

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan ketidakseimbangan penguasaan konsep, praktik dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran *psychrometric*. Hal ini terjadi karena suasana pembelajarannya kurang mendukung. Oleh karena itu guru berupaya menggunakan metode pembelajaran *edutainment* agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychrometric*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri atas tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan soal *pretest*, *posttest* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 74,412, pada siklus II sebesar 81,061, dan pada siklus III sebesar 85,000 dengan nilai rata-rata *N-Gain* siklus I adalah sebesar 0,607 (sedang), siklus II sebesar 0,638 (sedang), dan siklus III sebesar 0,695 (sedang). Penerapan metode pembelajaran *edutainment* juga menyebabkan aktivitas belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata persentase aktivitas belajar pada siklus I adalah sebesar 39,80 % (sedang), siklus II sebesar 65,15 % (tinggi), dan siklus III sebesar 84,19 % (sangat tinggi). Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran *psychrometric*.

Kata kunci: *edutainment*, *psychrometric*, aktivitas belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

This research background by issues imbalance mastery of concept, practice, and students activity in psychometric learning. This is because learning environment less support. Therefore teacher sought using edutainment methods to occure learning atmosphere interesting and fun. The aims of this research is knowing both the increasing of learning outcomes and students activity after using edutainment methods in psychometric learning. Classroom action research method is used in this research. This research consisting of three cycles. Each cycle consist of planning activity, implementation of the action, observation, and reflection. The data collected by using pretest, posttest, and observation. The results show an increasing of students learning outcomes that shown by an average value in first cycle is 74,412, second cycle is 81,061, and third cycle is 85,000 with N-Gain average in first cycle is 0,607 (medium), second cycle is 0,638 (medium), and third cycle is 0,695 (medium). Implementation of edutainment method in learning activity, also can increase students activity in each cycles. An average percentage of students activity in first cycle is 39,80% (medium), second cycle is 65,15 % (high), and third cycle is 84,19 % (very high). In conclusion, by using edutainment method in learning activity, can increase the learning outcome and students activity in psychometric learning.

Keywords: edutainment, psychometric, learning activity, learning outcome.