MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN DASAR PENGUKURAN LISTRIK DENGAN METODE *EDUTAINMENT* DI KELAS X TIPTL SMK NEGERI 1 ADIWERNA

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Elektro

Oleh

Afiq Rakhmat Alwi NIM. 5301411047

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama	: Afiq Rakhmat Alwi
NIM	: 5301411047
Program Studi	: S-1 Pendidikan Teknik Elektro
Judul Skripsi	: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan Metode *Edutainment* di Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Elektro Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 27 Mei 2016

Pembimbing,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dr. I Made Sudana, M. Pd

NIP. 195605081984031004

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan Metode *Edutainment* di Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna, telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 28 Juni tahun 2016.

Oleh

Nama : Afiq Rakhmat Alwi
NIM : 5301411047
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Elektro

Panitia:

Ketua Panitia,

Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T.,M.T.
NIP.195503161985031001

Sekretaris,

Drs. Agus Suryanto, M.T.
NIP. 196708181992031004

Penguji I,

Drs. Agus Murnomo M.T.
NIP. 195506061986031002

Penguji II,

Drs. Sri Sukamta, M.Si
NIP. 196505081991031003

Penguji III / Pembimbing,

Dr. I Made Sudana, M.Pd.
NIP. 195605081984031004

Mengetahui:
Dekan Fakultas Teknik UNNES,

Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP.196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 27 Mei 2016
Yang membuat pernyataan,

Afiq Rakhmat Alwi
NIM.5301411047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah, 94: 6-8)
- *Wahai orang-orang yang beriman, Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan Menolongmu dan Meneguhkan kedudukanmu.(Q.S. Muhammad, 47: 7)*
- Selalu ingat tujuan utama dalam hidup yaitu untuk menuju Surga-Nya.

PERSEMBAHAN :

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada,

1. Bapak (Sugiarto) dan ibu (Umi Khasanah) tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi.
2. Yusuf dan Bela adik saya yang selalu memberikan semangat.
3. Wanita spesial yang selalu memberikan dukungan dan kepercayaan untuk masa depan yang lebih baik.
4. Teman-teman PTE angkatan 2011yang telah berjuang bersama medapat gelar sarjana di UNNES.
5. Keluarga CANDIKA dan KKN Secermat Pelita, yang selalu mengingatkan, memberi dukungan dan motivasi.
6. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Afiq Rakhmat Alwi. 2016.**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan Metode *Edutainment* di Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Dr. I Made Sudana, M.Pd.

Pembelajaran Dasar Pengukuran Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna khususnya kelas X masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswa yang mendapat pelajaran cenderung pasif dan kurang tertarik pada mata pelajaran tersebut. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrikdengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map*.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan populasi siswa kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna. Pemilihan sampel dengan cara *simple random sampling*, diperoleh siswa kelas X TIPTL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TIPTL 2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengambilan data hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes menggunakan soal dengan validitas 0,361 dan reliabilitas 0,800. Dilengkapi dengan instrumen penilaian angket respon siswa sebagai pendukung hasil tes. Analisis data menggunakan statistik uji-t dengan batas kritis 0,05 dan dk= n-1

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata *pretest*untuk kelas eksperimen 58,63 kemudian setelah mendapat perlakuan meningkat menjadi 85,88 yang berarti terjadi peningkatan 27,25 (46,5%) dan untuk kelas kontrol nilai rata-rata *pretest*57,25 kemudian setelah mendapat perlakuan meningkat menjadi 74,13 yang berarti mengalami peningkatan sebesar 16,88 (29,5%).Berdasarkan respon siswa, pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment* 83,4% lebih efektif dan 88,8% lebih menyenangkan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map*berpengaruh lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa. Adapun saran yang diberikan yaitu diharapkan dalam pembelajaran menggunakan metode *edutainment*, pengelolaan dan pengendalian siswa dalam kelas lebih diperhatikan lagi. Penelitian hanya dilaksanakan selama empat kali pertemuan,diharapkan dilakukan penelitian dalam jangka waktu satu semester.Sebagai referensi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran.

***Kata kunci**: Meningkatkan hasil belajar siswa, Dasar Pengukuran Listrik, Metode Edutainment, Media Pembelajaran Adventure Map.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan atas segala limpahan rahmat dan nikmat dari Allah SWT sehingga penulis dapat menyelasaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan Metode *Edutainment* di Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna" untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ditujukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
3. Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang danKetua Program Studi Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. I Made Sudana, M. Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
5. Semua dosen Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Semua *Staff* Tata Usaha Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan dan informasi kepada penulis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

7. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Adiwerna yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian
8. Bapak Rahmat selaku waka kurikulum yang telah membantu jalannya penelitian di SMK Negeri 1 Adiwerna.
9. Bapak Maryono selaku Ketua Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
10. Bapak Kirmadi dan Ibu Yuli selaku guru pengampu mata diklat Dasar Pengukuran Listrik yang memberikan arahan.
11. Siswa-siswi Kelas X Jurusan TIPTLSMK Negeri 1 Adiwerna Kabupaten Tegal.
12. Bapak/Ibu guru, staf karyawan serta peserta didik SMK Negeri 1 Adiwerna yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang baik dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 27 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman:

HALAMAN JUDUL i

LEMBAR PERSETUJUAN ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN KEASLIAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 11

1.3 Pembatasan Masalah 12

1.4 Perumusan Masalah 13

1.5 Tujuan Penelitian 13

1.6 Manfaat Penelitian 13

1.7 Penegasan Istilah 14

BAB II LANDASAN TEORI 16

2.1 Landasan Teori 16

2.1.1 Hasil Belajar 16

2.1.2 Metode *Edutainment* 18

2.1.3 Media Pembelajaran *Adventure Map* 21

2.1.4 Tinjauan Materi Rangkaian Arus Searah 28

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman:

2.2 Penelitian yang Relevan 33
2.3 Kerangka Berfikir 36
2.4 Hipotesis Penelitian 39

BAB III METODE PENELITIAN 40

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian 40
3.2 Lokasi dan Waktu 41
3.3 Penentuan Objek Penelitian 42
3.3.1 Populasi 42
3.3.2 Sampel 42
3.4 Variabel Penelitian 42
3.4.1 Variebel Bebas 43
3.4.2 Variebel Terikat 43
3.5 Prosedur Penelitian 43
3.5.1 Persiapan 43
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian 44
3.5.3 Pelaporan Penelitian 44
3.6 Teknik Pengumpulan Data 45
3.6.1 Metode Pengumpulan Data 45
3.6.1.1 Metode Dokumentasi 45
3.6.1.2 Metode Tes 45
3.6.1.3 Metode Observasi 46
3.6.2 Instrumen Penelitian 46
3.6.2.1 Validitas Instrumen 47
3.6.2.2 Reliabilitas Instrumen 48
3.6.2.3 Tingkat Kesukaran 49
3.6.2.4 Daya Pembeda 51
3.7 Analisis Data Awal 52
3.8 Analisis Data Akhir 55

