

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional karena merupakan salah satu penentu kemajuan suatu negara. Pendidikan juga merupakan sarana paling efektif guna meningkatkan kualitas hidup, derajat kesejahteraan masyarakat, serta dapat mengantarkan bangsa mencapai kemakmuran. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pemerintah berupaya membangun sektor pendidikan secara terarah, bertahap, dan terpadu. Pembangunan sarana dan prasarana pendidikan telah dilaksanakan secara bertahap bersamaan dengan pembangunan kehidupan bangsa dalam segala bidang seperti ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi serta sosial budaya.

Sesuai dengan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa 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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peran pendidikan sangat penting dalam perkembangan suatu negara. Pendidikan diharapkan memberikan mutu yang baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dan diterapkan dengan baik. Jika pendidikan sejak dini dilakukan dengan benar maka akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkarakter. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2005: 22), “Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan”. Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang prosesnya berlangsung seumur hidup.

Dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan prestasi belajar. Prestasi merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan *output* dari proses belajar. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang terdiri dari siswa dan guru sebagai pendidik. Siswa mendapatkan pengalaman belajar dari pelajaran yang diterima di sekolah dan mendapatkan penilaian hasil belajar dalam bentuk rapor atau laporan hasil belajar yang dinyatakan dalam huruf atau angka. Orang yang belajar tentu akan mencapai tujuan belajar. Belajar merupakan suatu proses seseorang dalam mencari ilmu melalui latihan, proses pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan. Tujuan utama belajar adalah mengarahkan perkembangan tingkah laku sebagai cerminan dari hasil belajar yang dicapai seseorang. Menurut Nana Sudjana (2009: 28), “Belajar bukan menghafal dan bukan mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.

Slameto (2010: 2) menyebutkan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi di lingkungannya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Anas Sudijono (2008: 49-50) menyatakan bahwa hasil belajar erat kaitannya dengan 3 ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut agar siswa mampu menguasai segala materi pelajaran yang disampaikan, sehingga diharapkan siswa mampu mencapai hasil yang maksimal. Hal ini sulit dilakukan mengingat kemampuan berfikir siswa berbeda-beda. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru diharapkan mampu untuk memilih dan menerapkan metode yang tepat digunakan saat proses belajar mengajar di sekolah.

Salah satu metode yang bisa digunakan guna meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Berkaitan dengan metode *edutainment*, Hamid (2011: 17) mengemukakan bahwa, “*Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur dan menyenangkan”. Sedangkan menurut Roestiyah (2008: 127) mengatakan “*edutainment* adalah akronim dari *education plus entertainment* yang berarti sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa metode *edutainment* adalah metode pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran diselipkan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran. Pemberian dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*), demonstrasi, dan multimedia juga bisa dilakukan. Tujuan dari metode ini agar siswa bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan. Metode *edutainment* sendiri sudah ada dalam beragam bentuk seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching* dan sebagainya.

Pada kenyataannya, berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, peneliti mengalami sendiri bagaimana pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing the Classroom* dalam bentuk *Moving Class* yang telah dilaksanakan sejak tahun 2012 dimana terlihat siswa sangat antusias mengikuti metode pembelajaran tersebut khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Harapan dari dilaksanakannya metode pembelajaran *Edutainment Humanizing the Classroom* dalam

bentuk *Moving Class* yaitu meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta. Merujuk pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul untuk penelitian ini yaitu: Penerapan Metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui perbedaan pelaksanaan penerapan Metode *Edutainment Humanizing the Classroom* dalam bentuk *Moving Class* di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta angkatan 2015/2016 dari tahun ke tahun mulai dari pertama diterapkan hingga sekarang.
2. Belum diketahui hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta angkatan 2015/2016 setelah diterapkannya Metode *edutainment Humanizing the Classroom* dalam bentuk *moving class*
3. Belum diketahui hal apa saja yang melatarbelakangi diterapkannya metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta
4. Belum diketahui kendala apa saja yang dihadapi dalam penerapan metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Metode *Edutainment* dalam penelitian ini dibatasi pada bentuk *Humanizing the Classroom*.

2. Sumber data dalam penelitian ini dibatasi yaitu Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru pada mata pelajaran ekonomi serta siswa di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2015/2016

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang tertera di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah yang melatar belakangi diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?
3. Apakah kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?
4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui hal yang melatar belakangi diterapkannya metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Edutainment Humanizing The Classroom* dalam bentuk *Moving Class* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan tentang pengaruh metode *edutainment humanizing the classroom* dalam bentuk *moving class* terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber dan bahan acuan bagi peneliti-peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis secara lebih mendalam.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah, sebagai bahan evaluasi dan masukan terhadap sekolah mengenai penerapan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa khususnya di SMA Muhammadiyah Surakarta.
 - b. Bagi peneliti, sebagai acuan bagi peneliti dalam mengasah kemampuan dan intelektualitas yang dimiliki.