

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* BERBASIS *STORY TELLING* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN IPA TERPADU PADA MATERI GELOMBANG KELAS VIII SMPN 1 TANGAN-TANGAN

SKRIPSI

Oleh:

MAULI SAMITA

NIM. 170204039

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Fisika**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/1444 H**

PENERAPAN METODE *EDUTAINMENT* BERBASIS *STORY TELLING* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN IPA TERPADU PADA MATERI GELOMBANG KELAS VIII SMPN 1 TANGAN-TANGAN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Beban Study Program Sarjana S-I
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

MAULI SAMITA

NIM: 170204039

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Fisika

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

Pembimbing I, **A R - R A N I R Y** pembimbing II,


Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP.197106261997021003


Arusman, S.Pd.I., M.Pd
NIDN.2125058503

**PENERAPAN METODE EDUTAINMENT BERBASIS STORY
TELLING TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PELAJARAN IPA TERPADU PADA MATERI GELOMBANG
KELAS VIII SMPN 1 TANGAN-TANGAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah
Satu Beban Study Program Sarjana (S-I) Dalam Ilmu Pendidikan Fisika

Pada Hari / Tanggal :

Rabu, 27 juli 2022M
27 zulhijjah 1443 h

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua ,

Sekretaris,

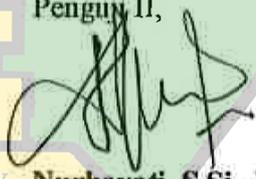

Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP.197106261997021003


Muhammad Nasir, M.Si
NIP.199001122018011001

Penguji I,

Penguji II,


Agusman, S.Pd.I., M.Pd
NIDN.2125058503


Nurhayati, S.Si., M.Si
NIP.198905142014032002

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Carusalam - Banda aceh




Dr. Muslim Bazali, S.H., M.Ag
NIP.1959030919899031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Mauli Samita

NIM : 170204039

Program Studi : Pendidikan Fisika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-tangan.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Menyatakan

METERA
TEMPEL
26BAJX913008912

Mauli Samita

ABSTRAK

Nama : Mauli Samita
NIM : 170204039
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Fisika
Judul : Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-tangan.
Tanggal Sidang : Rabu, 27 Juli 2022.
Tebal Skripsi : 130 halaman
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Arusman, M.Pd
Kata Kunci : *Edutainment*, *Story Telling*, Gelombang.

Pembelajaran yang disertai hiburan dapat diwujudkan yaitu dengan menerapkan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-Tangan dengan menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-eksperimen* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang melibatkan peserta didik kelas VIII_A SMPN 1 Tangan-Tangan dengan jumlah 24 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Tes dan Angket. Hasil yang peneliti peroleh dari perhitungan pre-test dan post-test menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} = 16,98$, karena derajat kebebasan (dk) adalah 23 dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0,05$, untuk perhitungan ini $t_{\text{tabel}} (t_{0,95(23)})$ adalah 1,71. Berdasarkan apa yang ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, H_a diterima jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dari perhitungan di atas, jelaslah bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($16,98 > 1,71$). Sementara persentase rata-rata respon siswa diperoleh pernyataan positif dengan kriteria sangat setuju (SS) = 15,12%, setuju (S) = 63,14%, tidak setuju (TS) = 14,57% dan sangat tidak setuju (STS) = 7,13%. Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah Penggunaan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* pada penelitian ini dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dan juga hasil belajar peserta didik, Pertimbangan bagi guru mata pelajaran IPA dapat mempertimbangkan untuk menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* terhadap hasil belajar peserta didik.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dan juga telah memberikan petunjuk serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VIII SMPN 1 Tangan-tangan.”**. Shalawat beriring salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah mendidik seluruh umatnya untuk menjadi generasi terbaik di muka bumi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada beberapa kesilapan dan kesulitan. Namun berkat bantuan dari berbagai pihak Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan dan Dr. M. Chalis, M.Ag selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd., Ph.D selaku ketua prodi dan Ibu Fitryawany, M.Pd selaku sekretaris prodi beserta seluruh staf prodi Pendidikan Fisika yang telah memberi ilmu pengetahuan dan juga motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

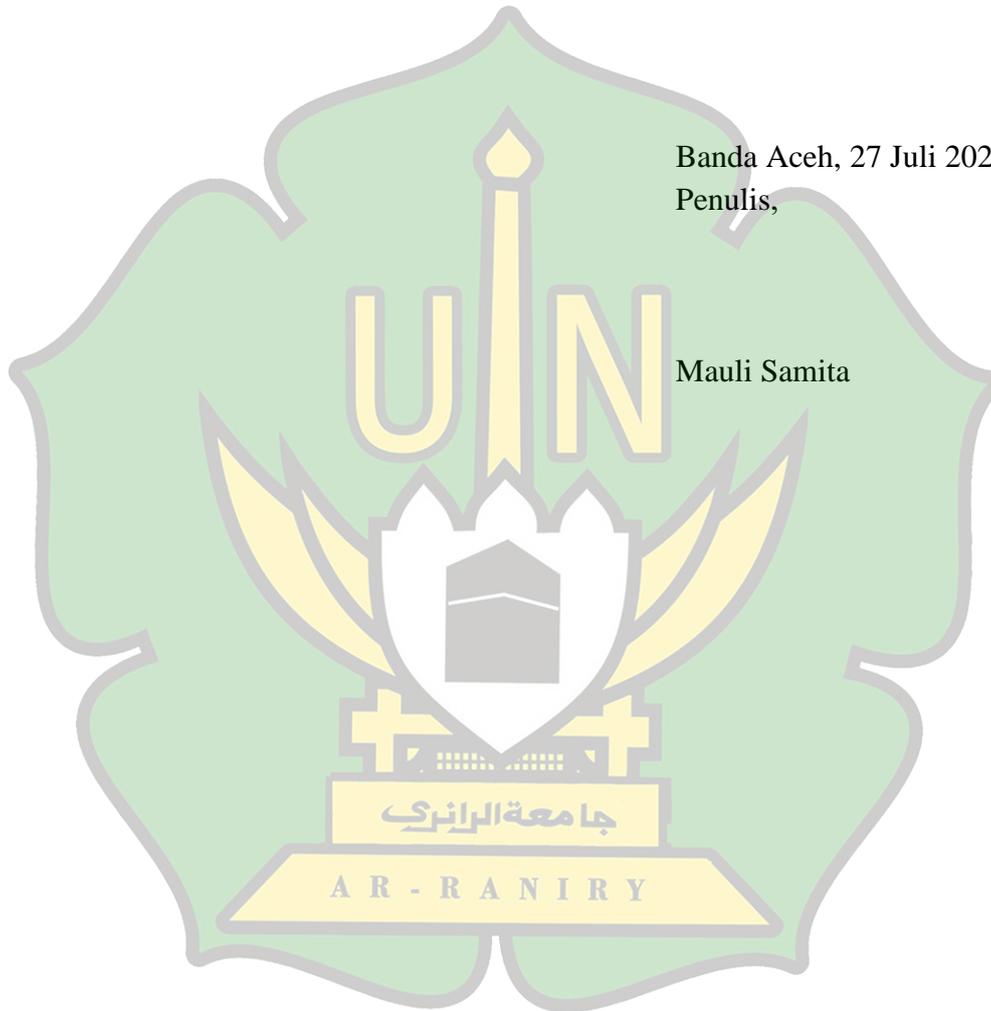
3. Yusran, M.Pd selaku penasehat akademik yang selalu meluangkan waktu untuk mendampingi dan membimbing.
4. Yusran, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama skripsi dan Arusman, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang telah membimbing memberikan informasi, membantu dalam penulisan, memberikan waktu, serta pengarahan yang sangat baik.
5. Seluruh dosen yang mendidik, mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis selama menjalani pendidikan deprogram studi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Kepala Sekolah SMPN 1 Tangan-tangan bapak Abdul Jamil, S.Pd beserta stafnya dan guru Fisika yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
7. Kepada ayahanda tercinta Umar, dan Ibunda tercinta Hefna Hera Marliza, yang telah mendoakan, memotivasi, memberikan sejuta kasih sayang serta pengorbanan tenaga dan materi sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
8. Kepada seluruh keluarga besar yang tidak henti-hentinya mendoakan serta menyemangati dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada teman-teman seperjuangan leting 2017 yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan demi terselesaikan penulisan skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih ada kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Penulis,

Mauli Samita



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Nilai rata-rata *Pre-test & Post-test*..... 50



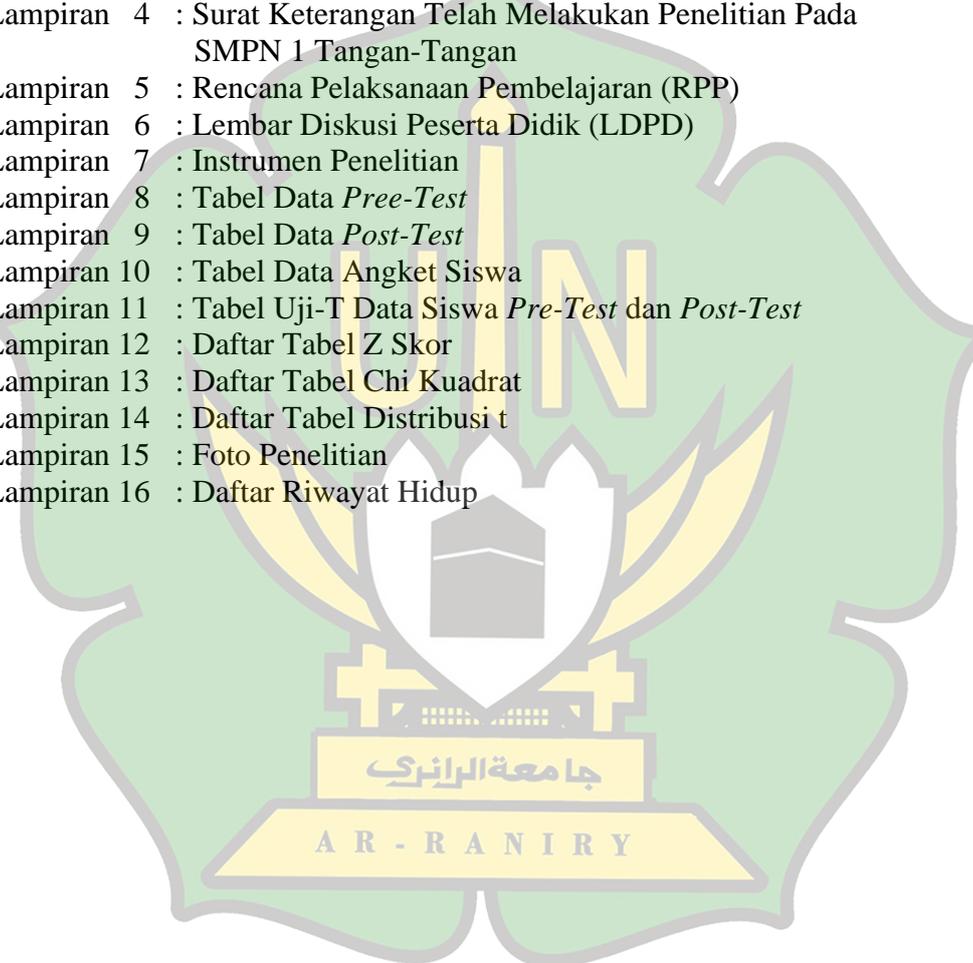
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan penelitian	30
Tabel 4.1 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i>	41
Tabel 4.2 : Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-test</i>	42
Tabel 4.3 : Nilai-nilai Z Skor	43
Tabel 4.4 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i>	45
Tabel 4.5 : Uji Normalitas Data Nilai <i>Post-test</i>	46
Tabel 4.6 : Nilai-nilai Z Skor	47
Tabel 4.7 : Persentase Hasil Respon Peserta Didik	51