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman:

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59

4.1 Hasil Penelitian 59

4.1.1 Nilai Siswa 59

4.1.2 Analisis Data 60

4.1.2.1 Uji Normalitas 61

4.1.2.2 Uji Homogenitas 62

4.1.2.3 Uji *N-gain* 62

4.1.2.4 Uji Hipotesis (Uji t).....63

4.1.3 Respon Siswa 64

4.2 Pembahasan.....66

4.3 Keterbatasan Penelitian.....72

BAB V PENUTUP.....74

5.1 Simpulan 74

5.2 Saran.....74

DAFTAR PUSTAKA 76

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman:

3.1 Desain penelitian 41

3.2 Pelaksanaan Penelitian 44

3.3 Validitas Butir Soal 48

3.4Tingkat Kesukaran Soal 50

3.5 Daya Beda Soal 52

3.6 Uji Normalitas Data Awal 53

3.7 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas 54

3.8 Uji Kesamaan Rata-Rata 54

3.9 Kriteria Persentasi Angket Tanggapan 58

4.1Data Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol 59

4.2Data Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol 60

4.3Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* 61

4.4 Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* 61

4.5 Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* 62

4.6 Uji *N-Gain* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 63

4.7 Uji-t Hasil *Pretest* dan *Posttest* 64

4.8 Hasil Angket Tanggapan Siswa 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman:

2.1 Desain Media *Adventure Map*.....25

2.2 Bagian Kartu Sisi Depan.....26

2.3 Bagian Kartu Sisi Belakang.....27

2.4Simbol Resistor.....28

2.5 Simbol Induktor.....29

2.6 Simbol Kapasitor.....30

2.7 Rangkaian Seri.....30

2.8 Rangkaian Paralel.....31

2.9 Rangkaian Seri-Paralel.....31

2.10 Kerangka Berpikir.....38

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran: Halaman:

1. Silabus 79
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....81
3. Kisi-Kisi Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban 87
4. Soal Uji Coba 88
5. Daftar Nama Kelas Uji Coba 96
6. Analisis Hasil Uji Coba.....97
7. Validitas Soal 99
8. ReliabilitasSoal 100
9. Daya Pembeda Soal.....101
10. Tingkat Kesukaran Soal 102
11. Data Awal Pra-Observasi 103
12. Uji Normalitas Pra-Observasi 105
13. Uji Homogenitas Pra-Observasi.....107
14. Uji Kesamaan Rata-Rata Data Pra-Observasi.....108
15. Daftar Nilai Kelas Eksperimen 109
16. Daftar Nilai Kelas Kontrol 110
17. Uji Normalitas *Pretest*.....111
18. Uji Homogenitas *Pretest*.....113
19. Uji Kesamaan Rata-Rata *Pretest*.....114
20. Uji Normalitas *Posttest*.....115
21. Uji Homogenitas *Posttest*.....117
22. Uji Kesamaan Rata-Rata *Posttest* 118
23. Angket Tanggapan Siswa.....119
24. Hasil Tanggapan Siswa 121
25. Surat Penetapan Dosen Pembimbing 122
26. Surat Ijin Penelitian.....123
27. Surat Selesai Penelitian 124
28. Dokumentasi 125

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting dalam membangun kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, akan tercipta generasi penerus yang mampu mempertahankan kemerdekaan dan mampu membawa sebuah Negara kearah kemandirian, kemajuan dan kesiapan untuk bersaing dengan Negara lain. Proses pendidikan di dalamnya memuat kegiatan pembelajaran. Menurut UU no 20 tahun 2003 "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Proses pembelajaran menjadi penting juga karena merupakan proses yang menghubungkan secara langsung subyek pendidikan dan program pemerintah di bidang pendidikan. Seluruh proses pembelajaran dijalankan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan pengawasan pemerintah. Tujuan akhir dari proses pembelajaran ini adalah untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan obervasi awal dan wawancara di sekolah SMK N 1Adiwernaproses pembelajaran masih dominan terpusat pada guru, salah satu indikatornya yaitu pembelajaran masih dominandengan metode ceramah dan siswa lebih banyak pasif sebagai pendengar.Menurut Djamarah (2006: 97), "metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa".

Menurut Hamid (2014: 210), dalam pembelajaran bergaya ceramah terdapat beberapa kelemahan antara lain siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan merasa dirugikan, sedangkan siswa yang lebih tanggap terhadap kemampuan auditifnya akan mendapat manfaat lebih besar dari metode ini. Bila terlalu lama, metode ini akan membuat siswa merasa bosan, sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa,menyebabkan siswa menjadi pasif. Sedangkan menurut Yamin (2010: 65), ada keterbatasan dalam metode ceramah antara lain keberhasilan siswa tidak terukur, perhatian dan motivasi siswa sulit diukur, peranserta siswa dalam pembelajaran rendah, materi kurang terfokus, dan pembicaraan sering melantur. Dari beberapa kelemahan dalam metode pembelajaran bergaya ceramahan menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran atau peranserta siswa dalam pembelajaran masih rendah, dan juga mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan.

Penyebab kurangnya keaktifan siswa dalam belajar bisa disebabkan oleh beberapa masalah antara lain pemilihan metode pembelajaran yang terlalu panjang lebar dalam penyampaiannya, serta kesalahan cara melakukan diskusi untuk murid. *Okezone*memberitakan, Tenaga Ahli Japan International Cooperation Agency (JICA) Masaaki Sato dalam pemaparan *Lesson Study* di Fakultas Matematika dan IPA Universitas Negeri Yogyakarta (FMIPA UNY) menyebutkan bahwa dalam menyampaikan penjelasan, guru di Indonesia terlalu panjang lebar. Selain itu, durasi pembelajaran selama 80 menit membuat guru kurang cermat dalam merancang pembelajaran. Ada persamaan pembelajaran antara di Indonesia

dan Amerika, pada paruh pertama proses pengajaran, guru menjelaskan semua bagaimana memecahkan persoalan dan kemudian siswa secara berkelompok memecahkan masalah tersebut. Di Indonesia biasanya siswa yang pandai dan memahami masalah yang mewakili kelompoknya untuk presentasi. Tapi di Jepang masalah diberikan secara individu kepada siswa, dan pengerjaannya bisa melalui diskusi kelas dan berpasangan atau secara kelompok.

