

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran yang ada di program keahlian Teknik Pendingin dan Tata Udara di kelas XI salah satunya adalah Sistem dan Instalasi Tata Udara. Materi pembelajaran yang ada dalam mata pelajaran tersebut adalah *Psychrometric*. Setiap siswa harus menguasai konsep dari materi ini guna menunjang keterampilan dalam praktiknya. Pembelajaran ini bertujuan agar para siswa mampu mengetahui karakteristik udara baik sifat secara fisik maupun sifat termodinamikanya. Selain itu, materi pembelajaran tersebut akan membantu para siswa untuk mempermudah ketika melakukan suatu perencanaan tata udara. Namun, pada kenyataannya, tidak semua siswa kelas bisa menguasainya secara menyeluruh. Siswa mengalami kebingungan ketika mempelajarinya.

Penulis menemukan bahwa masih belum seimbangannya kemampuan praktik dengan kemampuan penguasaan materi para siswa. Para siswa mengalami kesulitan untuk menjelaskan apa yang di praktikannya. Selain itu, ketika proses pembelajaran berlangsung para siswa masih belum terlibat secara aktif. Kondisi seperti ini mengharuskan kita untuk memberikan perhatian yang serius guna meningkatkan kemampuan para siswa dalam menguasai konsep atau materi pada pembelajaran tersebut. Bahkan tidak jarang ketika proses pembelajaran berlangsung, masih ada siswa yang asik dengan dunianya sendiri seperti menggunakan *handphone*, berbicara dengan teman sebangkunya dan aktivitas-aktivitas lainnya yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran.

Sehingga diperlukan metode pembelajaran yang inovatif agar para siswa bisa terlibat aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dapat membantu terhadap penguasaan suatu mata pelajaran. Agar para siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam

proses pembelajaran, maka solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *edutainment*. Metode ini diharapkan agar para siswa lebih

bisa menikmati proses pembelajaran dengan baik. Kondisi tersebut membuat penulis tertarik untuk menindak lanjuti hal tersebut melalui penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Edutainment* Pada Pembelajaran *Psychometric* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini dilakukan agar bisa mengetahui kemungkinan-kemungkinan masalah yang terjadi, sehingga bisa memfokuskan teori dan variabel yang akan di teliti. Adapun hasil identifikasi masalah yang peneliti temukan, sebagai berikut:

1. Masih kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
2. Masih belum optimalnya penguasaan konsep yang dicapai oleh siswa
3. Metode pembelajaran yang digunakan belum banyak memiliki variasi
4. Masih belum optimalnya pencapaian hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychometric*?
2. Apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychometric*?

D. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah mengenai permasalahan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran *psychometric*. Pembelajaran ini merupakan turunan dari kompetensi dasar menentukan prinsip operasi sistem tata udara dan mata pelajaran Sistem dan Instalasi Tata Udara. Kelas yang akan diberikan tindakan dengan metode pembelajaran *edutainment* adalah kelas XI TP A SMKN 1 Cimahi.

Asep Zakaria, 2016

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN PSYCHOMETRIC UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, diantaranya adalah:

1. Dihasilkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychrometric*;
2. Dihasilkan peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *edutainment* pada pembelajaran *psychrometric*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan pihak-pihak terkait lainnya. Manfaat tersebut diantaranya adalah membantu siswa dalam memahami mata pelajaran dengan mudah, membantu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran, dan menjadi salah satu pilihan metode bagi guru dalam upaya menerapkan metode pembelajaran secara variatif dan inovatif guna mempermudah penyampaian ilmu kepada siswa.

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai landasan teoritis yang mendukung dan relevan dalam penelitian ini seperti teori tentang belajar, prinsip-prinsip belajar, motivasi belajar, faktor keberhasilan belajar, aktivitas belajar, tujuan belajar, hasil belajar, metode pembelajaran interaktif, dan *edutainment*. Bab ini juga berisi hasil penelitian relevan dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai lokasi dan objek penelitian, metode penelitian, tahapan-tahapan penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh selama penelitian dan sejumlah saran dari penulis yang membangun bagi semua pihak terkait.