DAFTAR LAMPIRAN

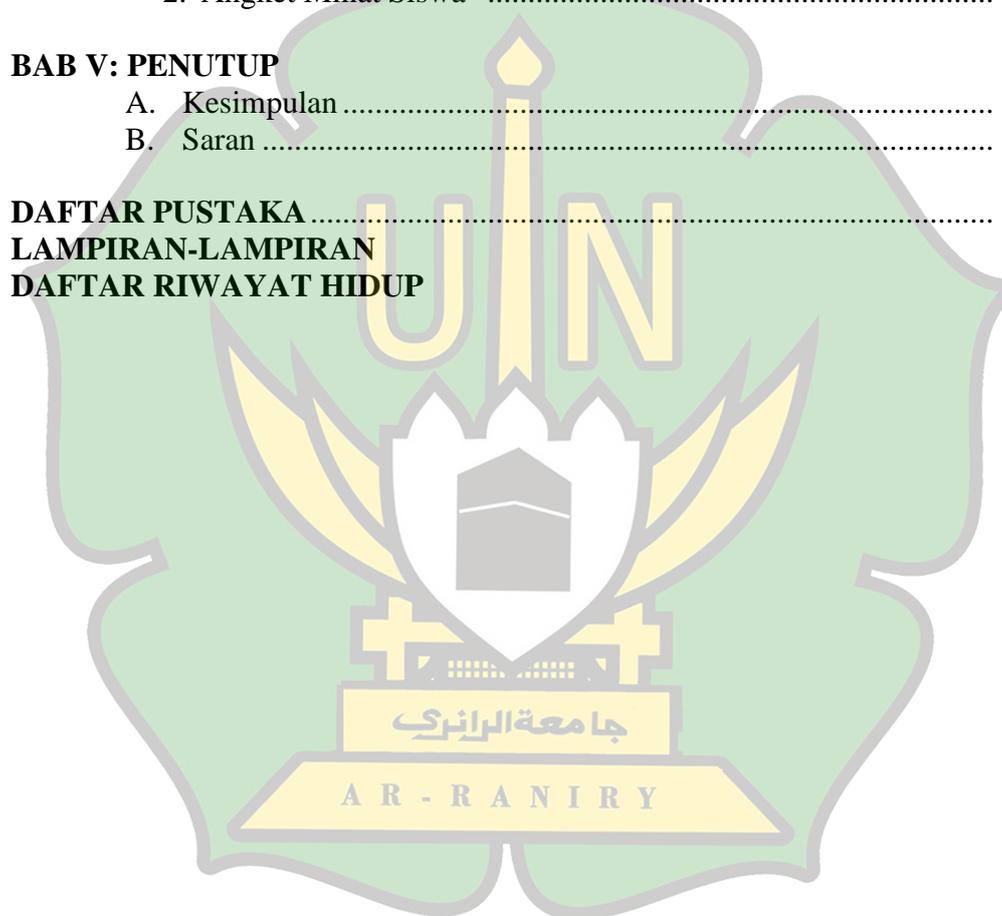
- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Mahasiswa
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Rekomendasi Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Pada SMPN 1 Tangan-Tangan
- Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6 : Lembar Diskusi Peserta Didik (LDPD)
- Lampiran 7 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 8 : Tabel Data *Pre-Test*
- Lampiran 9 : Tabel Data *Post-Test*
- Lampiran 10 : Tabel Data Angket Siswa
- Lampiran 11 : Tabel Uji-T Data Siswa *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 12 : Daftar Tabel Z Skor
- Lampiran 13 : Daftar Tabel Chi Kuadrat
- Lampiran 14 : Daftar Tabel Distribusi t
- Lampiran 15 : Foto Penelitian
- Lampiran 16 : Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Minat Belajar.....	9
1. Pengertian Minat Belajar	9
2. Indikator Minat Belajar	11
B. Hasil Belajar.....	17
1. Pengertian Hasil Belajar.....	17
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
C. Metode <i>Edutainment</i>	19
1. Pengertian dan Konsep Metode <i>Edutainment</i>	19
D. Teknik Pembelajaran <i>Storytelling</i>	23
1. Pengertian Teknik Pembelajaran <i>Storytelling</i>	23
2. Manfaat Metode Pembelajaran <i>Storytelling</i>	26
3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran <i>Storytelling</i>	27
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Storytelling</i>	28
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Instrumen Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	34
F. Uji Hipotesis.....	37
G. Analisis Data Respon	39

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Penyajian Data.....	40
1. Data <i>Pre-test</i>	40
2. Data <i>Post-test</i>	44
3. Pengujian Hipotesis	49
4. Analisis Hasil Angket (Kuesioner).....	51
C. Pembahasan.....	52
1. Hasil Penerapan Metode <i>Edutainment</i> Berbasis <i>Story Telling</i> terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik.....	52
2. Angket Minat Siswa	55
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai sebuah sistem, pendidikan memiliki komponen-komponen tertentu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen-komponen ini menjadi faktor penentu keberhasilan suatu pendidikan. Antara komponen penting dalam pendidikan, antara lain tujuan, pendidik (guru), peserta didik, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lingkungan.¹

Tujuan pendidikan sebagaimana yang di sebutkan dalam UU No. 2 Tahun 1985 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa.²

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan suatu kegiatan dalam rangka penerapan kurikulum suatu lembaga pendidikan, untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Mata pelajaran Fisika sebagai salah satu mata pelajaran yang capaiannya diukur secara nasional sehingga perlu dilakukan secara berkualitas.

¹ Abdul Kholik dkk, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Bogor: UNIDA PRESS, 2017), hal. 23.

² Rahmad Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Cet I, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), hal. 6.

Selain itu, pemerintah juga telah banyak melakukan usaha untuk peningkatan kualitas pendidikan nasional, termasuk di dalamnya proses pembelajaran Fisika.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas VII SMPN 1 Tangan-Tangan, peneliti menemukan beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran fisika. Kurangnya minat peserta didik tersebut berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik dalam mengikuti ujian akhir semester mata pelajaran fisika. Selain itu, beberapa peserta didik juga merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran fisika sehingga pembelajaran yang berlangsung cenderung kaku, bahkan terdapat beberapa diantar peserta didik seperti tertekan hingga mengakibatkan ketegangan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka dari itu, untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan menyenangkan adalah dengan menciptakan kondisi dan situasi yang nyaman bagi peserta didik. Kondisi belajar yang nyaman dan menyenangkan dikatakan sebagai kondisi yang paling baik untuk belajar sebab neuron (sel saraf) sedang berada dalam suatu harmoni (keseimbangan) yaitu ketika sel-sel saraf seseorang melakukan tembakan impuls listrik secara bersamaan dan juga beristirahat secara bersamaan sehingga timbul keseimbangan yang mengakibatkan kondisi relaksasi seseorang.³

Inti dari pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan adalah otak dapat bekerja dengan rileks. Sehingga perlu dirancang proses pembelajaran yang dapat

³ Chatib, Munif, *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, (Bandung: Kaifa, 2011), hal. 90.

membuat peserta didik rileks dan nyaman baik saat memulai pembelajaran maupun dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menyajikan hal-hal yang dapat menarik perhatian mereka seperti hiburan.

Bermain merupakan sesuatu yang memberikan kontribusi bagi perkembangan mereka.⁴ Memanfaatkan hiburan baik bermain (hiburan aktif) ataupun media hiburan lainnya sebagai medium untuk belajar diharapkan dapat membantu tercapainya hasil pembelajaran yang lebih optimal. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang disebut *Edutainment*. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang mengkombinasi *education* dengan *Entertainment*.

Melalui *Edutainment* anak-anak dapat belajar tanpa menyadari secara langsung bahwa mereka sedang berada pada kegiatan pembelajaran. Bukan hanya itu, peneliti ingin memadukan antara pendidikan dan hiburan agar dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan menyenangkan dan tidak membuat peserta didik jenuh, yaitu dengan menerapkan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling*.

Teknik Story Telling adalah teknik pembelajaran yang dapat merangsang kekuatan berpikir peserta didik dengan mendengarkan cerita atau biografi seorang penemu khususnya fisika, merupakan media yang paling efektif dalam menanamkan berbagai nilai etika, dapat menumbuhkan minat baca peserta didik,

⁴ Asfandiyar, Andi Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif*, (Bandung: DAR! Mizan, 2009) hal. 77.

menumbuhkan kecerdasan peserta didik, dan *Story Telling* juga dapat menumbuhkan rasa humor yang sehat.⁵

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran IPA Terpadu pada Materi Gelombang Kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan.?

⁵ Sasmita Tajudin. *Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar*.Vol.2.No.1

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis tentang penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan.
2. Menganalisis tentang penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan ini yaitu:

Ha: Penggunaan metode metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan.

Ho: Penggunaan metode metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gelombang di kelas VII SMPN 1 Tangan-tangan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara teoritis dan praktis ialah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan tentang pelaksanaan ataupun penerapan *Teknik Story Telling* yang di padukan dengan Metode Pembelajaran *Edutainment* dalam pembelajaran fisika.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran serta masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran fisika.
- b. Manfaat bagi pendidik, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih teknik dan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran fisika dan guru dapat mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar.
- c. Manfaat bagi peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar, serta sebagai peningkatan belajar peserta didik untuk bekerja sama, sehingga nilai pembelajaran fisika lebih meningkat.

F. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami skripsi ini, kiranya perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. *Teknik Story Telling* adalah teknik pembelajaran yang dapat merangsang kekuatan berpikir peserta didik dengan mendengarkan cerita atau biografi seorang penemu khususnya fisika, merupakan media yang paling efektif dalam menanamkan berbagai nilai etika, dapat menumbuhkan minat baca peserta didik, menumbuhkan kecerdasan peserta didik, dan *Story Telling* juga dapat menumbuhkan rasa humor yang sehat.⁶
2. Metode Pembelajaran *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur. Sedangkan Roestiyah mengatakan “*Edutainment* adalah akronim dari *education plus entertainment* yang berarti sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiaptiap peserta didik hamper tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu.”⁷
3. Minat Belajar menurut kamus besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan.⁸ Menurut Rifah Hidayah minat adalah adanya perhatian individu pada aktivitas tertentu yang menimbulkan rasa senang terutama pada hal-hal yang belum diketahui.⁹

⁶ Sasmita Tajudin. *Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar*.Vol.2.No.1

⁷ Eriza Nur Hidayanti dan Jumali, *Penerapan metode edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*.Vol.26.No.1

⁸ Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Puataka, 1998). hal.168.