Akibat dari terlalu panjang lebarnya dalam memberikan penjelasan menjadikan siswa bosan dan kurang menaruh perhatian pada waktu pembelajaran. Padahal menurut sebuah penelitian Melvin L. Silberman dalam Yulianto(2012: 3) menunjukan "bahwa dalam pembelajaran bergaya ceramah,siswa kurang menaruh perhatian selama 40% dari seluruh waktu pembelajaran. Siswa dapat mengingat 70% dalam sepuluh menit pertama pembelajaran, sedangkan dalam sepuluhmenit terakhir mereka hanya dapat mengingat 20% materi pembelajaran".

Untuk menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Gagne dan Bridggs dalam Yamin (2010: 84) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu:

> 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selain itu untuk mencapai hasil belajar siswa yang memuaskan, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa. Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkait denganfaktor yang lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik (Maisaroh, 2010: 157).

Sekarang ini, konsep pendidikan yang lebih mengedepankan konsep kaku, menegangkan, tidak menyenangkan, bahkan disertai dengan sikap otoriter dari pendidik kepada siswa sudah tidak efektif lagi jika dilihat dari hasil yang dicapai. Sebab, siswa yang dididik dengan metode dan strategi yang demikian justru akan menjadi generasi yang penuh ketegangan, mudah stress dan tidak mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya (Hamid, 2014: 26).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrikdi SMK Negeri 1 Adiwerna masih menggunakan metode ceramah dan dalam pembelajarannya masih menggunakanbuku paket. Dalam pembelajaran yang seperti ini sebagian besar siswa masih pasif dalam proses belajar, siswa lebih banyak duduk diam ditempat dan mendengarkan guru yang aktif menjelaskan materi pembelajaran. Pada saat melakukan diskusi kelompok, sebagian siswa bekerja sendiri dan situasi kelas dalam berdiskusi tidak menunjukkan aktivitas yang berarti,bahkan sebagian hanya menunggu hasil diskusi kelompok dari siswa yang lebih pintar. Jika diberikan kesempatan untuk berpendapat dan bertanya hanya sedikit siswa yang berani melakukannya bahkan terkadang tidak ada yang berani sebelum ditunjuk oleh guru untuk bertanya maupun berpendapat. Hal ini terjadi karena siswa masih takut dan sulit untuk mengungkapkan tentang apa yang akan ditanyakan atau disampaikan.

Pembelajaran konvensionalyang dilakukan sudah baik, namun belum dapat membuat semua peserta didik senang, antusias dan bahagia dalam belajar. “Inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukan terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan”(Hamid2014: 13). Subinarto menyatakan dalam kutipan Widyatmoko (2012: 39) “bahwa potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Melalui bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku".

Upaya tersebut diharapkan akan lebih terasa menyenangkan dan lebih bermakna karena siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap pelajaran dan dapat belajar yang bernuasa hiburan tetapi tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Hal ini sebaiknya perlu adanya pembaharuan dalam merancang pembelajaran, Setiap guru dituntut melakukan inovasi pembelajaran, Menurut Djamarah (2006: 77) "Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran". Hal ini berarti bahwa dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, aspek metode pembelajaran sangat penting diperhatikan oleh guru. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrik adalah dengan menggunakan metode*Edutainment*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

"*Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan *(game)*, bermain peran *(role play)*, dan demonstrasi" (Hamid, 2014: 17). Dengan pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa terhadap

pelajaran dan dapat belajar yang bernuasa hiburan tetapi tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

Menurut Hui dalam Widyatmoko (2012: 39) Desain pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dapat:

1. Membuat peserta didik gembira dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah,
2. Mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan pemainan edukatif untuk mempperkuat pemahaman materi,
3. Komunikasi yang efektif dan penuh keakraban,
4. Penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik,
5. Menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat,
6. Menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik,
7. Memberikan pujian (*reward*) dan hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi lagi. Meski demikian, pada kasus tertentu, pendidik dapat memberikan sanksi atau hukuman jika secara edukatif diperlukan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Santoso (2013: 21) Metode *edutainment* memiliki beberapa kelebihan antara lain,

1. Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa.
2. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan.
3. Memberikan rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan.

4. Memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, karena pelajaran dipadukan dengan kehidupan nyata siswa.
5. Memudahkan siswa dalam menyampaikanpendapat serta pertanyaan.
6. Membuat proses pembelajaranyangtidak membosankan, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran dengan metode*edutainment* dapat diterapkan dimana saja, dan dapat dipadukan dengan metode seperti diskusi, pembelajaran dikelas, eksperimen, permainan edukatif, bermain peran dan model pembelajaran yang lain. Konsep pembelajaran *edutainment* adalah bermain sambil belajar dan membentuk kelompok-kelompok kecil sehinga siswa tidak mengalami kebosanan, pembelajaran yang bernuasa hiburan/menyenangkan tetapi tidak menyimpang dari tujuan, sehingga proses pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik siswa.

Subinarto menyatakan dalam kutipan Widyatmoko (2012: 39) "bahwa potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Melalui bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku".

Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Johan Huizinga (1955) menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Para teoritikus seperti Mihaly Csikszentmihalyi (1998), menjelaskan dalam teori alir

(flow theory) bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan (Hamid, 2014: 18).

Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media permainan. Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar (Nugrahani, 2007: 36).Menurut Zin dan Zaindalam kutipan (Nisa, 2015: 9), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Dalam penelitian ini, pembelajaran dengan metode*edutainment* dipadukan dengan media pembelajaran *adventure map* diharapkan dapat membuat pembelajaran menyenangkan. Faktanya dalam pembelajaran dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain yang meningkatkan komunikasi dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *adventure map* atau peta petualangan termasuk dalam media proyeksi diam dalam bentuk permainan.Media pembelajaran *adventure*

map merupakan permainan sebagai modifikasi dari permainan monopoli dan ular tangga konvensional. Modifikasi ini terletak pada gambar papan atau peta dan kartu soalnya. Gambar pada papan adalah gambar petualangan yang penuh rintangan dan kartu soal berhubungan dengan rangkaian arus searah. Penggunaan media ini siswa dituntut untuk berpetualang dan memecahkan teka-teki yang ada pada papan *game.* Media ini mempunyai bentuk persegi dengan ukuran 30 cm x 30 cm dengan terdapat 100 kotak, dimana pada setiap kotak yang ada ular dan tangga terdapat pertanyaan tentang materi rangkaian arus searah yang dapat membantu siswa dalam memahami materi rangkaian arus searah dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kartu pertanyaan yang terdapat pada media *adventure map* terdapat 20 kartu teka-teki yang berisi soal dan jawaban tentang materi rangkaian arus searah. Kartu pertanyaan di berikan jika pion pemain berhenti pada kotak ular atau tangga.

