekatnya suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif formal dan abstrak.⁵

Berdasarkan observasi awal, peneliti melihat bahwa kegiatan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah MTsS Babussalam Kumai masih banyak didominasi oleh aktivitas guru dan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa menjadi kurang tertarik pada pelajaran, bersikap pasif terhadap pelajaran. Hal itu menunjukkan rendahnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru matematika MTsS Babussalam Kumai bahwa siswa masih kurang mengerti tentang konsep materi bilangan pecahan dan merupakan materi

⁴Molyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), h. 256.

⁵Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. (Malang: UNM, 2001), h. 45.

yang diajarkan di kelas VII semester pertama. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan pecahan adalah siswa belum mampu menyelesaikan perhitungan dengan menggunakan tanda tambah (+), tanda kurang (-), tanda kali (\times), tanda bagi (:), dan kesulitan dalam menyamakan penyebut pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan serta kurang teliti dalam menyelesaikan operasi bilangan pecahan tersebut.

Untuk menyiasati permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Salah satu usaha guru dalam meningkatkan proses pembelajaran antara lain adalah memberikan metode pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang perlu diterapkan adalah metode *edutainment*.

Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.⁶

⁶Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI), 2012). h. 17

Menurut Oemar Hamalik sebagaimana yang dikatakan oleh Bovee dalam bukunya Hujair AH. Metode *edutainment* atau permainan yang bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa dalam belajar. Dengan digunakannya metode *edutainment* di dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran dengan metode *edutainment* dapat merangsang siswa untuk lebih merespon dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya metode *edutainment* dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa belajar juga akan meningkat. Oleh karena itu dipandang perlu untuk menerapkan metode *edutainment* untuk meningkatkan kemampuan siswa.⁷

Metode *edutainment* ini dapat diterapkan dalam beberapa strategi pembelajaran, antara lain adalah *picture and picture*, *numbered head together*, *cooperative script*, kepala bernomor struktur, *jigsaw*, *course review horray*. Dan ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan dalam metode *edutainment* yaitu permainan *think, pair, and share*, permainan artikulasi, permainan *mind mapping*, permainan mencari pasangan, permainan bertukar pasangan, permainan melempar bola salju, permainan tebak kata, permainan kelompok bergerak. Namun, yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *numbered head together*, *course*

⁷Oemar Hamalik, "Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)* Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012", <https://www.goggle.co.id/search?q=skripsi+septianan+dwi+astuti>, diakses tgl 8 desember 2016

review horray, permainan mencari pasangan, permainan bertukar pasangan.⁸

Metode *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan/menyenangkan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Sehingga diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran.

Brian Sutton Smith berpendapat bahwa potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Dengan bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku.⁹

Metode *edutainment* ini berupaya mengajak siswa 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

⁸Moh. Sholeh hamid, *op.cit.* h. 217

⁹Indiwan Seto Wahjuwibowo, <http://alyaty.multiply.com/item/reply-to-message/alyaty:journal:2>, diakses 31 oktober 2015.

Dari uraian diatas, penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “*Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Metode Edutainment pada Materi Operasi Bilangan Pecahan Di Kelas VII MTsS Babussalam Kumai Tahun Pelajaran 2016/2017*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *edutainment* pada materi operasi bilangan pecahan di kelas VII MTsS Babussalam Kumai tahun pelajaran 2016/2017?

C. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang dimaksudkan disini adalah nilai-nilai mata pelajaran matematika ketika digunakannya metode *edutainment* pada saat pembelajaran.¹⁰
2. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk

¹⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h.52-53.

kegiatan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Metode pembelajaran adalah suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.¹²

3. Metode *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹³

D. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas maka batasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII A MTsS Babusssalam Kumai tahun pelajaran 2016/2017.
2. Hasil belajar matematika siswa yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment*.
3. Penelitian dilakukan dalam menyelesaikan operasi bilangan pecahan yang berhubungan dengan operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, dan operasi pembagian bilangan pecahan.

E. Alasan Memilih Judul

¹¹ Moh. Sholeh Hamid, *op.cit.* h. 22.

¹² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offest, 2011), h. 19.

¹³ Moh. Sholeh Hamid, *loc.it.* h. 17.

1. Dalam usaha meningkatkan prestasi siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode *edutainment* pada materi operasi bilangan pecahan.
2. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *edutainment* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi operasi bilangan pecahan.
3. Peneliti mengenal baik lokasi penelitian, baik keadaan guru, murid, dan fasilitas sekolah yang mendukung penelitian ini.
4. Sepengetahuan penulis belum ada yang melakukan penelitian seperti yang akan dilakukan penulis di sekolah tersebut.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode *edutainment* pada materi operasi bilangan pecahan di kelas VII MTsS Babussalam Kumai tahun pelajaran 2016/2017.

G. Kegunaan (Signifikasi) Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoritis: memberikan sumbangan ilmu dalam bidang psikologi pendidikan dalam hal memotivasi siswa dalam belajar.
2. Secara praktis:
 - a. Untuk guru matematika: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap semua mata pelajaran khususnya matematika.
 - b. Untuk guru mata pelajaran yang lain: metode ini dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran yang lain karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Untuk Sekolah: memberikan sumbangan ilmu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d. Untuk penelitian lain:
 - 1) Dapat menggunakan metode ini pada materi pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda atau sama.
 - 2) Sebagai sumbang pemikiran yang mungkin dapat dijadikan sebagai titik tolak penelitian berikutnya yang lebih luas dan mendalam terhadap permasalahan yang sama.

H. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

1. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual dan usia yang relative sama.
2. Metode *edutainment* dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa, karena matematika dapat dipelajari oleh siswa dengan lebih menyenangkan, dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran.
3. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, lingkup bahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori yang meliputi pengertian pembelajaran matematika, kajian tentang hasil belajar, metode pembelajaran, pengertian *edutainment*, kelebihan dan kelemahan metode *edutainment*, macam-macam strategi pengajaran yang menarik dan menghibur bagi siswa yang ada dalam metode *edutainment*, jenis-jenis permainan yang digunakan dalam metode *edutainment*, tujuan pembelajaran matematika tingkat SMP/MTs, materi bilangan pecahan.

Bab III Metode Penelitian. Dalam bab ini akan diuraikan tentang jenis dan pendekatan, metode penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, penyusunan dan instrument penelitian, hasil uji coba instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas VII MTsS Babussalam Kumai Tahun Pelajaran 2016/2017, deskripsi hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsS Babussalam Kumai Tahun Pelajaran 2016/2017, serta pembahasan hasil analisis.

Bab V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.