⁹ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*. (Malang: UIN Malang Press 2009) hal.266.

Menurut Rudi Hariyono, minat merupakan getaran jiwa halus yang merupakan gejala emosi yang jika dibakar akan membara dalam diri seseorang.¹⁰

Sedangkan menurut Masrur dan Marhiyanto, minat adalah daya kemauan jika dikembangkan maka akan melahirkan sesuatu yang hebat.¹¹

4. Hasil Belajar terdiri dari dua kata “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹² Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹³

¹⁰ Rudi Hariyono, *Teknik Pengendalian Keinginan*. (Gersik Putra, 2000). hal.15

¹¹ Masrur dan Marhiyanto. *Pendorong Daya Kemauan*. (Jakarta: CV Bintang Remaja. 2007). hal.9

¹² Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hal. 408 & 121.

¹³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 38.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam batasan tersebut terkadang suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, ada usaha (unruk mendekati/ mengetahui/ memiliki/ menguasai/ berhubungan) dari subyek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik objek.¹⁴

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan.¹⁵ Menurut Rifah Hidayah minat adalah adanya perhatian individu pada aktivitas tertentu yang menimbulkan rasa senang terutama pada hal-hal yang belum diketahui.¹⁶ Menurut Rudi Hariyono, minat merupakan getaran jiwahalus yang merupakan gejala emosi yang jika dibakar akan membara dalam diri seseorang.¹⁷ Sedangkan menurut Masrur dan Marhiyanto, minat adalah daya kemauan jika dikembangkan maka akan melahirkan sesuatu yang hebat.¹⁸ Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat

¹⁴ Ilham Hamid, *Rangkuman Materi kuliah Psikologi*, (Makassar;alauddin press,2015), hal.13.

¹⁵ Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Puataka, 1998). hal.168

¹⁶ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*. (Malang: UIN Malang Press 2009) hal.266

¹⁷ Rudi Hariyono, *Teknik Pengendalian Keinginan*. (Gersik Putra, 2000). hal. 15

¹⁸ Masrur dan Marhiyanto. *Pendorong Daya Kemauan*. (Jakarta: CV Bintang Remaja. 2007). hal 9

adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap pada diri seseorang dan biasanya disertai dengan rasa senang. Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi dan pengalaman.

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap prose belajar peserta didik, jika seorang peserta didik memiliki minat dalam belajar maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat tercapai. Berdasarkan hal tersebut minat belajar peserta didik telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Najm ayat 39 yang artinya:

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang diusahakan” (Q.S An Najm : 39).

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa apabila hati kita telah memiliki kemauan dan usaha untuk belajar maka keberhasilan yang akan diperoleh. Minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.¹⁹ Minat adalah suatu bentuk motivasi instrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan.²⁰ Minat juga merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang emnuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu

¹⁹ Rahmawati. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas Xi Ipa Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 Sma Negeri 1 Punduh Pedaa*, Skripsi (Bandarlampung:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2017), hal. 6.

²⁰ Jeanne Elis Ormord, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Erlangga,2008), hal. 101

hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat menurut kamus Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati pada suatu hal. Minat seorang peserta didik dengan peserta didik lainnya tidak selalu sama. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan.²¹

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.²²

2. Indikator Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.

²¹ Andi Ferwati Jafar, Ainul Mardia. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smrt terhadap Minat belajar peserta didik*, Jurnal Pendidikan Fisika Vol 5 No. 1, (2017): hal. 20.

²² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya...*, hal. 180.

a. Indikator minat belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Hubungannya dengan minat siswa, maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat diketahui melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

Minat adalah suatu rasa ketertarikan atau lebih suka pada sesuatu atau aktivitas, tanpa ada unsur paksaan atau tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.²³

Beberapa indikator minat belajar, yaitu²⁴:

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan untuk belajar
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) Keterlibatan dalam belajar.

b. Fungsi minat dalam belajar

Minat adalah salah satu faktor yang mempengaruhi usaha yang dilakukan oleh seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius dan

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 54

²⁴ Wahyudin Zarkasyi, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Cet. ; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hal. 93-94.

tidak mudah putus asa dalam menghadapi suatu tantangan. Jika seorang siswa memiliki minat yang kuat atau keinginan kuat dalam belajar, maka siswa tersebut akan sudah mengerti dan mengingatnya.²⁵

Minat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam belajar karena jika 19 bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik mungkin, sebab tidak ada daya tarik bagi siswa tersebut. Sedangkan jika bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka pelajaran itu akan mudah dipelajari dan dipahami karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai motivating force yaitu kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus menerus untuk tekun dalam belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran saja. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak adanya dorongan oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seseorang perlu adanya minat terhadap pelajaran sehingga mendorong untuk terus tekun dalam belajar.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat

Cukup banyak faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap minat sesuatu, dimana secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan (misal: bobot umur, jenis

²⁵ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 34.

kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian), dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan justru mempunyai pengaruh lebih besar terhadap timbul dan berkembangnya minat seseorang. Manakah dari ketiga macam lingkungan itu yang lebih berpengaruh, Ini sangat sulit untuk ditentukan karena ada minat seseorang timbul dan berkembang dipengaruhi oleh faktor keluarga, tapi ada juga dipengaruhi oleh lingkungan sekolah atau masyarakat, atau sebaliknya. Disamping itu juga karena objek dari minat itu sendiri banyak sekali macamnya.

Crow dan Crow berpendapat ada tiga faktor yang menjadi penyebab timbulnya minat, yaitu²⁶:

- 1) Dorongan dari dalam diri individu, misal dorongan untuk makan, ingin tahu seks. Dorongan untuk makan akan membangkitkan minat untuk bekerja atau mencari penghasilan, minat terhadap produksi makanan dan lain-lain. Dorongan ingin tahu atau rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain-lain. Dorongan seks akan membangkitkan minat untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis, minat terhadap pakaian, kosmetik dan lain-lain.
- 2) Motif sosial dapat mencapai faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu. Misalnya minat terhadap pakaian timbul karena ingin mendapat persetujuan atau penerimaan dan perhatian orang lain. Minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang

²⁶ Ilham hamid, *Rangkuman Materi Kuliah Psikologi...*, hal. 123.

memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terdandang dalam masyarakat.

- 3) Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.

Karena kepribadian manusia itu bersifat kompleks, maka sering ketiga faktor yang menjadi penyebab timbulnya minat tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan suatu perpaduan dari ketiga faktor tersebut, akhirnya menjadi agak sulit bagi kita untuk menentukan faktor manakah yang menjadi awal penyebab timbulnya suatu minat.

- d. Hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar

Dalam melakukan segala kegiatan individu akan sangat dipengaruhi oleh minatnya terhadap kegiatan tersebut, dengan adanya minat yang cukup besar akan mendorong seseorang untuk mencurahkan perhatiannya. Hal tersebut akan meningkatkan pula seluruh fungsi jiwanya untuk dipusatkan pada kegiatan yang sedang dilakukan. Demikian pula dengan kegiatan belajar, maka ia akan merasa bahwa belajar itu merupakan hal yang sangat penting atau berarti bagi dirinya, sehingga ia berusaha memusatkan seluruh perhatiannya kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Kemudian dengan senang hati akan melakukannya, yang menunjukkan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh atau

aktivitas-aktivitas yang dapat menjaga minat belajar. Berputus asa bila menghadapi kesulitan atau hambatan.²⁷

Untuk mengetahui bagaimanakah minat belajar seseorang ini dapat 21 ditempuh dengan mengungkapkan seberapa dalam atau jauhnya keterikatan seseorang terhadap objek, aktivitas-aktivitas atau situasi yang spesifik yang berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi dan proses belajar yaitu:²⁸

- a. Berhubungan dengan keadaan individu yang belajar, pada perhatiannya, motifnya, cita-citanya, perasaannya diwaktu belajar, kemampuannya, waktu belajarnya dan lain-lain.
- b. Berhubungan dengan lingkungan dalam belajar, dapat diketahui dari hubungan dengan teman-temannya, guru-gurunya, keluarganya, orang lain disekitarnya dan lain-lain.
- c. Berhubungan dengan materi pelajaran dan peralatannya, ini dapat diketahui dari catatan pelajarannya, buku-buku yang dimiliki atau yang pernah dibacanya, perlengkapan sekolah serta perlengkapan-perengkapan lain yang diperlukan untuk belajar.

Faktor-faktor yang membuat siswa berminat untuk belajar, yaitu cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan.²⁹

²⁷ Ilham hamid, *Rangkuman Materi Kuliah Psikologi...*, hal. 126-127

²⁸ Ilham hamid, *Rangkuman Materi Kuliah Psikologi...*, hal. 127

²⁹ Rahmawati, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas Xi Ipa Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 Sma Negeri 1 Punduh Pedada....*, hal. 10.

Terdapat beberapa indicator minat belajar diantaranya:

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan untuk belajar
- c. Menunjukkan perhatian.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.³⁰ Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Jamil Suprihatiningrum adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).³¹ Menurut Suprijono yang dikutip oleh M. Thobroni hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.³²

Hasil belajar erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada sarasannya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 5.

³¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 37

³² M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 20.

keterampilan untuk berinteraksi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar (prestasi belajar) diduga dipengaruhi pula oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi yang dapat dilihat dari nilai rapor. Untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya hasil belajar yang dicapai siswa ada beberapa cara. Satu cara yang sudah lazim digunakan adalah dengan memberikan skor terhadap kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar tersebut.³³ Hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir, perubahan itu adalah hasil belajar yang dicapai dari proses belajar. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dicapai dari proses belajar.

2. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut³⁴:

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

³³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*...., h. 38.

³⁴ Fitria Rahmadani, *Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Peserta Didik Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Di Mas Darul Ulum*, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020), h. 23.

Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Menurut Ruseffendi yang dikutip oleh Ahmad Susanto mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Kesepuluh faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu: kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru. Kiranya dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa.³⁵

C. Metode *Edutainment*

1. Pengertian dan Konsep Metode *Edutainment*

Konsep belajar berwawasan *Edutainment* mulai diperkenalkan pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan. Menurut Sutrisno, *Edutainment*

³⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan...*, h. 14.

adalah pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.³⁶

Menurut *New World Encyclopedia*, *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan pelajaran dalam berbagai bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada dikomputer atau perangkat multimedia dan lain sebagainya.

