

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah yang secara khusus dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang mampu bersaing dalam menghadapi pesatnya perkembangan teknologi (bekerja) sesuai dengan bidang keahliannya. Lulusan SMK diharapkan mampu mengembangkan keahlian dan keterampilannya. Oleh karena itu, lulusan SMK harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya, dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. Kiat tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

SMKN 1 Cimahi Jurusan Kontrol Mekanik tepatnya di kelas X memiliki mata pelajaran Pengukuran Alat Ukur Listrik, mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran *basic skill* yang sangat penting karena sangat berhubungan untuk kompetensi inti siswa jurusan kontrol mekanik untuk kedepannya. Berdasarkan pengamatan dan observasi pada saat praktek pengalaman lapangan, proses pengajaran mata pelajaran tersebut masih menggunakan metoda ceramah dan belum terdapat media pembelajaran apapun yang menunjang proses pembelajaran siswa. Sedangkan dalam penyajian materi pelajaran harus disajikan lebih menarik dan disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa. Hal ini dimaksudkan agar dalam proses pembelajarannya siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

*Magic Teaching Model* merupakan model pembelajaran interaktif yang menggunakan metode pembelajaran permainan dimana pendidik menggunakan permainan sulap sebagai media pembelajarannya guna meningkatkan apresiasi siswa, motivasi belajar siswa serta mengubah suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Menurut mayesty (dalam Sujiono 2010:44) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain

adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dengan kata lain bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam membantu mencapai tumbuh kembang anak.

Permainan sulap merupakan permainan yang menarik dan dapat menarik perhatian peserta didik. Sulap adalah seni, hasil karya dari pemikiran-pemikiran yang kreatif untuk menciptakan sebuah hiburan yang memukau, mengundang decak kagum dan menimbulkan rasa penasaran dari para penontonnya. Sementara menurut Wang (2010, hlm.4) sulap bukan hal yang ditakuti lagi karena sulap bukan sihir tetapi kelihaihan tangan, manipulasi, hasil kerja dari suatu perlengkapan, peralatan atau efek yang timbul dari suatu reaksi kimia dan bisa dijelaskan secara ilmiah sehingga ini adalah ilmu yang bisa dipelajari oleh siapa saja. Di dalam permainan sulap, seorang pesulap harus mampu membuat tema yang menarik dan memainkan trik yang bagus sesuai dengan tema. Di sinilah pesulap harus selalu memasukkan nilai edukasi sains dan keterampilan di dalam trik-trik permainan sulapnya sehingga dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik.

Hasil Tes yang diberikan kepada 36 siswa menunjukkan bahwa sebanyak 15 orang mendapat nilai sama atau lebih besar dari Kriteria Kelulusan Minimal (KKM), dan 21 orang mendapat nilai kurang dari KKM, maka jika dipresentasikan jumlah siswa yang lulus KKM sebesar 41,67 % dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 58,33 %, dengan nilai KKM sebesar 75, oleh karena itu masih diperlukan proses perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan berdasarkan observasi awal tentang ketertarikan peserta didik terhadap sulap terhadap 33 siswa kelas X KM yang sedang mempelajari mata diklat PAUL, diperoleh hasil sebanyak 27 orang merasa tertarik dan 6 orang tidak tertarik, maka jika dipresentasikan jumlah peserta didik yang tertarik dengan sulap sebesar 81,81 % dan peserta didik yang tidak tertarik dengan sulap sebesar 18,19 %, oleh karena itu *Magic Teaching Model* sangat sesuai jika diterapkan di siswa kelas X KM. Dari sekian banyak masalah yang ada, peneliti lebih memfokuskan pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAUL.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyentuh semua aspek maka diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan

A Giffary Sepsunazuan, 2017

MAGIC TEACHING MODEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT PENGUKURAN ALAT UKUR LISTRIK

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

apresiasi, motivasi belajar guna meningkatkan hasil belajar siswa. Apresiasi, motivasi belajar siswa serta suasana pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena dengan apresiasi dan motivasi siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran serta suasana pembelajaran di kelas yang tidak menarik pada akhirnya dapat menyebabkan proses pembelajaran yang tidak efektif. Permasalahan tersebut harus mendapatkan penyelesaian yang tepat, *magic teaching model* merupakan salah satu model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan apresiasi, motivasi belajar guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAUL (Pengukuran Alat Ukur Listrik) di kelas X-KM (Kontrol Mekanik) SMKN 1 Cimahi.

## 1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti perlu membatasi masalah agar dalam melakukan penelitian dapat mengupas inti-inti permasalahan secara lebih objektif dan terarah. Untuk itu, peneliti membatasi penelitian hanya difokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas X Kontrol Mekanik SMK Negeri 1 Cimahi.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Magic Teaching Model* yang menggunakan alat peraga praktikum sederhana.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, maka secara umum masalah pokok yang diteliti adalah :

1. Bagaimanakah proses penerapan *magic teaching model* dalam pembelajaran ?
2. Bagaimanakah hasil belajar yang diperoleh siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor setelah digunakannya *magic teaching model* sebagai model pembelajaran ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses penerapan *magic teaching model* dalam pembelajaran.

A Giffary Sepsunazuan, 2017

MAGIC TEACHING MODEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT PENGUKURAN ALAT UKUR LISTRIK

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

2. Mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor setelah digunakannya *magic teaching model* sebagai model pembelajaran.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai model pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran PAUL. Membuka pula wawasan mengenai permainan sulap yang dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait, diantaranya :

1. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran pengukuran alat ukur listrik.
2. Memberikan masukan kepada guru mengenai model yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sebagai salah satu upaya penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan masukan kepada lembaga sekolah mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dalam menyusun penelitian.

## **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari bab yang dikelompokkan menjadi lima bab yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam

mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini berisi teori-teori/konsep-konsep/dalil-dalil/hukum-hukum/model-model/rumus-rumus utama dan turunannya dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.