Berikut ini adalah tata cara bermain media *adventure map*:

1. Jumlah pemain dalam tiap kelompok adalah 4-5 pemain.
2. Tentukan pemain pertama yang akan memulai permainan dan dimulai dari petak mulai.
3. Lempar dadu oleh salah satu pemain secara bergantian.
4. Jika pemain berhenti di ular atau tangga, silahkan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu.
5. Jika pemain yang berhenti di tangga, kemudian berhasil menjawab soal, maka pemain berhak naik sesuai tujuan pada kolom tangga. Namun jika tidak bisa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menjawab soal maka pemain tetap berada pada posisi tersebut dan tidak berhak naik tangga.

6. Jika pemain berhenti pada kolom ular, kemudian berhasil menjawab soal, maka pemain tidak turun sesuai tujuan kolom ular. Namun jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka pemain turun ke kolom yang dituju kolom ular.
7. Waktu maksimal untuk menjawab pertanyaan adalah 1 menit setelah soal dibacakan.
8. Pemain yang berhasil mencapai garis finish dinyatakan sebagi pemenang.

Pembelajaran dengan metode *edutainment* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga diharapkan peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung serta tujuan pembelajaran tercapai. Menyenangkan dalam hal ini berarti dapat menimbulkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diadakan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan Metode *Edutainment* di Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Adiwerna"

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan sebelumnya, dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih dominan terpusat pada guru, salah satu indikatornya yaitu pembelajaran masih dominandengan metode ceramah dan siswa lebih banyak pasif sebagai pendengar.

2. Dalam pembelajaran bergaya ceramah terdapat beberapa kelemahan antara lain keberhasilan siswa dalam hasil belajar tidak terukur, peranserta atau keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah.
3. Pada saat melakukan diskusi kelompok, biasanya siswa yang pandai dan memahami masalah yang mewakili kelompoknya untuk presentasi. Seharusnya masalah diberikan secara individu kepada siswa, dan pengerjaannya bisa melalui diskusi kelas dan berpasangan atau secara kelompok agar menunjukan aktivitas yang berarti.
4. Pembelajaran Dasar Pengukuran Listrik di Jurusan Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna masih menggunakan metode ceramah dan dalam pembelajarannya masih menggunakanbuku paket yang mengakibatkan siswa lebih banyak pasif sebagai pendengar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dihadapi pada perencanaan pembuatan media pembelajaran *adventure map* dengan metode *edutainment* diatas masih sangat kompleks, sehingga diperlukan suatu batasan dalam penelitian. Adapun permasalahan yang perlu dibatasi dalam penelitian tersebut hanya pada mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrik Jurusan Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna yaitu materi pembelajaran teori rangkaian arus searah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah diutarakan, maka muncul permasalahan bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *edutainment* dengan media pembelajaran *adventure map* pada pelajaran Dasar Pengukuran Listrik jurusan TIPTL Kelas X SMK Negeri 1 Adiwerna.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa denganmetode *Edutainment* menggunakan media pembelajaran *Adventure Map* pada mata pelajaranDasar Pengukuran Listrik Jurusan Teknik Instalasi Penerapan Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat dijadikan dasar untuk melakukan pembaharuan dalam melakukan proses pembelajaran di kelas ketika menjadi guru mata pelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan dan materi mudah dipahami.
3. Bagi guru, diharapkan sebagai masukan secara terampil dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Bagi dunia pendidikan, diharapkan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, dan masukan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas pada khususnya dan memajukan program sekolah pada umumnya.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, diberikan beberapa penjelasan istilah sebagai berikut :

1. Meningkatkan

   Meningkatkan merupakan perbuatan sesuatu menjadikan lebih dari sebelumnya. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya).

2. Hasil belajar

   Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2010: 85)

3. Metode *Edutainment*

   Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014: 17).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Kelas X TIPTL

TIPTL adalah Teknik Instalasi Penerapan Tenaga Listrik yang merupakan salah satu proram studi yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Adiwerna.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifai, 2011: 85). Selanjutnya "Hasil belajar adalah perubahan tingkahlaku peserta didik akibat proses kegiatan belajar mengajar, yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor" (Purwanto, 2010: 46).

Sedangkan Menurut Shintalasmi (2012: 13), "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik"

Benyamin S. Bloom dalam kutipan Rifai (2011:86), menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*sintesis*), dan penilaian (*evaluation*).

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori ini mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai pada pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi (*perseption*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, guru dapat melakukan penilaian melalui tes dan nontes. Tes meliputi tes lisan, tertulis (bentuk uraian, pilihan ganda, jawaban singkat, isian, menjodohkan, benar-salah), dan tes perbuatan yang meliputi; kinerja (performance), penugasan (projek), dan hasil karya (produk). Penilaian nontes contohnya seperti penilaian sikap, minat, motivasi, penilaian diri, portofolio, life skill (Endah, 2013). Dalam penelitian ini yang dinilai adalah ranah kognitif melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda.

2.1.2 Metode *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Menurut Widiyatmoko (2012: 39), "Pembelajaran *edutainment* (*education entertainment*) yaitu pendekatan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dan berupaya mengajak siswa untuk menyenangi semua mata pelajaran". Sedangkan menurutSutrisno (2005:31) "*edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan".

"*Edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap asensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar" (Hamid, 2014: 20). Selanjutnya "Metode *edutainment* adalah proses pembelajaran yang didesain untuk dilakukan oleh seseorang/sekelompok yang memiliki muatan pendidikan dan hiburan, yang memadukan beberapa metode pembelajaran yang akan memberikan aktifitas emosi kepada pembelajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya respon" (Mufidah, 2013: 3).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang mengkombinasikanantara belajar dan bermain

untuk menciptakan pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran dengan metode*edutainment* dapat diterapkan dimana saja, dan dapat dipadukan dengan metode seperti diskusi, pembelajaran dikelas, eksperimen, permainan edukatif, bermain peran dan model pembelajaran yang lain. Konsep pembelajaran *edutainment* adalah bermain sambil belajar dan membentuk kelompok-kelompok kecil sehinga siswa tidak mengalami kebosanan, pembelajaran yang bernuasa hiburan/menyenangkan tetapi tidak menyimpang dari tujuan, sehingga proses pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik siswa.

Subinarto menyatakan dalam kutipan Widyatmoko (2012: 39) "bahwa potensi anak dapat berkembang dengan baik bila mendapat rangsangan. Salah satu cara untuk melakukan rangsangan adalah lewat bermain. Melalui bermain, sesungguhnya anak melakukan proses pembelajaran. Saat bermain anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan-pengetahuan tertentu saja, tetapi juga pola berpikir secara umum terkait dengan pemecahan masalah dalam bentuk gagasan dan perilaku".

Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Johan Huizinga (1955) menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Para teoritikus seperti Mihaly Csikszentmihalyi (1998), menjelaskan dalam teori alir *(flow theory)* bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan (Hamid, 2014: 18).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Hui dalam Widyatmoko (2012: 39) Desain pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dapat:

1. Membuat peserta didik gembira dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah,
2. Mendesain pembelajaran dengan selipan humor atau mendesain humor dan pemainan edukatif untuk mempperkuat pemahaman materi,
3. Komunikasi yang efektif dan penuh keakraban,
4. Penuh kasih sayang dalam berinteraksi dengan peserta didik,
5. Menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat,
6. Menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik,
7. Memberikan pujian (*reward*) dan hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi lagi. Meski demikian, pada kasus tertentu, pendidik dapat memberikan sanksi atau hukuman jika secara edukatif diperlukan.

Menurut Santoso (2013: 21) Metode *edutainment* memiliki beberapa kelebihan antara lain :

1. Meningkatkan gairah dan aktivitas belajar siswa.
2. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan.
3. Memberikan rasa nyaman, karena pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan.
4. Memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran, karena pelajaran dipadukan dengan kehidupan nyata siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5. Memudahkan siswa dalam menyampaikanpendapat serta pertanyaan.
6. Membuat proses pembelajaranyangtidak membosankan, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini, pendekatan *edutainment* dipadukan dengan media pembelajaran *adventure map* diharapkan dapat membuat pembelajaran menyenangkan. Faktanya dalam pembelajaran dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain yang meningkatkan komunikasi dan hasil belajar siswa

2.1.3 Media Pembelajaran *Adventure Map*

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media dapat juga diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Sadiman, 2010: 6).

Menurut Heinich sebagaimana dikutip oleh Sutirman (2013: 15), mengartikan "media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tegolong media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran".

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7).

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik untuk mencapai tujuan hasil belajar yang baik.

Menurut Dwi Cahyo dalam (Abror, 2012: 3), *game* berdasarkan jenis penggolongannya yang berbeda-beda/*genre game*, maka digolongkan sebagai berikut:

a. *Action Game* merupakan jenis *game* yang menekankan kepada tantangan fisik, termasuk koordinasi tangan, mata, dan reaksi waktu. Jenis *game* ini memiliki banyak ragam seperti *game* fighting, dan *game shooting*.
b. *AdventureGame* merupakan jenis *game* dimana pemain diasumsikan sebagai tokoh utama dalam cerita interaktif yang didukung oleh penjelajahan teka-teki.
c. *Puzzle game* merupakna jenis *game* yang menekankan pemecahan teka-teki. Jenis teka-teki yang harus dipecahkan dapat menguji kemampuan memecahkan banyak masalah temasuk logika, strategi, pengenalan pola, penyelesaian kata.
d. RPG (*Role Playing Game*) merupakan *game* bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam permainan.
e. Simulation *Game* merupakan *game* dangan permainan simulasi oleh pemain dalam permainannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media permainan. Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar (Nugrahani, 2007: 36).

Permainan-permainan tradisional sederhana yang biasa dimainkan oleh siswa dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan media alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Seperti dalam penelitian ini yaitu menggunakan *adventure map* dinilai sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Zin dan Zaindalam kutipan (Nisa, 2015: 9), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sadiman (2009: 76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

1. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang.
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan (Yumarlin, 2013: 79).

Berdasarkan contoh-contoh hasil penelitian tersebut, penelitian ini mencoba menggunakan bentuk media permainan yang serupa pada pembelajaran Dasar Pengukuran Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna. Media ini adalah *adventure map* atau peta petualangan sebagai media pembelajaran pada materi rangkaian arus searah. *Adventure map* termasuk dalam media proyeksi diam dalam bentuk permainan.Media permainan *adventure map* merupakan permainan sebagai modifikasi dari permainan monopoli dan ular tangga konvensional. Modifikasi ini terletak pada gambar papan atau peta dan kartu soalnya. Gambar pada papan adalah gambar petualangan yang penuh rintangan dan kartu soal berhubungan dengan rangkaian arus searah. Penggunaan media ini siswa dituntut untuk berpetualang dan memecahkan teka-teki yang ada pada papan *game.*

Media *adventure map* meruapakan media yang digunakan untuk permaianan dalam proses pembelajaran Dasar Pengukuran Listrik kelas X SMK Negeri 1 Adiwerna pada materi rangkaian arus searah. Media ini mempunyai bentuk persegi dengan ukuran 30 cm x 30 cm. Dengan mengunakan media *adventure map* berpendekatan *edutainment* siswa dapat bermain sambil belajar

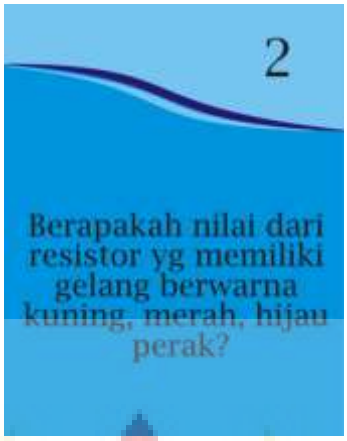
sehingga menciptakan variasi dalam pembelajaran dan tujuan pembelajara tetap tercapai. Pada media ini terdapat 100 kotak, dimana pada setiap kotak yang ada ular dan tangga terdapat pertanyaan tentang materi rangkaian arus searah yang dapat membantu siswa dalam memahami materi rangkaian arus searah dan meningkatkan hasil belajar siswa.Warna yang dipilih dalam pembuatan media media *adventure map* berpendekatan *edutainment* adalah warna – warna yang kontras sehingga terjadi keselarasan warna dan menyenangkan. Media *adventure map* ditunjukkan pada Gambar 2.1.