Disamping itu *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur. Sedangkan Roestiyah mengatakan “*Edutainment* adalah akronim dari *education plus entertainment* yang berarti sebagai program pendidikan yang dikemas dalam konsep hiburan, sehingga tiap-tiap peserta didik hamper tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai setiap individu.”³⁷

Tujuan dari metode ini agar siswa bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Bentuk-bentuk metode *Edutainment* antara lain *humanizing the*

³⁶ Eriza Nur Hidayanti dan Jumali. *Penerapan metode Edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*. Vol.26.No.1

³⁷ Eriza Nur Hidayanti dan Jumali. *Penerapan metode Edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*. Vol.26.No.1

classroom, active learning, the accelerated learning, quantum learning, quantum teaching etc. Ada beberapa prinsip *Edutainment* yang dapat mempengaruhi pembelajaran, yaitu³⁸:

- a. Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya,
- b. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur bervariasi dalam kecepatan belajar),
- c. Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah menginginkan belajar secara keseluruhan lebih berarti,
- d. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajarinya sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan meningkat secara lebih baik.

Hamruni dalam bukunya konsep *Edutainment* dalam pendidikan islam ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dalam metode *Edutainment*. Pertama, konsep pendekatan *Edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi

³⁸ Eriza Nur Hidayanti dan Jumali. *Penerapan metode Edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*. Vol.26.No.1

(perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

Kedua, konsep dasar pendekatan *Edutainment* seperti halnya konsep belajar akselerasi, yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan. Ketiga, pendekatan *Edutainment* menawarkan suatu system pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien. Meliputi anak didik, guru, proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Pendekatan *Edutainment* menempatkan anak didik sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Tidak seperti selama ini, anak didik di tempatkan pada posisi yang tidak pas, yaitu sebagai objek pendidikan.

Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka. Keempat, dalam pendekatan *Edutainment*, proses aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humnis dan dalam proses interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Interaksi edukatif ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang tidak

bisa mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai, maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal.³⁹

Metode *Edutainment* membuat peserta didik tidak tertekan dan bebas bergerak serta jauh dari kejenuhan atau kebosanan. Metode *Edutainment* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kelompok dan mengerjakan tugas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran *Edutainment* berlangsung tanpa menggunakan langkah-langkah tetapi hanya menggunakan strategi untuk membuat peserta didik belajar dengan mudah dan bahkan dapat mengubah sikap negatif, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis dan tujuan pembelajaran yang digunakan dapat tercapai.⁴⁰

D. Teknik Pembelajaran *Story telling*

1. Pengertian Teknik Pembelajaran *Story telling*

Menurut kamus Echols, *Story telling* terdiri atas dua kata *Story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan, penggabungan dua kata *Story telling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Selain itu, *Story telling* disebut juga bercerita atau mendongeng, mendongeng ialah bercerita berdasarkan tradisi lisan. *Story telling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam

³⁹ Eriza Nur Hidayanti dan Jumali. *Penerapan metode Edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*. Vol.26.No.1

⁴⁰ Sasmita Tajudin. *Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar*. Vol.2. No.1

menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak secara lisan.⁴¹

Menurut Bachir, menyatakan bahwa *Story telling* berarti bercerita, bercerita ialah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.⁴²

Menurut Burhan Nurgiyanto, Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur yaitu *linguistic* dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosa kata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *Story telling* adalah kegiatan bercerita atau menuturkan tentang suatu peristiwa, dan disampaikan secara lisan yang bertujuan membagikan pengetahuan kepada orang lain.

Menurut Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu⁴³:

⁴¹ Nurharyadi, *Penerapan Metode Storytelling Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri 187/X Desa Bangun Karya*, (Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018), hal. 6.

⁴² Ibid.

⁴³ Dick, W., dan Carey, L. *The Systematic Design of Instruction* (Boston: Scott, Foresman and Company, 1978), hal. 108.

a. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting. Pada bagian ini guru diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tertentu akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

b. Penyampaian Informasi

Dalam kegiatan ini guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya. Dengan demikian, informasi yang disampaikan dapat diserap oleh peserta didik dengan baik. beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi adalah urutan, ruang lingkup dan jenis materi.

c. Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan prinsip *student centered*, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang diterjemahkan dari SAT (*student active training*). Yang maknanya adalah bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran

yang ditetapkan.⁴⁴ Terdapat hal penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik.

d. Tes

Pelaksanaan tes biasanya dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran setelah peserta didik malai berbagai proses pembelajaran. Penyampaian informasi berupa materi pembelajaran pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktik.

e. Kegiatan Lanjutan

Kegiatan yang dikenal dengan istilah *follow up* dari hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru. Dalam kenyataannya setiap kali setelah tes terdapat peserta didik yang berhasil dengan bagus atau diatas rata-rata, (a) hanya menguasai sebagian atau cenderung di rata-rata tingkat penguasaan yang diharapkan dapat dicapai, (b) peserta didik seharusnya menerima tindak lanjut yang berbeda sebagai konsekuensi dari hasil belajar yang bervariasi tersebut.

2. Manfaat Metode Pembelajaran *Story telling*

Berbicara mengenai *Story telling* sungguh banyak manfaatnya. Tak hanya bagi anak-anak tetapi juga bagi orang yang mendongengkannya. Menurut Hibana manfaat dari kegiatan mendongeng ini antara lain adalah⁴⁵:

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Kusmiadi, *Strategi pembelajaran PAUD melalui metode dongeng bagi pendidik paud*, Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF 2008.

- a. Menumbuhkan minat baca.
- b. Membangun kedekatan dan keharmonisan.
- c. Media pembelajaran.
- d. Mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak.
- e. Mengembangkan kemampuan berbicara anak.
- f. Mengembangkan daya sosialisasi anak.
- g. Sarana komunikasi anak dengan orangtuanya.
- h. Media terapi anak-anak bermasalah.

3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Story telling*

Metode pembelajaran *Story telling* menekankan pada aktivitas siswa (*student centered*). Sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Siswa akan bekerja secara berpasangan bersama kelompoknya, dan dalam pembagian tugasnya masing-masing siswa memiliki tanggung jawab sendiri untuk menyelesaikan bagiannya masing-masing.⁴⁶ Dalam melakukan metode *Story telling* ini ada beberapa yang langkah yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu:

- a. Pengajar menyiapkan media pembelajaran berupa “teks bacaan bergambar” untuk pembelajaran yang akan berlangsung. Media pembelajaran ini di berikan sebagai panduan siswa dalam melakukan kegiatan bercerita pada saat pembelajaran.

⁴⁶ Anita Lie. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hal. 56.

- b. Pengajar membagikan media pembelajaran berupa “teks bacaan bergambar” kepada siswa.
- c. Siswa membaca “teks bacaan bergambar” tersebut dengan seksama.
- d. Pengajar mendemonstrasikan cara bercerita dengan baik di depan kelas.
- e. Siswa memberikan tanggapan terhadap demonstrasi yang pengajar lakukan.
- f. Siswa maju secara bergantian untuk bercerita tentang peristiwa menyenangkan mereka, dengan bahasa masing-masing.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Story telling*

Kelebihan dari metode pembelajaran *Story telling* ini adalah:⁴⁷

- a. Pembelajaran terpusat pada siswa (*student centered*), sehingga peran pengajar hanya sebagai fasilitator dalam proses belajar.
- b. Membantu mengembangkan imajinasi dan kreatifitas
- c. Melatih daya tangkap, daya pikir dan konsentrasi
- d. Meningkatkan minat baca anak.
- e. Menambah sejumlah pengetahuan sosial, moral dan lain-lain
- f. Melatih keberanian anak dalam berkomunikasi di depan umum
- g. Mengembangkan aspek *Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik*.

Setiap kelebihan pasti ada kekurangan dari metode ini adalah⁴⁸:

- a. Membutuhkan banyak waktu.

⁴⁷ Mualifah, *Storytelling sebagai metode parenting untuk pengembangan kecerdasan anak usia dini*, (Malang: UIN Malik Ibrahim, 2013) hal. 99-100.

⁴⁸ Ibid.

- b. Susah di aplikasikan kepada siswa yang minder dan tidak memiliki keberanian melakukan komunikasi di hadapan teman serta gurunya.
- c. Terkadang cerita tidak sesuai topik yang telah ditentukan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dimana data yang diperoleh berupa angka-angka dan dianalisis dengan analisis statistik. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Penelitian *Pre-Experimental Design* merupakan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol.⁴⁷ Design penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Rancangan penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
T ₁	X	T ₂

Keterangan:

T₁ = *Pretest*, untuk mengukur mean prestasi belajar sebelum subjek diajarkan dengan metode eksperimen.

X = Diberikan perlakuan dengan metode eksperimen untuk jangka waktu tertentu.

T₂ = *Posttest*, untuk mengukur mean prestasi belajar setelah subjek diajarkan metode eksperimen.⁴⁸

⁴⁷ Sumardi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 102

⁴⁸ Sumardi Suryabrata, *Metodelogi ...*, h. 102

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.⁴⁹ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Tangan-tangan tahun ajaran 2021/2022.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan di teliti. Karena tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya. Hal ini sampel harus representatif disamping itu peneliti wajib mengerti tentang besar ukuran sampel, teknik sampling, dan karakteristik populasi dalam sampel.⁵⁰ Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII_A SMPN 1 Tangan-Tangan. Pertimbangan ditinjau berdasarkan nilai rata-rata dan tingkat keaktifan peserta didik.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian. Adapun instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan salah satu instrumen

⁴⁹ Riduwan. *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula* (Bandung: Alfabeta. 2003), hal. 54.

⁵⁰ Riduwan. *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan...*, hal. 56.

yang digunakan di dalam penelian. Adapun pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu:

1. Angket

Angket (kuesioner) adalah instrumen pengumpulan data yang diaplikasikan dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atau daftar pertanyaan tersebut.⁵¹ Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁵² Angket yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sejumlah pertanyaan yang diberikan pada peserta didik untuk mengetahui minat peserta didik mengenai metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling*. Daftar pertanyaan merupakan hal-hal yang dikembangkan tentang metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling*. Perhitungan skor untuk daftar pernyataan dapat dilihat berdasarkan pada keterangan dibawah ini:

Keterangan:

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

⁵¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian:Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal 139-140.

⁵² Suharsimi, A., *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal 151.

2. Soal Tes

Soal adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.⁵³ Data tentang hasil belajar dikumpulkan dengan cara melakukan tes hasil belajar fisika. Lembar evaluasi peserta didik ini berbentuk soal menggunakan pre test dan post tes. Pre tes adalah tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik. Post tes adalah tes yang diberikan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan intelektual (tingkat penguasaan materi) peserta didik. Soal tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 10 soal, setiap soal terdiri dari lima pilihan jawaban a, b, c, d dan e. Untuk menentukan skor soal tes yang diberikan kepada peserta didik melalui lembaran evaluasi dianalisis dengan menggunakan formula⁵⁴:

$$S = \frac{B}{N} \times 100 \dots \dots \dots (3.1)$$

Keterangan:

S = Skor

B = Jumlah item yang dijawab benar

N = Jumlah soal pilihan ganda.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 120.

⁵⁴ Jamaluddin Idris, *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2013), hal 177.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Tes

Sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* pada materi Gelombang dilakukan penelitian dengan memberikan instrumen penelitian berupa *pre-test* dan *post-test*. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling*.

