

# **PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA SMP BERBASIS *SCIENCE EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK**

Oleh:  
Tiffani Anggarniastiti  
NIM. 13312244021

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *Science Edutainment* yang layak berdasarkan penilaian validator, (2) mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *Science Edutainment*, (3) mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, (4) mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan silabus, RPP, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.

Desain penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Tahap pendefinisian (*define*) meliputi tahap analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap perencanaan (*design*) meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi peninjauan produk oleh dosen pembimbing, penilaian oleh dosen ahli dan guru IPA, dan uji coba produk. Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi diujicobakan di kelas VII B SMP N 1 Wonosari. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi perangkat pembelajaran, angket respon peserta didik terhadap pembelajaran *Science Edutainment*, angket motivasi belajar didik, soal *pretest* dan *posttest*, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran *Science Edutainment*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis secara kualitatif berupa saran dari validator dan analisis secara kuantitatif dengan menggunakan persentase dan *gain score*. Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan dengan menyerahkan produk pengembangan ke sekolah, presentasi sewaktu ujian TAS, dan penulisan artikel ilmiah.

Hasil penelitian ini adalah (1) telah dihasilkan perangkat pembelajaran berbasis *Science Edutainment* pada tema Pemanasan Global yang dinyatakan layak oleh validator dengan kategori sangat baik (A), (2) persentase respon peserta didik terhadap pembelajaran *Science Edutainment* sebesar 62,94% dengan kategori baik (B), (3) peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 10,74%, dan (4) peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan perolehan *gain score* sebesar 0,73 (termasuk kategori tinggi).

Kata kunci: hasil belajar kognitif, motivasi, perangkat pembelajaran, *science edutainment*

**THE DEVELOPMENT OF SCIENCE LEARNING DEVICE BASED ON  
SCIENCE EDUTAINMENT TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION AND  
STUDENT'S COGNITIVE LEARNING ACHIEVEMENT**

**By:**  
**Tiffani Anggarniastiti**  
**NIM 13312244021**

**ABSTRACT**

*The aims of this research are (1) to produce feasible learning device based on Science Edutainment, (2) to know students' respon of learning that has been held, (3) to know the students' learning motivation achievement after join learning activity which use learning device that developed, (4) to know cognitive learning achievement after join learning activity which use learning device that developed. Learning device in this research is limited to the development of syllabus, lesson plans, worksheet, learning media. and evaluation instruments.*

*The design of this research is Research and Development (R&D) with 4D model (define, design, develop, and disseminate). The define stage covers some steps which are front-end analysis, task analysis, concept analysis, and formulating learning objective. In the design stage, it covers building instruments, selecting media, selecting formats, and preliminary design. The development stage covers expert's assessment (validation by expert lecturers and science teachers) and trial product. Learning device that has been validated was use to test the product in VII B class at SMP N 1 Wonosari. Instruments which used in this research are validation forms of learning device, students' questionnaire responses to Science Education learning, students' questionnaire of learning motivation, pretest and posttest task, and learning observation form. The data analysis technique which use in this research are qualitative analysis in the form of validators' comments and quantitative analysis use percentage and gain score. The dissemination stage is done by giving development product to school, presentation, and writing science article.*

*The results of this research are (1) learning device based on Science Edutainment in theme of Global Warming which declared feasible by validators has been produced with excellent category, (2) science learning which used learning device get students' respon with good category, (3) the improvement of students' motivation is 10,74%, (4) the improvement of cognitive learning achievement with result of gain score is 0,73 (high category).*

*Key word: cognitive learning achievement, learning device, motivation, science edutainment*