Gambar 2.1 Desain media pembelajaran A*dventure Map*

Kartu pertanyaan yang terdapat pada media *adventure map* terdapat 20 kartu teka-teki yang berisi soal dan jawaban tentang materi rangkaian arus searah. Kartu pertanyaan di berikan jika pion pemain berhenti pada kotak ular atau tangga. Kartu pertanyaan terdapat dua bagian yaitu bagian depan dan belakang. Bagian depan kartu pertanyaan terdapat gambar dan judul, bagian sisi depan dapat dilihat pada gambar 2.2

Gambar 2.2 Bagian kartu sisi depan

Bagian belakang kartu teka-teki terdapat pertanyaan yang sesuai dengan materi rangkaian arus searah serta dilengkapi dengan jawaban. Kartu pertanyaan berbentuk persegi panjang berukuran 7,5 cm x 5,5 cm dengan menggunakan kertas ivory warna biru. Penggunaan kertas ivory agar kartu tahan lama dan tidak mudah robek. Bagian kartu sisi belakang kartu dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3.Bagian kartu sisi belakang

Berikut ini adalah tata cara bermain media *adventure map*:

1. Jumlah pemain dalam tiap kelompok adalah 4-5 pemain.
2. Tentukan pemain pertama yang akan memulai permainan dan dimulai dari petak mulai.
3. Lempar dadu oleh salah satu pemain secara bergantian.
4. Jika pemain berhenti di ular atau tangga,silahkan mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu.
5. Jika pemain yang berhenti di tangga, kemudian berhasil menjawab soal, maka pemain berhak naik sesuai tujuan pada kolom tangga. Namun jika tidak bisa menjawab soal maka pemain tetap berada pada posisi tersebut dan tidak berhak naik tangga.
6. Jika pemain berhenti pada kolom ular, kemudian berhasil menjawab soal, maka pemain tidak turun sesuai tujuan kolom ular. Namun jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka pemain turun ke kolom yang dituju kolom ular.
7. Waktu maksimal untuk menjawab pertanyaan adalah 1 menit setelah soal dibacakan.
8. Pemain yang berhasil mencapai garis finish dinyatakan sebagi pemenang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.4 Tinjauan Materi Rangkaian arus searah

Tujuan dalam pembelajaran rangkaian arus searah menggunakan media *adventure map*dengan metode *edutainment* yaitu siswa dapat memahami dan bisa menjelaskan rangkaian arus searah, siswa dapat menjelaskan dengan kreatif dan mandiri fungsi resistor, induktor, kapasitor. siswa mampu menggambarkan dengan tepat dan cermat rangkaian seri, rangkaian parallel dan rangkaian seri-paralel, siswa dapat dengan seksama menjelaskan beberapa pengertian hukum ohm dan hukum kirchoff.

a. Resistor dan Resistansi

Resistor adalah komponen elektronika yang berfungsi untuk menghambat atau membatasi aliran listrik yang mengalir dalam suatu rangkain elektronika. Sebagaimana fungsi resistor yang sesuai namanya bersifat resistif dan termasuk salah satu komponen elektronika dalam kategori komponen pasif. Resistansi (hambatan) dapat diartikan sebagai kemampuan menghambat arus listrik. Satuan atau nilai resistansi suatu resistor di sebut Ohm dan dilambangkan dengan simbol Omega (Ω)

Gambar 2.4 Simbol Resistor

b. Induktor dan Induktansi

Induktor atau dikenal juga dengan Coil adalah Komponen Elektronika Pasif yang terdiri dari susunan lilitan kawat yang membentuk sebuah kumparan.

Pada dasarnya, Induktor dapat menimbulkan medan magnet jika dialiri oleh arus listrik. medan magnet yang ditimbulkan tersebut dapat menyimpan energi dalam waktu yang relatif singkat.

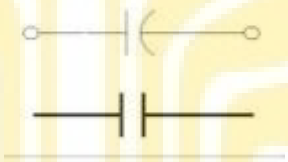
Kemampuan Induktor dalam menyimpan energi magnet disebut dengan induktansi yang satuan unitnya adalah Henry (H). Satuan Henry pada umumnya terlalu besar untuk Komponen Induktor yang terdapat di rangkaian elektronika. oleh karena itu, satuan-satuan yang merupakan turunan dari Henry digunakan untuk menyatakan kemampuan induktansi sebuah Induktor. Satuan-satuan turunan dari Henry tersebut diantaranya adalah milihenry (mH) dan microhenry (µH).

Gambar 2.5 Simbol Induktor

c. Kapasitor dan Kapasitansi

Kapasitor adalah komponen elektronika yang dapat menyimpan dan melepaskan muatan listrik. Struktur sebuah kapasitor terbuat dari 2 buah plat metal yang dipisahkan oleh suatu bahan dielektrik. Bahan-bahan dielektrik yang umum dikenal misalnya udara vakum, keramik, gelas, elektrolit dan lain-lain. Jika kedua ujung plat metal diberi tegangan listrik, maka muatan-muatan positif akan mengumpul pada salah satu kaki (elektroda) metalnya dan pada saat yang sama muatan-muatan negatif terkumpul pada ujung metal yang satu lagi. Muatan positif tidak dapat mengalir menuju ujung kutup negatif dan sebaliknya muatan negatif tidak bisa menuju ke ujung kutup

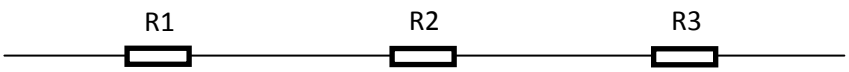
positif, karena terpisah oleh bahan dielektrik yang non-konduktif. Muatan elektrik ini “tersimpan” selama tidak ada konduksi pada ujung-ujung kakinya. Kemampuan untuk menyimpan muatan listrik pada kapasitor disebuat dengan kapasitansi atau kapasitas. Prinsip Dasar Kapasitor, definisi kapasitor, struktur kapasitor, kapasitas kapasitor, kapasitansi kapasitor, formula kapasitor, teori kapasitor, pengertian kapasitor, rumus muatan kapasitor, satuan kapasitor, rumus kapasitor, konstanta dielektrik, bahan dielektrik, susunan kapasitor. Kapasitansi didefenisikan sebagai kemampuan dari suatu kapasitor untuk dapat menampung muatan elektron.



Gambar 2.6 Simbol Kapasitor

d. Rangkaian Seri

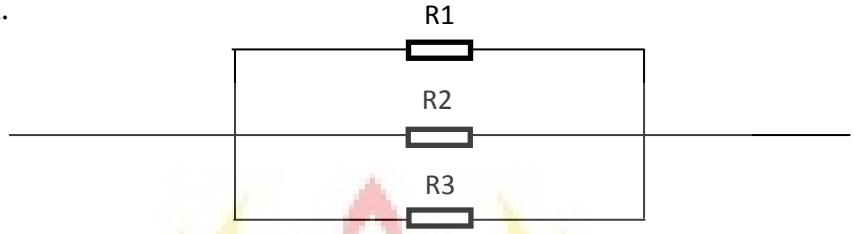
Yang dimaksud rangkaian seri ialah apabila beberapa resistor dihubungkan secara berturut-turut, yaitu ujung akhir dari resistor pertama disambung dengan ujung awal dari resistor kedua, dan seterusnya. Jika ujung awal dari resistor pertama dan ujung akhir resistor terakhir diberikan tegangan, maka arus akan mengalir berturut-turut melalui semua resistor yang besarnya sama.