2. Angket

Angket digunakan untuk melihat minat peserta didik terhadap pembelajaran, angket diberikan pada peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* selesai dilakukan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala likert yang berupa pernyataan-pernyataan tentang metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dengan 15 item pernyataan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis data hasil tes peserta didik yang diberikan. Pada akhir pelaksanaan eksperimen dilakukan tes akhir dengan instrumen tes yang sama, hasil dari tes tersebut dibandingkan dengan teknik t-tes. Adapun tahapan-tahapan yang dikerjakan yaitu:

1. Mentabulasikan data kedalam daftar distribusi frekuensi

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama maka langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu:

- a. Tentukan rentang (R) ialah data terbesar dikurangi data terkecil.
- b. Tentukan banyaknya kelas interval (K) dengan menggunakan aturan Sturges, yaitu: banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$
- c. Tentukan panjang kelas interval P dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

- d. Pilih ujung bawah kelas interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah di tentukan.

2. Mean/rata-rata (\bar{x}) skor⁵⁵

$$\bar{x} = \frac{\sum(x_i f_i)}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean Hitung

x_i = Frekuensi

f_i = Nilai ke-i

⁵⁵ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 67.

3. Variansi (S^2)⁵⁶

Varians adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat variasi suatu kelompok disebut dengan simpangan baku. Untuk menghitung simpangan baku dan varians dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

S^2 = Varians

f_i = Frekuensi

x_i = Nilai ke-i

n = Jumlah Responden.

4. Uji Normalisasi Sebaran Data

Menguji normalitas data terlebih dahulu di buat kedalam daftar distribusi kemudian di hitung rata-rata varians dan simpangan baku. Untuk menguji kenormalan sampel, rumus yang di gunakan yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = Statistik chi-kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan.⁵⁷

⁵⁶ Sudjana, *Metode Statistik...*, hal. 67.

⁵⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 273.

5. Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk menguji hipotesis penelitian, penulis menggunakan teknik analisis inferensial dengan uji-t. Uji-t sering digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai mean (rata-rata) dari kedua test (*pre-test* dan *post-test*).

$$T = \frac{\bar{D}}{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

T = Nilai hitung hubungan antar sampel

D = Perbedaan antara nilai pretest dan posttest

\bar{D} = Nilai rata-rata dari tiap sampel

N = Jumlah sampel.⁵⁸

F. Uji Hipotesis

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik, untuk menguji hipotesis di gunakan uji-t, sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian perlu terlebih dahulu merumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$$

⁵⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2008), hal. 91.

1) Hasil Belajar IPA

H₀: Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA antara peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* pada peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Tangan-Tangan.

H₁: Ada perbedaan hasil belajar IPA antara peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* pada peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Tangan-Tangan.

2) Minat Belajar IPA

H₀: Tidak ada perbedaan minat belajar IPA antara peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* pada peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Tangan-Tangan

H₁: Ada perbedaan minat belajar IPA antara peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* dengan teknik *Story Telling* pada peserta didik Kelas VIII di SMPN 1 Tangan-Tangan.

Adapun ketentuan untuk penerimaan dan penolakan hipotesis adalah:

- a. Menolak hipotesis nihil (H₀) dan menerima hipotesis alternatif (H_a) bila, $t_{hitung} > t_{tabel}$.
- b. Menerima hipotesis nihil (H₀) dan menolak hipotesis alternatif (H_a) bila, $t_{hitung} \leq t_{tabel}$.⁵⁹

⁵⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 239.

G. Analisis Data Respon

Untuk mengetahui minat peserta didik, maka di analisis dengan menghitung rata-rata keseluruhan skor yang telah dibuat dengan model skala Likert. Adapun *Skala Likert* yang diberikan adalah: (SS= sangat setuju, S= setuju, TS= tidak setuju, STS= sangat tidak setuju). Untuk menentukan minat peserta didik dihitung melalui angket yang di analisis dengan menggunakan presentase. Presentase dari setiap respon peserta didik dihitung dengan rumus⁶⁰:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi kejadian yang muncul

f = Banyaknya frekuensi

N = Jumlah frekuensi keseluruhan.

Berdasarkan kriteria persentase tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

76%-100% = positif

56%-75% = sedang

0%-55% = negatif.

⁶⁰ Arya Setya Nugroho, "Peningkatan Penguasaan dengan Model Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar", JPGSD, Vol. 01, No. 02, 2013, hal. 3

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 8 Desember sampai dengan 13 Desember 2021 di SMPN 1 Tangan-tangan, dengan menggunakan satu sampel yaitu kelas VIII dengan jumlah peserta didik 24 orang. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui dua proses pengumpulan data (*pre-test* dan *post-test*). Pada tahap *pre-test*, siswa di minta untuk menjawab beberapa soal mengenai materi Gelombang. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah mendapatkan nilai dasar, siswa diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik, untuk melengkapi data tersebut, kemudian siswa diberi *post-test* dimana mereka diminta menjawab beberapa soal mengenai materi Gelombang seperti yang dilakukan pada tahap *pre-test*. Tindakan ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa setelah diajarkan menggunakan model *Edutainment* berbasis *Story Telling*.

B. Penyajian Data

1. Data *Pre-test*

$$\begin{aligned}\text{Range (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ &= 50 - 10 = 40\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak Kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,38) \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\
 &= \frac{40}{6} \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

Tabel 4.1 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test*

No.	Nilai	f _i	x _i	f _i .x _i	x _i ²	f _i .x _i ²
1.	10-16	5	13	65	169	845
2.	17-23	8	20	160	400	3.200
3.	24-30	6	27	162	729	4.374
4.	31-37	0	34	0	1156	0
5.	38-44	3	41	123	1681	5.043
6.	45-51	2	48	96	2304	4.608
Jumlah		24		606		18.070

Dari data diatas, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{606}{24}$$

$$= 25,25$$

$$S_1^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{24(18070) - (606)^2}{24(24-1)}$$

$$= \frac{433680 - 367236}{552}$$

$$= \frac{66444}{552}$$

$$= 120.36$$

$$S_1 = \sqrt{120.36}$$

$$= 10,97$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka nilai rata-rata *Pre-test* yang diperoleh adalah $\bar{x} = 152$ sedangkan variannya adalah $S_1^2 = 120,36$ dan simpangan bakunya adalah $S_1 = 11$.

Tabel 4.2 : Uji Normalitas Data Nilai *Pre-test*

Nilai	Batas Kelas	Z Skor	Luas Daerah Kurva	Luas Tiap Kelas	Frekuensi Kelas (E_i)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
10-16	9,5	-1.43	0,4236	0.1384	3.3216	5
17-23	16,5	-0.79	0,2852	0.2256	5.4144	8
24-30	23,5	-0.15	0,0596	-0.1212	-24.1212	6
31-37	30,5	0.47	0,1808	-0.1857	-4.4568	0
38-44	37,5	1.11	0,3665	-0.0934	-2.2416	3
45-51	44,5	1.75	0,4599	-0.0317	-0.7608	2
	51,5	2.39	0,4916			
Jumlah						24

Keterangan dari tabel diatas ialah:

- a. Menentukan (x_i)

Nilai tes terkecil pertama : - 0,5 (kelas bawah)

Nilai tes terbesar pertama : + 0,5 (kelas atas)

Contoh: Nilai tes $10 - 0,5 = 9,5$ (kelas bawah)

Nilai tes $16 + 0,5 = 16,5$ (kelas atas)

b. Menghitung Z-Score

$$\begin{aligned} \text{Z-Score} &= \frac{x_i - \bar{x}}{S_1}, \text{ dengan } \bar{x} = 25,25 \text{ dan } S_1 = 10,97 \\ &= \frac{9,5 - 25,25}{10,97} \\ &= -1,43 \end{aligned}$$

c. Menghitung batas luas daerah di bawah kurva normal

Dapat dilihat pada daftar tabel distribusi Z lampiran luas di bawah lengkung normal standar dari 0 ke Z pada Tabel berikut:

Tabel 4.3 : Nilai-nilai Z Skor

Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916

d. Luas Daerah

Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya.

Contoh: $0,4236 - 0,2852 = 0.1384$

e. Menghitung frekuensi harapan (E_i)

Menghitung frekuensi harapan (E_i) merupakan luas daerah x banyaknya sampel.

Contoh: $0.1384 \times 24 = 3.3216$

f. Frekuensi pengamatan (O_i) merupakan banyaknya sampel

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ &= \frac{(5 - 3,3216)^2}{3,3216} + \frac{(8 - 5,4144)^2}{5,4144} + \frac{(5 - (-24.1212))^2}{-24.1212} + \frac{(5 - (-4.4568))^2}{-4.4568} \\ &\quad + \frac{(5 - (-2.2416))^2}{-2.2416} + \frac{(5 - (-0.7608))^2}{-0.7608} \\ &= 0,84 + 1,23 + (-35,15) + (-20,06) + (-23.39) + (-10.01) \\ &= -86,54 \end{aligned}$$

Dari perhitungan yang didapatkan dengan menggunakan uji chi-kuadrat maka derajat kebebasan (dk) besarnya adalah $dk = k-1 = 6-1 = 5$, dan tabel chi-kuadrat $\chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$ oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $-86,58 < 11,07$ maka disribusi nilai menunjukkan kurva normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* terdistribusi normal.

2. Data *Post-test*

$$\begin{aligned} \text{Range (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ &= 90 - 50 \\ &= 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak Kelas (K)} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,38) \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas (P)} &= \frac{\text{Range (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\
 &= \frac{40}{6} \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test*

No.	Nilai	f _i	x _i	f _i .x _i	x _i ²	f _i .x _i ²
1.	50-56	4	53	212	2809	44944
2.	57-63	1	60	60	3600	3600
3.	64-70	5	67	335	4489	112225
4.	71-77	0	74	0	5476	0
5.	78-84	11	81	891	6561	793881
6.	85-91	3	88	264	7744	69696
Jumlah		24		1763		1024346

Dari data diatas, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{f_i} \\
 &= \frac{1763}{24} \\
 &= 73,45
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S_1^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{24(1024346) - (1763)^2}{24(24-1)} \\
 &= \frac{24584304 - 3108169}{552} \\
 &= \frac{21476135}{552} \\
 &= 38906,04 \\
 S_1 &= \sqrt{38906,04} \\
 &= 197,24
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka nilai rata-rata *Post-test* yang diperoleh adalah $\bar{x} = 73,45$ sedangkan variannya adalah $S_1^2 = 38906,04$ dan simpangan bakunya adalah $S_1 = 197,24$.

