

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia diartikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki pengendalian diri dan individualitas. Siswa dapat memperoleh berbagai manfaat. Manfaat tersebut mencakup pengembangan kapasitas dan potensi serta pengembangan karakter.

Pembelajaran saat ini semakin menarik perhatian. Setiap masuk kelas para siswa biasanya sudah merasakan terbebani dan merasakan tidak nyaman dalam pembelajaran yang akan dilaluinya, apalagi siswa mendapatkan pelajaran IPS yang bermuatan teori yang banyak, apalagi pada saat materi sejarah kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajaran saat ini belum mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan menyebabkan hubungan personal guru dengan siswa menjadi kurang baik.

Sebagian besar tidak tercapainya tujuan pembelajaran saat ini lebih ditekankan pada metode pembelajaran yang monoton, dan membuat siswa merasa jenuh, pembelajaran di kelas semestinya menjadi upaya bagi para siswa untuk menjadi pintar dan faham apa yang guru sampaikan ke siswa.

Dalam pembelajaran IPS, terutama pada materi sejarah, tidak tercapainya tujuan pembelajaran dikarenakan metode yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Metode ceramah memang tidak salah untuk diterapkan, justru metode seperti ini merupakan alat menjebatani dari pendidik kepada siswa dalam menggawali sebuah kegiatan pembelajaran. Namun dalam pelajaran IPS jika hanya menggunakan metode ceramah saja kurang maksimal, siswa akan jenuh dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi demikian juga dialami dengan siswa MTs Al-Hilal para siswa merasa bosan ketika pembelajaran yang bermuatan teori, apalagi

pelajaran IPS materi sejarah yang dikenal dengan materi menghafal dan sulit untuk difahami.

Hal demikian guru harus memperbaharui metode pembelajaran, seperti yang dikemukakan Menurut Okan (2003:259), perlu ditelaah kembali menggunakan perangkat lunak dapat memotivasi siswa untuk mengeksplorasi pembelajaran lebih mendalam. Karena siswa sangat termotivasi melalui pengalaman belajar yang beragam dan menarik. Terlebih lagi, indra mereka akan terpesona dan terangsang pada semua aspek. Oleh karena itu, siswa selalu memperhatikan informasi yang disajikan dalam dinamis dan cara-cara yang mudah diingat.

Adanya penemuan-penemuan ilmiah baru membuktikan hal tersebut, tetapi juga menunjukkan bahwa pendidikan selalu maju dan berwawasan ke depan. Salah satu penemuan di bidang pendidikan yang saat ini berkembang adalah konsep *edutainment* merupakan rangkaian metode pembelajaran yang dirancang untuk menjembatani kesenjangan yang memisahkan proses belajar mengajar dengan proses pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan perancangan konsep ini adalah untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara komprehensif dengan menggunakan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang prinsip kerja otak dan memori, motivasi, emosi, metakognisi dan metode pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, disebut dengan metode *edutainment* (*education entertainment*), adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat didominasi secara harmonis, sehingga lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan, bermain peran dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa senang, dan mereka menikmatinya.

Menggunakan metode *edutainment* untuk menyampaikan materi sejarah yaitu siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh selama belajar, merasa senang, dan mudah untuk menerima dan memahami isi yang disampaikan oleh guru. Metode *edutainment* yang diterapkan adalah

memperoleh nilai hiburan dari teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran dengan unsur-unsur hiburan seperti multimedia, musik / lagu, film, internet dan *game*. Melalui penggunaan metode yang menghibur, pembelajaran tidak hanya bermanfaat dan menarik, tetapi juga memungkinkan siswa menjadi antusias dan proaktif, serta memungkinkan siswa dengan mudah menerima dan memahami materi yang diperkenalkan.

Menurut M. Sholeh Hamid (2011:14) tentang konsep *edutainment* tentu sangat menarik untuk dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran dikelas akan berubah, dari yang membosankan menjadi sangat membahagiakan atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa sehingga mereka ingin terus belajar dikelas karena dipenuhi rasa semangat dan *antusiasme* yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan kegiatan pengamatan dan observasi langsung, peneliti melihat satu sampai tiga guru yang menggunakan metode *edutainment* dalam proses pembelajarannya, sedangkan belum diketahui efektifitas serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hilal Tegalgubug melalui penelitian kuantitatif sebagai bentuk terima kasih serta kecintaan terhadap lembaga pendidikan MTs Al-Hilal Tegalgubug. Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis penelitian **“PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs AL-HILAL TEGALGUBUG ARJAWINANGUN CIREBON”** untuk diajukan sebagai judul skripsi.

B. Identifikasi masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat siswa dalam belajar IPS materi sejarah.
2. Pembelajaran sejarah yang dirasakan kering dan membosankan.
3. Kurangnya ketertarikan mempelajari IPS materi sejarah.
4. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dalam pembelajaran sejarah sehingga pembelajaran belum mencapai dengan maksimal.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian pada pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, menggunakan instrument penelitian berupa angket dan nilai rapot pada siswa.

Dalam penelitian ini perlu dibatasi karena luasnya wilayah dalam kajian pada masalah ini, penelitian akan dilakukan terhadap siswa-siswa kelas VIII B & D MTs Al-Hilal, dalam pembelajaran IPS terfokus ke materi sejarahnya.

D. Rumusan Masalah

Dengan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi sejarah di Mts Al-Hilal Tegalbug ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi sejarah ?
3. Bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sejarah ?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan metode *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi sejarah di MTs AL-HILAL Tegalbug

2. Mengetahui hasil belajar siswa pada Mata pelajaran IPS Materi Sejarah menggunakan metode *edutainment*.
3. Mengetahui pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pada mata pelajaran IPS materi sejarah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan jawaban dari permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian bagi peneliti lainnya untuk digunakan sebagai pengembangan kompetensi mengajar guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan yang konstruktif sekaligus kritis bagi civitas akademik yang ingin melakukan penelitian kemudian memiliki korelasi.

2. Secara Praktis

- a. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah tanpa merasa jenuh dan dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran *edutainment*.
- b. Guru dapat memberikan masukan dalam menunjang proses pembelajaran siswa dan menambah wawasan untuk inovasi pembelajaran tentang metode *edutainment*.
- c. MTs AL-HILAL Tegalgubug Arjawinangun Cirebon dapat menambah metode pembelajaran aktif seperti metode *edutainment* dengan metode pembelajaran yang sudah ada.
- d. Peneliti dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan tentang metode *edutainment* sehingga dapat menjadi bekal untuk mendapat inovasi dalam pembelajaran setelah menjadi guru.