Gambar 2.7 Rangkaian Seri

e. Rangkaian Paralel

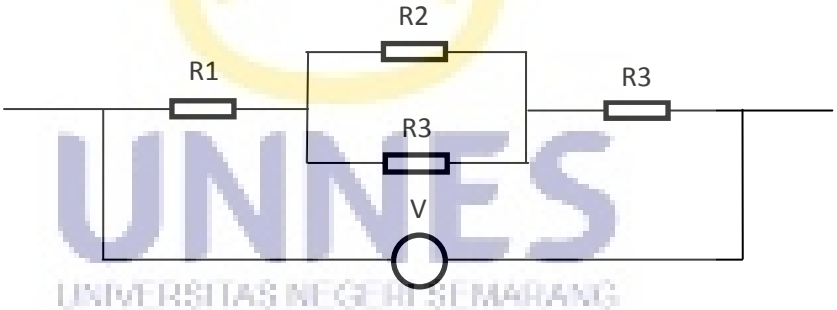
Yang dimaksud rangkaian paralel jika beberapa resistor secara bersama dihubungkan antara dua titik yang dihubungkan pada suatu tegangan yang sama.



Gambar 2.8 Rangkaian Paralel

f. Rangkaian Seri-Paralel

Yang dimaksud dengan rangkaian seri-paralel adalah gabungan dari rangkaian seri dan rangkaian paralel. Oleh karena itu, rangkaian seri-paralel biasa disebut rangkaian campuran.



Gambar 2.9 Rangkaian Seri-Paralel

g. Hukum Ohm

Besar arus listrik (I) yang mengalir melalui sebuah penghantar atau Konduktor akan berbanding lurus dengan beda potensial / tegangan (V) yang diterapkan kepadanya dan berbanding terbalik dengan hambatannya (R)

h. Hukum Kirchoff

Hukum Kirchoff I

Arus Total yang masuk melalui suatu titik percabangan dalam suatu rangkaian listrik sama dengan arus total yang keluar dari titik percabangan tersebut.

Hukum Kirchoff II

Total Tegangan (beda potensial) pada suatu rangkaian tertutup adalah nol.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian dari Tia Prastika Dewi. *et. al,* (2012), tentang Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD di gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. dimana pembelajaranIPA hampir di semua SD masih bersifat konvensional. Konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada penambahan pengetahuan, sehingga siswa dituntut untukdapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes terstandar. Dalam kondisi ini, guru memainkan peran yang sangat penting karena mengajar dianggap memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar. berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Anturan, tampak jelas pembelajaran yangdilakukan guru lebih banyak ceramah dibandingkan dengan aktifitas siswa di kelas, sehingga pembelajaran di kelas hanya terjadi pada satu arah dan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif. Rentangan nilai rata-rata ulangan umum siswa berkisar antara 39,78 - 66,56. Jika dikonversikan pada PAP, maka hasil tersebut berada pada rentangan kurang hingga sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment*dengan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Disamping itu rata-rata yang diperoleh antara siswa yang belajar menggunakan metode *edutainment* yaitu 23,00 lebih tinggi dari pada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 13,53

berada pada kategori cukup. Besarnya t_{hitung}adalah 8,77, sedangkan t_{tabel} dengan db = 60 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,00. Hal itu berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian metode *edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA pada siswa SD kelas V Semester I di gugus XV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian selanjutnya dari Rizqi Ma'rifatun Nisa (2015), Efektivitas Media Pembelajaran IPA *Adventure Map* Berpendekatan *Science Edutainment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berkomunikasi Siswa.Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa perpertemuan pada kelas eksperimen meningkat hingga nilai *N-gain* sebesar 0,93 dan termasuk kategori tinggi. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPA *adventure map* berpendekatan *science edutainment* memberikan rata-rata peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode diskusi berbantu LKS. Kelas eksperimen yang memiliki kemampuan berkomunikasi siswa lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol menghasilkan rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis kelas eksperimen diperoleh *N-gain* sebesar 0,74 dan termasuk kategori tinggi dan kelas kontrol diperoleh *N-gain* sebesar 0,62 dan termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,90 > 1,67) dikategorikan bahwa hasil belajar kognitif meningkat secara signifikan. Dengan demikian media pembelajaran IPA *adventure map* berpendekatan *science edutainment* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dan hasil belajar kognitif siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan penelitian lain dari Lina Mufidah (2013), Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-teknik Dasar Memasak di SMK Negeri 2 Godean. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*, hal ini ditunjukkan dengan memiliki nilai *pretest* rata-rata *(mean*) = 14, sedangkan nilai *posttest* memiliki rata-rata = 24,3 sedangkan nilai t_{hitung} *pre-test* sebesar 9.771 sedangkan t_{hitung} *post-test* sebesar 4.838 dan lebih besar dari t-tabel pada taraf signifikansi 5% (2,402). Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment.*

Penelitian selanjutnya oleh Abror (2012), tentang *mathematics adventure games* berbasis *role playing game*sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat validasi pengambangan media berbasis aplikasi game dari ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,32 pada kategori sangat layak, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,34 pada kategori sangat layak, dan penilaian terhadap siswa kelas VI SD Negeri Jetis 1 diperoleh nilai rata-rata 4,36 pada kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi game "*Mathematics Adventure Games*" ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran matematika kelas VI SD Negeri Jetis 1.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrikdi SMK Negeri 1 Adiwerna masih menggunakan metode ceramah dan dalam pembelajarannya masih menggunakanbuku paket. Dalam pembelajaran yang seperti ini sebagian besar siswa masih pasif dalam proses belajar, siswa lebih banyak duduk diam ditempat dan mendengarkan guru yang aktif menjelaskan materi pembelajaran. Pada saat melakukan diskusi kelompok, sebagian siswa bekerja sendiri dan situasi kelas dalam berdiskusi tidak menunjukkan aktivitas yang berarti bahkan sebagian hanya menunggu hasil diskusi kelompok dari siswa yang lebih pintar. Jika diberikan kesempatan untuk berpendapat dan bertanya hanya sedikit siswa yang berani melakukannya bahkan terkadang tidak ada yang berani sebelum ditunjuk oleh guru untuk bertanya maupun berpendapat. Hal ini terjadi karena siswa masih takut dan sulit untuk mengungkapkan tentang apa yang akan ditanyakan atau disampaikan, sehingga berdampak pada kurangnya aktivitas pada siswa dan hasil belajar rendah.

