UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT
(*Education Entertainment)*
(PTK di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 5 Pemalang Tahun Ajaran 2009/ 2010)

Skripsi

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S - 1
Jurusan Pendidikan Matematika

Oleh:

VINA WIJAYANTI

A 410 060 210

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan, suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan manusia yang berkualitas, bermoral, dan berketuhanan Yang Maha Esa. Hal ini merupakan prioritas utama dalam mengentaskan bangsa Indonesia dari keterbelakangan dan ketinggalan dari bangsa lain.

Dalam pencapaian tujuan pendidikan, komponen pendidikan pun harus sinergis antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu guru merupakan salah satu komponen utama yang menjadi kunci keberhasilan dan peningkatan pendidikan. Guru bertanggung jawab dalam mengatur dan mengelola lingkungan sekolahnya demi pencapaian tujuan pendidikan sesuai arah yang diinginkan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai

Perguruan Tinggi. Akan tetapi, banyak siswa yang tidak menyukai matematika. Matematika dianggap oleh sebagian besar siswa sebagai momok, ilmu yang kering, teoritis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan.

Siswa yang merasakan matematika sebagai pelajaran yang sulit mungkin disebabkan oleh berbagai hal, seperti penyampaian dari guru yang kurang menarik sehingga menjadikan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Untuk menyampaikan suatu pelajaran kepada siswa, guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat maka materi pelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa dan diharapkan terjadi proses belajar mengajar yang optimal.

Akan tetapi proses pembelajaran yang diterapkan dikebanyakan sekolah sekarang ini, terutama pada pelajaran matematika terlalu membosankan dan membuat siswa merasa bosan selama pelajaran berlangsung. Indikasi ini dapat dilihat dari reaksi siswa pada saat menjelang bel istirahat atau pergantian pelajaran, mereka selalu meminta pelajaran segera diakhiri. Ketika seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang

menarik dan menghibur maka minat siswa terhadap pelajaran tersebut diharapkan akan meningkat.

Metode yang bervariasi dapat dikembangkan dalam pelajaran matematika. Salah satunya adalah metode pembelajaran *edutainment*. Metode *edutainment* 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. Karena dalam keadaan senang dan rilekslah daya serap siswa terhadap informasi berada pada kondisi terbaik, sehingga informasi yang diserap siswa optimal.

Keberhasilan proses belajar mengajar selain dipengaruhi oleh metode pengajaran juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diharapkan akan memiliki prestasi belajar matematika yang baik. Dengan minat belajar yang tinggi siswa dapat mempunyai semangat dalam mempelajari matematika.

Di lapangan banyak guru yang menerapkan pembelajaran yang konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah, siswa mendengarkan kemudian mencatat hal yang dianggap penting. Dengan langkah ini siswa cepat merasa bosan sehingga siswa tidak mempunyai gairah dan minat dalam belajar. Hal ini mengakibatkan pelajaran yang diberikan guru tidak dapat diserap oleh siswa. Pembelajaran dengan pendekatan konvensional ini tidak bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Ketika seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menghibur maka minat siswa terhadap pelajaran tersebut diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *edutainment*. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *edutainment* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Pemalang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya seorang guru dalam memilih dan menggunakan metode mengajar yang tepat dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu.
2. Masih rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Dalam suatu penelitian agar dapat tercapai sasaran yang ditinjau dan sesuai dengan tujuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *edutainment*.

2. Minat yang dimaksud adalah berupa perasaan senang, perhatian, kemauan dan konsentrasi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar matematika
3. Prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran dibatasi pada pokok bahasan kubus dan balok.
4. Sekolah yang akan diteliti adalah tingkat Sekolah Menengah Pertama yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Pemalang tahun ajaran 2009/2010.

D. Perumusan Masalah

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

1. Adakah peningkatan minat belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *edutainment*?
2. Adakah peningkatan prestasi belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *edutainment* ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan agar tercapai hasil seperti yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *edutainment.*

2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *edutainment.*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika untuk dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui metode *edutainment.*

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat memberikan informasi tentang pentingnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

   b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

   c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan sebagai seorang calon pendidik.

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan pengembangan penelitian yang sejenis.