Tabel 4.5 : Uji Normalitas Data Nilai *Post-test*

Nilai	Batas Kelas (x)	Z Skor	Luas Daerah Kurva	Luas Tiap Kelas	Frekuensi Kelas (E _i)	Frekuensi Pengamatan (O _i)
50-56	49,5	-0,12	0,0478	0,0159	0,3816	4
57-63	56,5	-0,08	0,0319	0,012	0,288	1
64-70	63,5	-0,05	0,0199	0,0159	0,3816	5
71-77	70,5	-0,01	0,0040	-0,004	-0,096	0
78-84	77,5	0,02	0,0080	-0,0119	-0,2856	11
85-91	84,5	0,05	0,0199	-0,016	-0,384	3
Jumlah						24

d. Luas Daerah

Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya.

Contoh: $0,0478 - 0,0319 = 0,0159$

e. Menghitung frekuensi harapan (E_i)

Menghitung frekuensi harapan (E_i) merupakan luas daerah x banyaknya sampel.

Contoh: $0,0159 \times 24 = 0,3816$

f. Frekuensi pengamatan (O_i) merupakan banyaknya sampel

$$\begin{aligned}
 x^i &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 &= \frac{(4 - 0,3816)^2}{0,3816} + \frac{(1 - 0,288)^2}{0,288} + \frac{(5 - 0,3816)^2}{0,3816} + \frac{(0 - (-0,096))^2}{-0,096} \\
 &\quad + \frac{(11 - (-0,2856))^2}{-0,2856} + \frac{(3 - (-0,384))^2}{-0,384} \\
 &= 34,31 + 1,76 + 55,89 + (-0,096) + (-445,95) + (-29,82) \\
 &= -383,90
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan yang didapatkan dengan menggunakan uji chi kuadrat maka derajat kebebasan (dk) besarnya adalah $dk = k-1 = 6-1 = 5$, dan tabel chi kuadrat $\chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$ oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $-383,90 < 11,07$ maka distribusi nilai menunjukkan kurva normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Post-test* terdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-1$), dengan kriteria pengujian, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a diterima dan H_o di tolak. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_a ditolak dan H_o diterima.

Menghitung derajat kebebasan (dk)

$$\text{Taraf signifikan } \alpha = 0,5$$

$$\text{Dengan } dk = n-1$$

$$= 24-1$$

$$= 23$$

Keterangan dari tabel Uji-t data Pre-test dan Post-test peserta didik di lampiran adalah:

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{1150}{24}$$

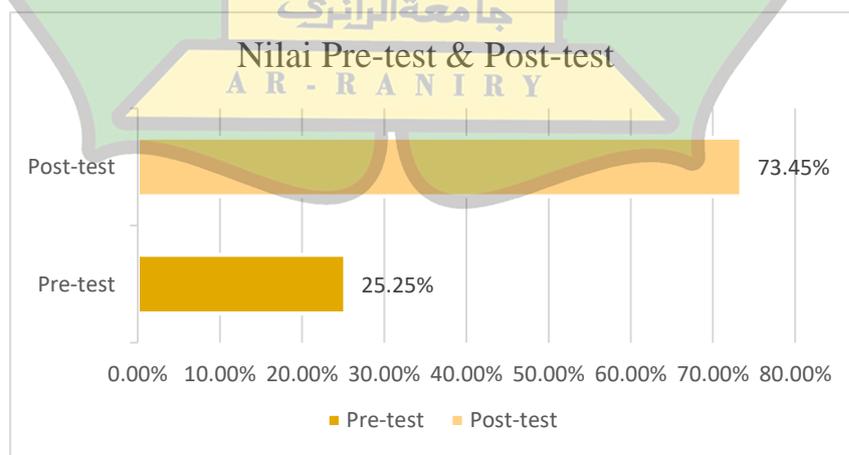
$$= 47,91$$

$$T = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

$$= \frac{47,91}{\sqrt{\frac{59500 - \frac{(1150)^2}{24}}{24(24-1)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{47,91}{\sqrt{\frac{59500 - 55104,16}{552}}} \\
 &= \frac{47,91}{\sqrt{7,96}} \\
 &= \frac{47,91}{2,82} \\
 &= 16,98
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas didapatkan $t_{\text{hitung}} = 16,98$, karena derajat kebebasan (dk) adalah 23 dan nilai signifikan adalah $\alpha = 0,05$, untuk perhitungan ini $t_{\text{tabel}} (t_{0,95(23)})$ adalah 1,71. Berdasarkan apa yang ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, H_a diterima jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dari perhitungan di atas, jelaslah bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($16,98 > 1,71$). Hal ini menandakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, implementasi metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan. Hal tersebut dapat dilihat dari Gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 : Nilai rata-rata *Pre-test* & *Post-test*

4. Analisis Hasil Angket (Kuesioner)

Berdasarkan angket respon yang diisi oleh 24 orang siswa pada Kelas VIII SMPN 1 Tangan-tangan dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang diperoleh hasil dengan rincian sebagaimana terangkum dalam tabel 4.11 dibawah ini:

Tabel 4.7 : Persentase Hasil Respon Pesorata Didik

No Indikator	No Soal	Frekuensi				Hasil Persentase (%)			
		SS	S	TS	STS	SS	S	TS	STS
1	1.	8	14	1	1	33,33	58,33	4,16	4,16
	2.	2	17	3	2	8,33	70,83	12,5	8,33
	3.	1	16	6	1	4,16	66,66	25	4,16
	4.	0	18	2	4	0	75	8,33	16,66
2	5.	5	17	2	0	20,83	70,83	8,33	0
	6.	4	16	3	1	16,66	66,66	12,5	4,16
	7.	6	14	2	2	25	58,33	8,33	8,33
	8.	1	15	7	1	4,16	62,5	29,16	4,16
3	9.	9	15	0	0	37,5	62,5	0	0
	10.	6	17	1	0	25	70,83	4,16	0
	11.	4	16	1	3	16,66	66,66	4,16	12,5
	12.	0	11	10	3	0	45,83	41,66	12,5
	13.	6	12	4	2	25	50	16,66	8,33
	14.	1	15	5	3	4,16	62,5	20,83	12,5
	15.	3	10	7	4	12,5	41,66	29,16	16,66

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa pada indikator 1 persentase sangat setuju (SS) adalah 11,45%, yang setuju (S) adalah 67,70%, yang tidak setuju (TS) adalah 12,49% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 8,32%. Pada

indikator 2 persentase sangat setuju (SS) adalah 16,66%, yang setuju (S) adalah 64,58%, yang tidak setuju (TS) adalah 14,58% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 4,16%. Serta pada indikator 3 persentase sangat setuju (SS) adalah 17,26%, yang setuju (S) adalah 57,14%, yang tidak setuju (TS) adalah 16,66% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 8,92%. Dengan demikian, persentase rata-rata respon siswa terhadap penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan memperoleh pernyataan positif dengan kriteria sangat setuju (SS) = 15,12%, setuju (S) = 63,14%, tidak setuju (TS) = 14,57% dan sangat tidak setuju (STS) = 7,13%.

C. Pembahasan

1. Hasil Penerapan Metode *Edutainment* Berbasis *Story Telling* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pre-eksperimen, dimana sampel diambil hanya satu kelas yaitu kelas VIII dengan jumlah siswa 24 orang. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang. Sebagaimana yang sudah dijelaskan pada bab II bahwa metode pembelajaran *Edutainment* adalah pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Sedangkan *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam

menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak secara lisan.

Hasil Perhitungan pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai pre-test siswa sebelum pembelajaran dimulai terdapat yaitu; 5 siswa (20,83%) yang memperoleh nilai antara 10 sampai 16, 8 siswa (33,33%) yang memperoleh nilai 17 sampai 23, 6 siswa (25%) yang memperoleh nilai 24 sampai 30, 0 siswa (0%) yang memperoleh nilai 31 sampai 37, 3 siswa (12,5%) yang memperoleh nilai 38 sampai 44, dan 2 siswa (8,33%) yang memperoleh nilai 45 sampai 51. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 50 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 10.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa nilai pre-test siswa masih rendah, ketuntasan hasil belajar siswa masih jauh dibandingkan dengan ketuntasan hasil belajar yang ingin di capai. Nilai rata-rata hasil Pre-test siswa 25,25, variansnya 120,36 dan simpangan bakunya adalah 10,97.

Pada Tabel 4.5 uji normalitas hasil pre-test, kriteria pengujian adalah “data normal jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, dan data tidak normal jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$. Distribusi chi-kuadrat hasil Pre-test siswa dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = 6 - 1 = 5$, dari tabel chi-kuadrat $x^2_{(0,95)(5)} = 11,07$, diperoleh hasil $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu $-86,58 < 11,07$. Dengan demikian distribusi nilai menunjukkan kurva normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* terdistribusi normal.

Perhitungan pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai post-test siswa setelah proses belajar mengajar meningkat dan terdapat perbedaan dari nilai pre-test sebelumnya. Hal ini terlihat dari hasil post-test siswa yang mana terdapat 4

siswa (16,66%) yang memperoleh nilai 50 sampai 56, 1 siswa (4,16%) yang memperoleh nilai 57 sampai 63, 5 siswa (20,83%) yang memperoleh nilai 64 sampai 70, 0 siswa (0%) yang memperoleh nilai 71 sampai 77, 11 siswa (45,83%) yang memperoleh nilai 78 sampai 84, dan 3 siswa (12,5%) yang memperoleh nilai 85 sampai 91.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa nilai post-test siswa sangat tinggi, ketuntasan hasil belajar siswa sudah sangat sesuai dengan ketuntasan hasil belajar yang ingin di capai. Nilai rata-rata hasil Pre-test siswa 73,45, variansnya 38906,04 dan simpangan bakunya adalah 197,24.

Pada Tabel 4.7 uji normalitas hasil post-test, Distribusi chi-kuadrat hasil post-test siswa dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = 6 - 1 = 5$, dari tabel chi-kuadrat $\chi^2_{(0,95)(5)} = 11,07$, diperoleh hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $-383,90 < 11,07$ maka disbtribusi nilai menunjukkan kurva normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Post-test* terdistribusi normal.

Setelah hasil pre-test dan post-test siswa berdistribusi normal, sebagai langkah lebih lanjut untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan penelitian, pengujian hipotesis diperlukan untuk melihat apakah H_a diterima dan H_o ditolak atau sebaliknya. Untuk bisa menguji hipotesis, t_{hitung} dan t_{tabel} sangat dibutuhkan. Karena derajat kebebasan (dk) adalah 23 dan taraf signifikan adalah $\alpha = 0,05$, untuk perhitungan ini $t_{tabel} (t_{0,95}(23))$ adalah 1,71. Berdasarkan apa yang telah ditentukan oleh aturan penerimaan hipotesis, H_a diterima jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dari perhitungan di atas, jelaslah bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,98 > 1,71$). Ini menandakan bahwa H_a (*Alternative Hypothesis*) menyatakan bahwa "pembelajaran

menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* memberikan peningkatan yang signifikan kepada siswa" diterima. Sedangkan H_0 (*Null Hypothesis*) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* tidak memberikan peningkatan yang signifikan kepada siswa" ditolak. Sehingga didapatkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $16,98 > 1,71$ maka H_a diterima, artinya hasil belajar siswa menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling*. Hasil ini diperlihatkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai *post-test* terendah 50 sedangkan hasil nilai *post-test* tertinggi adalah 90. KKM yang ditetapkan untuk materi Gelombang adalah 70. Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 19 (79,16%) orang, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM berjumlah 5 (20,83%) orang.

