

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk membuat manusia dalam mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang terjadi. Keberhasilan pembelajaran bukan hanya tanggung jawab lembaga pendidikan formal saja melainkan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pemerintah berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan-perbaikan dari sarana sampai prasarana pendidikan.

Masalah yang dihadapi sekarang ini adalah bagaimanakah strategi yang dilakukan untuk memperbaiki pendidikan. Di samping memperbaiki sistem pembaharuan kurikulum, pemerintah juga mengupayakan perbaikan dari segi operasional, yaitu dengan perubahan sarana dan prasarana pendidikan meningkatkan kualitas guru dan petugas-petugas pendidikan yang melalui penataran-penataran. Dalam peningkatan kualitas guru, pemerintah mengupayakan untuk menciptakan guru-guru yang peka dan mampu memecahkan permasalahan yang menghambat pendidikan nasional.

Permasalahan yang harus dihadapi guru adalah permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Guru harus mampu mengatasi kendala-kendala yang muncul secara langsung yang berhubungan dengan proses

pembelajaran di kelas dan peserta didik. Sering dijumpai siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi tetapi prestasi belajar yang dicapainya rendah, akibat kemampuan intelektual yang dihadapi siswa kurang berfungsi secara optimal. Salah satu faktor pendukung agar kemampuan intelektual yang dimiliki siswa dapat berfungsi secara optimal adalah adanya sikap mental dan emosi yang dilihat dari hasil belajar yang tinggi dalam diri siswa. Untuk itu, keterkaitan dengan peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dalam menekankan sikap mental dan emosi pada diri siswa.

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat jelas dan kuat. Matematika oleh banyak siswa dianggap pelajaran yang sulit, disamping memerlukan penalaran juga diperlukan pemahaman untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang berhubungan dengan matematika.

Pelaksanaan pembelajaran di SD N III Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri pada umumnya kurang efektif dan bermakna. Hal ini dapat dilihat pada penguasaan materi pelajaran oleh siswa tidak bisa bertahan lama khususnya mata pelajaran matematika. Sebagian besar siswa belum bisa memahami materi matematika. Rendahnya tingkat pemahaman matematika pada siswa kelas 4 SD N III Minggarharjo bukan semata-mata bersumber dari kemampuan siswa yang rendah, akan tetapi pangkal permasalahannya berawal dari guru, di mana dalam

proses pembelajaran guru kurang menempatkan diri siswa pada subyek utama dalam pembelajaran kurang kreatif dan inovatif. sehingga, pembelajaran kurang efektif terlihat pemahaman dan penguasaan materi rendah. Oleh karena itu, guru matematika juga harus menguasai berbagai macam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan cara dalam penyampaian tujuan pembelajaran yang memerlukan teknik-teknik khusus.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka akan dilakukan penelitian menggunakan Metode Pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)*. Metode pembelajaran *Edutainment (Education Entertainment)* merupakan merupakan salah satu aplikasi dari metode kontekstual. Metode ini menggabungkan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). Pada metode ini, konsep-konsep pada matematika dihubungkan pada kehidupan sehari-hari dan dikaitkan dengan sesuatu yang menarik dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah dalam usaha meningkatkan pemahaman konsep dan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika di SD N III Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

2. Proses belajar mengajar yang belum menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan agar suasana kelas menjadi hidup.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilakukan di SD N III Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri.
2. Rancangan pembelajaran matematika yang akan diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran Edutainment dengan mengoptimalkan alat peraga. Metode pembelajaran Edutainment adalah salah satu pembelajaran active learning, dimana pelaksanaannya guru berfungsi sebagai fasilitator dan proses pembelajarannya lebih banyak dilakukan oleh siswa atau antar siswa. Sehingga dengan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif ini dapat membentuk pola belajar yang mandiri. Dalam kondisi inilah konsentrasi dan daya serap siswa dalam keadaan optimal.
3. Materi pembelajaran yang akan diajarkan yaitu pokok bahasan konsep kubus dan balok khususnya membahas : sisi, rusuk, dan titik sudut pada bangun kubus dan balok, bagian-bagian kubus dan balok, sifat-sifat kubus dan balok serta jaring-jaring dan menyelesaikan model kerangka

kubus dan balok.

4. Hasil pembelajaran melalui *Metode Pembelajaran Edutainment* dibatasi pada materi kubus dan balok.

D. Perumusan Masalah

Setelah dilakukan identifikasi masalah dalam pembatasan masalah, selanjutnya dalam penelitian ini dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah dengan penerapan metode pembelajaran *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SD N III Minggarharjo, Eromoko, Wonogiri Tahun Pelajaran 2010 / 2011?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui *Metode Pembelajaran Edutainment* pada siswa kelas IV SD N III Minggarharjo tahun pelajaran 2010/2011.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan, informasi untuk memperkaya pengetahuan dan sebagai pertimbangan dalam menentukan langkah kebijakan yang lebih baik dan tepat dimasa mendatang dalam

peningkatan mutu pendidikan matematika. Hasil- hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan sebagai seorang calon pendidik.
- c. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- d. Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan referensi sebagai acuan penelitian berikutnya.