

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas peserta didik secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering terarah pada proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan membuat peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Tipe pembelajaran yang seperti ini akan menghambat kreativitas peserta didik dan proses mengemukakan ide dan gagasan yang dimiliki peserta didik. Menurut Djamarah et al (2010: 78) Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran berpusat pada peserta didik yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif selama pembelajaran. Selain itu, pembelajaran ini akan membuat peserta didik menjadi pusat dalam pembelajaran dan guru sebagai fasilitator selama pembelajaran. Peserta didik akan aktif dalam mengemukakan ide kreatif selama proses pembelajaran.

Metode pelajaran yang digunakan guru juga turut berpengaruh terhadap keberhasilannya untuk membuat peserta didik menjadi paham dengan materi yang disampaikan. Guru perlu kreatif dalam menggunakan metode pelajaran yang beragam dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan

guru perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik. Tidak semua metode pembelajaran sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik. Seharusnya guru memperhatikan gaya belajar dan gaya berpikir peserta didik yang berbeda-beda. Diperlukan metode yang tepat dalam proses penyampaian materi, agar peserta didik dapat memahami dan menyerap materi dengan tepat.

Penggunaan metode pengajaran memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pendidikan. Metode pembelajaran memberikan guru dasar yang kuat untuk mengurangi pemahaman peserta didik, mengidentifikasi area yang membutuhkan perhatian lebih mendalam, dan mengikuti kurikulum. Dengan demikian, metode pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga memaksimalkan efektivitas transmisi pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 18 Juli 2024 pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti menemukan bahwa peserta didik di kelas III masih ada yang belum lancar membaca, dan bahkan masih ada beberapa siswa yang belum bisa membaca dan mengeja, dan pada saat proses pembelajaran berlangsung pun siswa masih belum fokus ke pelajaran dan pada saat guru bertanya tentang materi yang diajarkan peserta didik, peserta didik tidak menjawab pertanyaan dari guru disebabkan belum memahami materi yang diajarkan.

Hal itu dikarenakan penggunaan metode yang kurang tepat. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat hanya kepada guru saja, sehingga peserta didik cenderung menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Menurut Saenab (Wicaksono, Widiyaningrum, 2020) menemukan bahwa metode

ceramah menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan, aktivitas belajar peserta didik rendah, dan pada akhirnya hasil belajar kognitif peserta didik menjadi rendah.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *edutainment*. Penggunaan metode *edutainment* dengan efektif diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Metode *edutainment* atau permainan yang bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan peserta didik dalam belajar. Dalam pencapaian tujuan tersebut suatu metode memegang peranan penting, yaitu dengan digunakannya metode *edutainment* di dalam pembelajaran tematik, materi yang disampaikan dalam pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Prihadhi (2010: 153) metode yang dikemas secara *edutainment* ini merupakan gabungan antara education dan entertainment yang didalamnya terdapat games, musik, film, gerak, dan relaksasi sehingga peserta didik akan enjoy, happy, dan nyaman selama proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dengan digunakannya metode *edutainment* dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa metode pembelajaran *Edutainment* sangat penting diterapkan karena belajar menggunakan metode ini peserta didik bukan hanya belajar dengan melihat materi pembelajaran saja, tetapi peserta didik bisa belajar dengan melihat gambar bergerak, animasi audio atau video yang membuat siswa lebih memahami pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Pengaruh Metode *Edutainment* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas III di SD N 46 Banda Acch**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton.
2. Guru belum mengaplikasikan metode pembelajaran yang bervariasi.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif, kreatif dan variatif.
4. Rendahnya peran aktif peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik kesulitan dalam menerima dan memahami pengetahuan khususnya pada pembelajaran tematik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, batasan masalah yang diteliti adalah berikut:

1. Pada tema 2, subtema 1, pembelajaran 1 Muatan: Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP
2. Metode yang digunakan yaitu *edutainment*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian.

1. Bagaimana Pengaruh Metode *Edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 46 Banda Aceh.?
2. Bagaimana keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 46 Banda Aceh pada pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*.?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III di SD Negeri 46 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III di SD Negeri 46 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari kegiatan penelitian ini adalah dapat memberikan informasi dan wawasan serta dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan terutama mengenai metode *edutainment*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Membantu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, dan memperbaiki kinerja guru.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas guru dan mengembangkan keprofesionalisme guru dengan memberikan sumber informasi tentang metode *edutainment* dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik serta dapat membentuk karakter dan kepribadian peserta didik yang baik untuk dapat menangani dan menyelesaikan berbagai masalah.

d. Bagi Sekolah Dasar Negeri 46 Banda Aceh

Dapat meningkatkan mutu pendidikan dan reputasi sekolah, serta dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pengembangan sekolah setelah mengetahui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan informasi tentang metode pembelajaran yang bervariasi serta cara membuat skripsi dan melakukan penelitian yang akan berguna pada saat bekerja nantinya.