2. Angket Minat Siswa

Hasil analisis angket minat siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* diperoleh sebagian besar siswa setuju terhadap pembelajaran yang menggunakan metode tersebut. Kita ketahui bahwa setiap siswa memiliki kemampuan dan keinginan belajar yang berbeda-beda, untuk itu keberhasilan siswa sangat ditentukan oleh minat siswa terhadap suatu pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru. Berdasarkan angket yang

dibagikan kepada siswa terhadap metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* pada materi Gelombang dapat diketahui persentase rata-rata angket minat siswa pada setiap indikator adalah sebagai berikut:

- a. Pada indikator “Metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* adalah metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan” perolehan persentase sangat setuju (SS) adalah 11,45%, yang setuju (S) adalah 67,70%, yang tidak setuju (TS) adalah 12,49% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 8,32%.
- b. Pada indikator “Metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* adalah model pembelajaran yang efektif” perolehan persentase sangat setuju (SS) adalah 16,66%, yang setuju (S) adalah 64,58%, yang tidak setuju (TS) adalah 14,58% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 4,16%.
- c. Pada indikator “Metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* adalah model pembelajaran yang menambah minat belajar” perolehan persentase sangat setuju (SS) adalah 17,26%, yang setuju (S) adalah 57,14%, yang tidak setuju (TS) adalah 16,66% sedangkan yang sangat tidak setuju (STS) adalah 8,92%.

Dengan demikian, persentase rata-rata respon siswa terhadap penerapan metode *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan memperoleh pernyataan positif dengan kriteria sangat setuju (SS) = 15,12%, setuju (S) = 63,14%, tidak setuju (TS) = 14,57% dan sangat tidak setuju (STS) = 7,13%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA terpadu pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gelombang di kelas VIII SMPN 1 Tangan-Tangan. Hasil ini dapat dilihat dari perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,98 > 1,71$.
2. Penggunaan metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini dapat dilihat dari persentase rata-rata respon peserta didik yang memperoleh pernyataan positif dengan kriteria sangat setuju (SS) = 15,12%, setuju (S) = 63,14%, tidak setuju (TS) = 14,57% dan sangat tidak setuju (STS) = 7,13%.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Guru-guru bidang studi fisika hendaknya dapat menerapkan lebih lanjut metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dalam usaha peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran fisika.
2. Guru-guru bidang studi fisika sebaiknya dapat memilih dan menentukan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, agar dapat terciptanya suasana aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat memodifikasi metode pembelajaran *Edutainment* berbasis *Story Telling* dan memperhatikan manajemen waktu dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 1999, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Abuddin Nata, 2011. *Persepektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Adang Heriawan, 2012. *Metodelogi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Banten: Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru.
- Ahmad Sabri, 2015. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Asep Somantri dkk, 2018. “*Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. III No. II.
- Bambang Ruwanto, 2017. *Fisika SMA Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Yudhistira.
- David Halliday dkk, 2010. *Fisika Dasar*. Jakarta: Erlangga. Dewi Mayangsari, 2014. “*Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Konduktor dan Isolator SD N Semboro Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013*”. *Jurnal Edukasi UNEJ*. Vol 1. No 1.
- Eka Iriyanti dan Virman, 2017. “*Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen terhadap Minat, Keaktifan dan Hasil Belajar pada Materi Gelombang Bunyi Siswa Kelas XII IPA1 SMA Negeri 1 Raja Ampat Kabupaten Raja Ampat*”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 No. 2.
- Evri Nurhasanah, 2014. “*Peningkatan Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*”. Skripsi. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Hamalik, Omear. 2007, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Hariyono, Rudi. 2000, *Teknik Pengendalian Keinginan*. Gersik Putra.
- Hasmiati, 2017. “*Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum*”. Jurnal Biotek, Vol 5 No 1.
- Hidayah, Rifa.2009, *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press.
- Hidayanti, Eriza Nur dan Jumali, *Penerapan metode edutainment humanizing the classroom dalam bentuk moving class terhadap hasil belajar*.Vol.26.No.1
- Hidayat, Rahmad dan Abdillah. 2019, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Cet I, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistika dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, 2017. *Pembelajaran Tematik*. Jawa Timur: Ae Media Grafika.
- Ika Sriyanti, 2019. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Jamil Suprihatiningrum, 2017. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Jeffry Handhika, 2010. “*Pembelajaran Fisika Melalui Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dan Demonstrasi Ditinjau dari Aktivitas dan Perhatian Mahasiswa*”. Jurnal JP2F. Vol, 1 No, 1.
- Kholik, Abdul dkk. 2017, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Bogor: UNIDA PRESS.
- Masrur dan Marhiyanto. 2007, *Pendorong Daya Kemauan*. Jakarta: CV Bintang Remaja.
- Rigas, D. 2010, *Usig eutainment in e-learning application: an emprical study*. *International journal of computer*. Vl.1.No.4: 36-42.
- Silberman, L. Malvin. 2006, *Active Learning*, Bandung: Nusamedia.

Tajudin, Sasmita. *Penerapan Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas X.6 SMA Negeri 16 Makassar*, Vol.2.No.1.

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), 2007, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Yuli. 2017, *Efektivitas Penggunaan Multisim 11 Simulation Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Mata Pelajaran Listrik Dinamis Pada Kelas IX MTsN 410 Tanete Bulukumba*.

Yusuf, Munir. 2018, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Zaini, Hisyam dkk. 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Insan Madani.



Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPN 1 TANGAN-TANGAN
Mata Pelajaran : FISIKA
Kelas / Semester : VIII
Materi : Gelombang
Alokasi waktu : 6 X 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara

mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan dan mengatur alam jagad raya melalui pengamatan fenomena alam fisis dan pengukurannya	1.1.1 Mencaritahu tentang kebesaran Tuhan yang ada di alam, yang berhubungan dengan gelombang bunyi dan gelombang cahaya.
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan, melaporkan, dan berdiskusi	2.1.1 Mencari informasi tentang karakteristik gelombang cahaya dan gelombang bunyi serta prinsip dan penerapannya dalam teknologi melalui berbagai sumber
3.4 Menerapkan konsep dan prinsip gelombang bunyi dan cahaya dalam teknologi	3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik bunyi dan cepat rambat gelombang bunyi. 3.1.2 Mendiskusikan tentang cepat rambat bunyi, azas Dopler dan intensitas bunyi 3.1.3 Menjelaskan tentang intensitas cahaya dan spectrum cahaya.

<p>4.4 Melakukan percobaan tentang gelombang bunyi dan/atau cahaya, berikut presentasi hasil dan makna fisisnya misalnya sonometer, dan kisi difraksi.</p>	<p>4.1.1 Melakukan percobaan interferensi dan difraksi cahaya.</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil percobaan interferensi dan difraksi cahaya.</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui studi pustaka dan diskusi peserta didik diharapkan mampu :

1. Memahami pengertian tata surya dan teori terbentuknya tata surya
2. Menganalisis gerak planet pada orbit tata surya
3. Menyelidiki terjadinya gerhana bulan dan matahari
4. Menjelaskan perbedaan rotasi bumi dan bulan
5. Mengemukakan akibat yang ditimbulkan oleh rotasi bumi dan bulan
6. Menjelaskan perbedaan revolusi bumi dan bulan
7. Mengemukakan akibat yang ditimbulkan oleh revolusi bumi dan bulan

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Gelombang Bunyi
 - Sifat gelombang bunyi - R A N I R Y
 - Cepat rambat gelombang bunyi
 - Fenomena pipa organa
 - Intensitas dan taraf intensitas
2. Gelombang Cahaya
 - Spectrum cahaya
 - Difraksi dan interferensi

E. LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama (2 JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam, menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengajak peserta didik berdoa bersama.• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik• Untuk memulai pembelajaran dengan bimbingan guru peserta didik mengucapkan yel-yel “IPA... Cinta Alam, Cinta kamu Belajar ipa... Senang, semangat• Guru memberi apersepsi dan motivasi dengan mengajukan pertanyaan sambil memainkan peran layaknya pendongeng “Pernahkah kalian menghentakkan ujung tali sementara ujung yang lainnya dipegang temanmu, akan terbentuk gelombang yang menjalar dari ujung yang kamu pegang ke ujung yang dipegang temanmu. Bagaimanakah gelombang tersebut dapat terbentuk.?”• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan menyampaikn tehnik penilaian yang akan dilakukan	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati	65 menit

- Guru menayangkan gambar gelombang yang muncul di kehidupan sehari-hari dan meminta peserta didik untuk mengamatinya. Sembari peserta didik mengamati gambar, guru menjelaskan tentang tayangan gambar gelombang tersebut

Menanya

- Guru memberikan tebak-tebakan kepada peserta didik. Yang menjawab benar berhak menunjuk temannya untuk mengajukan pertanyaan tentang tayangan gambar tadi
- Dalam hitungan kesepuluh peserta didik harus duduk secara berkelompok.

Mengumpulkan Data

- Peserta didik mengamati video tentang penyebab munculnya gelombang dan bunyi.
- Peserta didik melakukan kajian pustaka dengan menggunakan buku peserta didik.

Mengasosiasi

- Secara berkelompok, peserta didik melakukan diskusi kelompok kemudian setiap kelompok menyebutkan satu contoh gelombang dan bunyi yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengkomunikasikan

- Masing-masing perwakilan kelompok ditunjuk oleh guru secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi dari kelompoknya sesuai dengan apa yang

	disampaikan teman kelompoknya dengan gaya khas masing-masing.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan ini dan melakukan refleksi (materi apa yang sudah/belum dikuasai). • Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang berkinerja baik. • Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama 	10 menit

Pertemuan Kedua (2 JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengajak peserta didik berdoa bersama. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik • Untuk memulai pembelajaran dengan bimbingan guru peserta didik mengucapkan yel-yel “IPA... Cinta Alam, Cinta kamu Belajar IPA... Senang, semangat 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi apersepsi dan motivasi dengan mengajukan pertanyaan sambil memainkan peran layaknya pendongeng “Pernahkah kalian pergi ke laut dan melihat gelombang air laut.? Apa penyebab terjadinya gelombang tersebut.?” • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan menyampaikn tehnik penilaian yang akan dilakukan 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan gambar gelombang yang muncul di kehidupan sehari-hari dan meminta peserta didik untuk mengamatinya. Sembari peserta didik mengamati gambar, guru menjelaskan tentang tayangan gambar gelombang tersebut <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tebak-tebakan kepada peserta didik. Yang menjawab benar berhak menunjuk temannya untuk mengajukan pertanyaan tentang tayangan gambar tadi • Dalam hitungan kesepuluh peserta didik harus duduk secara berkelompok. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati video tentang penyebab munculnya gelombang dan bunyi. • Peserta didik melakukan kajian pustaka dengan menggunakan buku peserta didik. 	65 menit