Oleh karena itu, diperlukan upaya dalam meningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sehingga perlu adanya pengembangan dalam perancangan pembelajaran Dasar Pengukuran Listrik dengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map*. Metode *edutainment* yaitu pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan yang melibatkan unsur ilmu dan permainan yang mendidik. Dalam penelitian ini, metode *edutainment* dipadukan dengan media pembelajaran *adventure map* diharapkan dapat membuat pembelajaran menyenangkan, sehingga aktivitas dan hasil belajar pada siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

meningkat.Berdasarkan gambaran diatas, Skema kerangka berpikir pada penilitian ini ditunjukan pada gambar di bawah ini :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Metode *Edutainment*
proses pembelajaran yang didesain sedemian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran Konvensional :
Dalam pembelajaran konvensional bergaya ceramah terdapat beberapa kelemahan anatara lain keberhasilan siswa tidak terukur, perhatian dan motivasi siswa sulit diukur, peranserta siswa dalam pembelajaran rendah, materi kurang terfokus, dan pembicaraan sering melantur.

Media Pembelajaran
Media pembelajaran *adventure map* merupakan permainan sebagai modifikasi dari permainan monopoli dan ular tangga. Modifikasi ini terletak pada gambar papan atau peta dan kartu soalnya.

Diperlukan kombinasi pembelajaran dengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map*

Menyenangkan :

Dalam pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan memberikan pemainan untuk menumbuhkan daya tariksiswa terhadap pelajaran agar memancing siswa dalam aktivitas pemebalajaran

Hasil Belajar :

Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat.Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik

Gambar 2.10 Kerangka Berpikir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Metode *edutainment* dengan menggunakan media pembelajaran *adventure map* tidak meningkatkan hasil belajar siswapada pelajaran Dasar Pengukuran Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna.

Ha : Metode *edutainment* dengan menggunakan media pembelajaran *adventure map* meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Dasar Pengukuran Listrik di SMK Negeri 1 Adiwerna.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode *edutainment* lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensioal. Karena proses belajar mengajar dengan metode *edutainment* menggunakan media pembelajaran *adventure map* ini bersifat menghibur siswa, media ini berupa permainan yang membuat siswa senang dan aktif dalam setiap kegiatan dikelas. Sehingga, hasil belajar siswa meningkat karena siswa dapat memusatkan perhatiannya dan memahami materi dalam proses pembelajaran.
2. Metode *edutainment* dengan media pembelajaran *adventure map* dapat meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif siswa SMK Negeri 1 Adiwerna kelas X TIPTL pada materi rangkaian arus searah. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,729 dan termasuk kedalam kategori tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dan diharapkan untuk dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada pembelajaran tersebut.

2. Pembelajaran dengan metode*edutainment* membuat siswa aktif dan terkadang membuat proses pembelajaran tidak kondusif. diharapkan pengelolaan dan pengendalian siswa dalam kelas lebih diperhatikan lagi.
3. Dalam penelitian kelas dibagi menjadi enam kelompok. Karena banyak siswa yang bertanya, peneliti kurang bisa mengkondisikan siswa yang bertanya. Sehingga, perlu diberi pendamping pada setiap kelompok.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Daftar Pustaka

Abror, A.F. 2012. ***Mathematics Adventure Games* Berbasis*Role Playing Game (RPG)* Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1**. *http://eprints.uny.ac.id/7554/*(diunduh 18 Mei 2015)

Arikunto, Suharsimi. 2013. **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta : Rineka Cipta.

_____. 2013. **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.** Jakarta : Bumi Aksara.

Dewi, Tia Prastika., Pudjawan & Nanci Riastini. 2012. **Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Gugus XV.** *Jurnal Mimbar PGSD* 2(1): 1-10

Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Endah. Loeloek Poerwati dan Sofan Amri. 2013. **Panduan Memahami Kurikulum 2013**. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Hamid, Moh. Sholeh. 2014. **Metode Edutainment**. Jogjakarta: DIVA Press.

Maisaroh& Rostrieningsih. 2010. **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor**. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*8 (2): 157-172

Mufidah, Lina. 2013.**Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik-Teknik Dasar Memasak Di SMK Negeri 2 Godean**.*http://eprints.uny.ac.id/10053/*(diunduh 18 Mei 2015)

Munadi, Yudi. 2013. **Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru**. Jakarta: Referensi

Nisa, Rizqi Ma'rifatun. 2015. **Efektivitas Media Pembelajaran IPA *Adventure Map* Berpendekatan *Science Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berkomunikasi Siswa**. *Skripsi.* Universitas Negeri Semarang.

Nugrahani, R. 2007. **Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar**. *Jurnal Ilmu Kependidikan* 36 (1): 35-42

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Okezone. 2012. **Harusnya Waktu Diskusi Murid Lebih Panjang**. *http://news.okezone.com/read/2012/04/30/373/621264/harusnya-waktu-diskusi-murid-lebih-panjang*(diunduh 15 Juni 2015)

Purwanto. 2010. **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rifai, A & C.T. Anni. 2011. **Psikologi Pendidikan**. Semarang: Unnes Press.

Sadiman, A. 2009. **Media Pendidikan**. Jakarta: Rajawali Pers

_____. 2010. **Media Pendidikan**. Jakarta: Rajawali Pers

Sardiman, 2012. **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Santoso, Taufik Dwi. 2013. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Pemeliharaan / Servis Engine Dan Komponen-Komponennya Melalui Metode Pembelajaran *Edutainment* Pada Siswa Tingkat X SMK Negeri 4 Kendal**. *http://lib.unnes.ac.id/19189/1/5201407025.pdf*(diunduh 22 Mei 2015)

Shintalasmi, Yulia. 2012. **Perbedaan Hasil Belajar Kognitif IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Stad Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Mutihan Wates**.*http://eprints.uny.ac.id/9829/2/bab2.pdf*(diunduh 12 Juni 2015)

Sudjana. 2005. **Metoda Statistika**. Bandung: PT. Tarsito

Sugiyono. 2010. **Statistika Untuk Penelitian**. Bandung : Alfabeta.

_____. 2012. **Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)**.Bandung: Alfabeta

Sutirman, 2013. **Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif**. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutrisno. 2005. **Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi**. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

Undang-Undang Republik IndonesiaNomor 20 Tahun 2003,**Sistem Pendidikan Nasional**.8 Juli 2013.

Widiyatmoko, A. 2012. **Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Fisika Dengan Pendekatan *Physics-Edutainment* Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif**. *Journal of Primary Education*, 1(1): 38- 44.

Yamin, H. Martinis. 2010. **Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi**.Jakarta: Gaung Persada Press.

Yulianto, 2012. **Penerepan Pembelajaran Aktif Teknik *Everyone Is A TeacherHere* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII B SMP N 4 Ngaglik, Sleman**.*http://eprints.uny.ac.id/8890/2/bab%201%20-%2008416241006.pdf*(diunduh 18 Mei 2015)

Yumarlin. 2013. **Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar**. *Jurnal Teknik*, 3(1): 75- 84.

.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG