

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Zaman akan terus berkembang, begitu juga tidak ada kehidupan manusia yang tidak berkembang. Semuanya itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradapan manusia (Hamid, 2011). Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa dan mengantarkan mereka untuk dapat memahami lingkungan serta mengelolanya dengan baik. Konsep yang diberikan dalam proses pembelajaran juga harus seirama dengan kemajuan sains dan teknologi, salah satunya melalui perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia.

Pengembangan kurikulum dari tahun ke tahun merupakan kebijakan yang diambil pemerintah. Alasan pemerintah melakukan pengembangan kurikulum pendidikan yang baru adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pemerintah akhirnya terlalu sering merubah kebijakan mengenai kurikulum, sehingga justru dinilai kurang efektif dan efisien bagi pendidikan Indonesia. Penyesuaian terhadap perubahan tersebut juga tidak terjadi secara instan, begitu pula yang terjadi pada siswa kelas X SMA Institut Indonesia pada saat pembelajaran matematika. Kurikulum 2013 yang diterapkan sekarang menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran berorientasi pada siswa yang

bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa agar lebih bermakna. Pada kenyataannya justru masih banyak siswa yang kebingungan pada saat guru menerapkan model pembelajaran tersebut. Misalkan pada saat guru menggunakan media *power point* dalam menjelaskan materi, siswa justru tidak dapat memahaminya, sehingga siswa tidak dapat mencari penyelesaian masalah. Guru akhirnya menggunakan metode ekspositori pada saat pembelajaran agar siswa dapat memahami materi. Siswa juga terbiasa dengan dorongan dan tuntunan guru selama proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kemandirian siswa terhadap pembelajaran matematika cenderung kurang.

Hal ini dapat terlihat ketika guru memberikan soal individu kepada siswa, mereka masih kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Padahal dalam suatu proses belajar, ada suatu saat ketika siswa dituntut untuk dapat mengerjakan soal secara individu, misalnya ketika ujian. Oleh karena itu siswa tidak dapat selalu mengandalkan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, siswa harus mulai memupuk sifat mandiri sedini mungkin. Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan di mana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sehingga individu pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Dengan kemandirian seseorang dapat meningkatkan prestasi dan berkembang dengan lebih mantap dan optimal (Deli, 2009). Terealisasinya kemandirian tersebut perlu perencanaan yang maksimal oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan bahwa minat siswa masih kurang dalam pembelajaran matematika. Siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga sulit bagi mereka untuk menerima pembelajaran. Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Sejalan dengan ini Tafsir (2012) menyatakan bahwa minat adalah kunci dalam pengajaran. Apabila siswa telah berminat terhadap kegiatan belajar mengajar, maka hampir dapat dipastikan proses belajar mengajar akan belajar dengan baik. Tahap-tahap awal suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat. Minat harus senantiasa dijaga selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut menuntut agar seorang guru harus mampu meningkatkan minat siswa sebelum dan selama pembelajaran berlangsung.

Kurangnya kemandirian dan minat siswa kelas X di SMA Institut Indonesia menjadi salah satu faktor pendorong rendahnya prestasi belajar siswa. Terbukti dari data nilai ulangan trigonometri tahun 2018, siswa dengan KKM 70 tingkat ketuntasannya hanya mencapai 65%, sedangkan standar ketuntasan sekolah sebesar 75%. Walaupun begitu mereka cenderung aktif selama kegiatan pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang aktif mengangkat tangan untuk mengerjakan soal di depan kelas, walaupun terkadang masih dibantu guru dalam menyelesaikan soal. Mereka juga tertarik dengan berbagai macam hiburan dan permainan. Terlihat pada saat di luar jam pelajaran banyak dari siswa yang bermain *game* di *handphone* mereka maupun bermain bersama teman-temannya.

Kesenjangan antara tujuan dengan kenyataan pembelajaran matematika di kelas X SMA Institut Indonesia mendorong peneliti agar menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran pada materi Trigonometri. Trigonometri merupakan salah satu materi matematika yang sulit bagi siswa SMA dikarenakan banyaknya rumus atau prinsip yang harus dihafalkan dan terkadang siswa kesulitan menggunakan rumus tersebut karena bentuk rumus yang hampir sama dan siswa kesulitan dalam menguraikan dan mencocokkan soal yang diberikan. Kesulitan ini biasanya memicu menurunnya minat siswa dalam mempelajari dan mengerjakan soal matematika materi tersebut. Siswa pada akhirnya tidak menyukai pelajaran matematika.

Permasalahan tersebut menuntut guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kemandirian siswa, oleh karena itu diperlukan kegiatan belajar sambil bermain yaitu model pembelajaran *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* memperkenalkan cara belajar yang bernuansa hiburan tetapi dengan tidak meninggalkan tujuan pendidikan tersebut. Diharapkan pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran matematika. Pelajaran dikemas dalam suasana hiburan dan bereksperimen sehingga proses belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena hiburan yang edukatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pendekatan SAVIK juga dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menyempurnakan penggunaan model pembelajaran *edutainment*. SAVIK kepanjangan dari Somatis, Auditori, Visual, Intelektual, dan Kontekstual. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran ini digunakan untuk mengurangi sifat

abstrak pada matematika, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi matematika karena pembelajaran akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan pendekatan SAVIK ini mempergunakan seluruh indera ketika pembelajaran. Kemampuan mendengar, membaca, menyimak, merefleksi diri, mengatakan sesuatu, melakukan tindakan, mempergunakan intelektual, dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari merupakan bagian penting dari pendekatan SAVIK. Berbagai kemampuan tersebut akan memudahkan siswa dalam menggunakan daya nalarnya sehingga akan menumbuhkan rasa minat, kemandirian serta prestasi belajar yang tinggi.

Pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri yang akan diterapkan peneliti ini bersifat menyenangkan namun tetap mendidik. Sebelum mulai pembelajaran siswa terlebih dahulu dihimbau untuk membersihkan dan merapikan ruang kelas sehingga nyaman digunakan untuk pembelajaran dengan diiringi musik. Pada awal pembelajaran siswa akan diberi film pendek tentang bagaimana menghitung jarak antar planet dengan menggunakan aturan trigonometri kemudian penarikan kesimpulan oleh siswa yang dibantu guru. Kegiatan inti pembelajaran trigonometri ini adalah dengan permainan, namun sebelum itu siswa dijelaskan tentang materinya terlebih dahulu. Permainan yang digunakan bermacam-macam, misalnya dengan *Snowball Throwing*, *Role Play*, *Card Sort*, debat berantai atau lainnya, serta dapat diiringi musik. Dalam satu kali pertemuan juga dapat dibuat beberapa jenis permainan, disesuaikan dengan waktu dan kondisi siswa. Pada akhir pembelajaran siswa diberi *quis* untuk evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Supartini (2015), terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVI dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemandirian siswa. Penelitian juga dilakukan oleh Uswatun Chasanah, yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan kontekstual menghasilkan tingkat kreativitas, kefasihan, dan menilai siswa dalam kategori baik. Berdasarkan penelitian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Efektivitas Metode Pembelajaran *Edutainment* dengan Pendekatan SAVIK Terhadap Peningkatan Minat dan Kemandirian Siswa Materi Trigonometri Siswa Kelas X”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kemandirian siswa kurang, hal itu dikarenakan siswa terbiasa dituntun guru sewaktu proses pembelajaran.
- b. Minat siswa masih kurang terhadap pelajaran matematika, karena guru masih menggunakan metode ekspositori dalam penerapan kurikulum 2013.
- c. Prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika tergolong rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, secara umum dapat dibuat rumusan masalah penelitian yaitu:

- a. Apakah prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK materi trigonometri kelas X dapat mencapai ketuntasan?
- b. Apakah terdapat pengaruh kemandirian dan minat terhadap prestasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri?
- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori?
- d. Apakah terdapat peningkatan minat dan kemandirian siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK?

1.4 Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK materi trigonometri kelas X dapat mencapai ketuntasan.
- b. Mengetahui terdapat pengaruh kemandirian dan minat terhadap prestasi belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK pada materi trigonometri.

- c. Mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
- d. Mengetahui terdapat peningkatan minat dan kemandirian siswa setelah menggunakan model pembelajaran *edutainment* dengan pendekatan SAVIK.

1.5 Manfaat

Dari data-data yang diperoleh, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi universitas

Menambah khazanah kepustakaan Universitas Muhammadiyah Semarang, serta untuk Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam (khususnya). Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis.

- b. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

- c. Bagi guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam mengembangkan pengajaran matematika menggunakan metode *edutainment* dengan pendekatan SAVIK sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran untuk mencapai tujuan yang optimal.

d. Bagi siswa

Sebagai motivator bagi siswa untuk meningkatkan minat dan kemandirian siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika.

e. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.