	<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok, peserta didik melakukan diskusi kelompok kemudian setiap kelompok menyebutkan satu contoh gelombang dan bunyi yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing perwakilan kelompok ditunjuk oleh guru secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi dari kelompoknya sesuai dengan apa yang disampaikan teman kelompoknya dengan gaya khas masing-masing. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan ini dan melakukan refleksi (materi apa yang sudah/belum dikuasai). • Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang berkinerja baik. • Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama 	10 menit

Pertemuan Ketiga (2 JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengajak peserta didik berdoa bersama. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik • Untuk memulai pembelajaran dengan bimbingan guru peserta didik mengucapkan yel-yel “IPA... Cinta Alam, Cinta kamu Belajar ipa... Senang, semangat • Guru memberi apersepsi dan motivasi dengan mengajukan pertanyaan sambil memainkan peran layaknya pendongeng “Coba kalian lihat cahaya yang merambat masuk kedalam ruangan ini.! Apakah cahaya itu bisa di sebut gelombang.? Kalau iya, termasuk dalam jenis gelombang apakah cahaya tersebut.?” • Guru menyampaikan... tujuan dan manfaat pembelajaran dan menyampaiaikn tehnik penilaian yang akan dilakukan 	<p>15 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan gambar gelombang yang muncul di kehidupan sehari-hari dan meminta peserta didik untuk mengamatinya. Sembari peserta didik mengamati gambar, guru menjelaskan tentang tayangan gambar gelombang tersebut <p>Menanya</p>	<p>65 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tebak-tebakan kepada peserta didik. Yang menjawab benar berhak menunjuk temannya untuk mengajukan pertanyaan tentang tayangan gambar tadi • Dalam hitungan kesepuluh peserta didik harus duduk secara berkelompok. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati video tentang penyebab munculnya gelombang dan bunyi. • Peserta didik melakukan kajian pustaka dengan menggunakan buku peserta didik. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok, peserta didik melakukan diskusi kelompok kemudian setiap kelompok menyebutkan satu contoh gelombang dan bunyi yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing perwakilan kelompok ditunjuk oleh guru secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi dari kelompoknya sesuai dengan apa yang disampaikan teman kelompoknya dengan gaya khas masing-masing. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan ini dan melakukan refleksi (materi apa yang sudah/belum dikuasai). 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang berkinerja baik. • Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya • Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama 	
--	---	--

F. PENILAIAN

1. Teknik dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen
Pengamatan Sikap	Lembar Pengamatan Sikap dan Rubrik
Tes Tertulis	Pilihan Ganda

2. Instrumen

a. Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek yang dinilai	3	2	1	Keterangan
1	Mengagumi gerak/ gerak lurus sebagai ciptaan dan kuasa Tuhan				
2	Memiliki rasa ingin tahu				
3	Ketelitian dalam melakukan kerja individu				

b. Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1	Mengagumi peristiwa gerak, gerak lurus, gerak	3: menunjukkan ekspresi kekaguman bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan

	dapat dipercepat dan diperlambat sebagai ciptaan dan kuasa Tuhan.	<p>dan/atau ungkapan verbal yang menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan.</p> <p>2: belum secara eksplisit menunjukkan ekspresi kekaguman atau ungkapan syukur, namun menaruh minat bahwa manusia makhluk ciptaan tuhan.</p> <p>1: belum menunjukkan ekspresi kekaguman, atau menaruh minat bahwa manusia ciptaan Tuhan, atau ungkapan verbal yang menunjukkan rasa syukur terhadap Tuhan</p>
2	Menunjukkan rasa ingin tahu.	<p>3: menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.</p> <p>2: menunjukkan rasa ingin tahu, namun tidak terlalu antusias, dan baru terlibat aktif dalam kegiatan kelompok ketika disuruh.</p> <p>1: tidak menunjukkan antusias dalam pengamatan, sulit terlibat aktif dalam kegiatan kelompok walaupun telah didorong untuk terlibat.</p>
3	Ketelitian dalam melakukan kerja individu -	<p>3: Melakukan pekerjaan sesuai prosedur, hatihati dalam bekerja, hasil tepat</p> <p>2: Melakukan pekerjaan sesuai prosedur, hatihati dalam bekerja, hasil tidak tepat.</p> <p>1: Melakukan pekerjaan tidak sesuai prosedur, bekerja dengan tergesa-gesa, hasil tidak tepat.</p>

c. Lembar Penilaian Perilaku sikap

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Kriteria Penilaian:

Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013, yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,3$

Lampiran 6

GELOMBANG BUNYI

Kelompok:

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengetahui cepat rambat gelombang bunyi
2. Peserta didik mampu mengetahui pola resonansi bunyi
3. Peserta didik mampu mengetahui sistem pelayanan dalam kehidupan sehari-hari

B. Alat dan Bahan:

1. Gelas kaca
2. Air
3. Penggaris aluminium
4. Pensil

C. Petunjuk:

1. Letakkan gelas kaca diatas meja, kemudian pukul dinding gelas dengan pensil. Apakah Anda mendengar bunyi?

2. Isilah gelas dengan air, masukkan penggaris besi kedalam gelas, kemudian pukul dinding gelas dengan pensil. Apa yang Anda dengar pada penggaris?
3. Pukullah penggaris yang ada di dalam gelas berisi air. Apakah Anda mendengar bunyi?.Sampaikan bunyi ketukan penggaris ketelinga Anda?
4. Buatlah kesimpulan dari percobaan yang telah dilakukan



GELOMBANG CAHAYA

Kelompok:

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menentukan pergeseran sinar pada kaca
2. Peserta didik mampu menentukan sudut deviasi pada prisma
3. Peserta didik mampu menentukan indeks bias pada kaca dan prisma
4. Peserta didik mampu menentukan jarak antar terang pada kisi difraksi

B. Alat dan Bahan:

1. Laser
2. Prisma
3. Kaca
4. Kertas HVS
5. Lampu
6. Penggaris
7. Busur

C. Petunjuk:

1. Letakkan kaca pada kertas HVS
2. Gambar kaca dengan pensil mengikuti bentuk kaca
3. Tentukan garis normal dan sudut datangnya cahaya menggunakan busur
4. Letakkan lampu yang digunakan mengikuti arah sudut
5. Gambar bayangan yang terbentuk menggunakan penggaris dan pensil

6. Lalu tentukan garis normal dan sudut yang terbentuk



LEMBAR UJI VALIDASI INSTRUMEN SOAL

Validator : RUSYDI, ST, M.Pd

Pekerjaan : DOSEN PENGAJAR

A. Petunjuk

1. Kami memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen soal pemahaman konsep fisika yang telah dibuat
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (\checkmark) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : Tidak Relevan
- 2 : Kurang Relevan
- 3 : Relevan
- 4 : Sangat Relevan

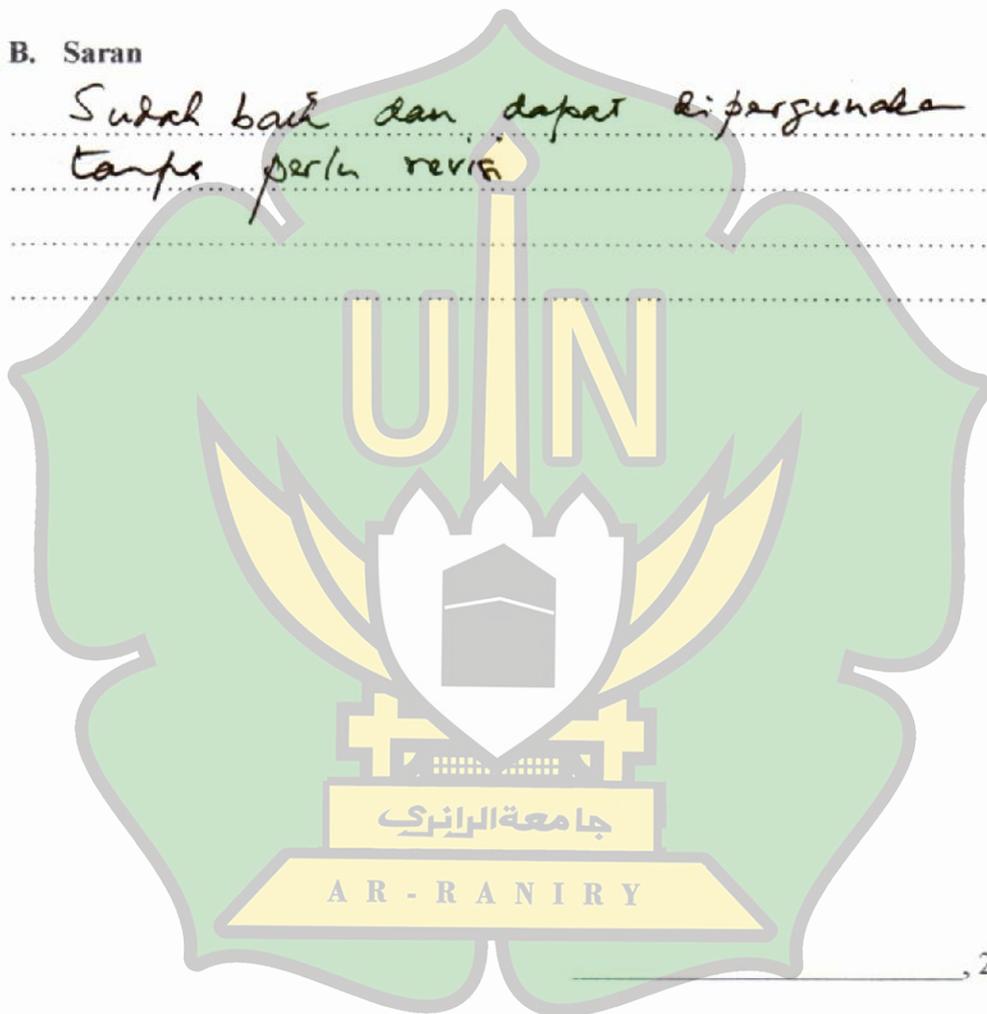
No	Aspek Yang Ditelaah	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Materi					
1.	Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes tertulis untuk bentuk pilihan ganda			\checkmark	

2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)			✓	
3.	Pilihan jawaban homogen dan logis			✓	
4.	Hanya ada satu kunci jawaban			✓	
Konstruksi					
1.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas			✓	
2.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja			✓	
3.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban			✓	
4.	Pokok soal bebas dan pernyataan yang bersifat negatif ganda			✓	
5.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi			✓	
6.	Gambar, grafik, tabel atau sejenisnya jelas dan berfungsi			✓	
7.	Panjang pilihan jawaban relatif sama			✓	
8.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya			✓	
9.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya			✓	
10.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya			✓	
Bahasa/Budaya					
1.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓	

2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓
3.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu				✓
4.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian				✓

B. Saran

Sudah baik dan dapat dipergunakan
tanpa perlu revisi



, 2021

Validator

(Signature)
Rusydi, S.T. M.Pd

LEMBAR UJI VALIDITAS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir /skripsi saya pada program studi pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrument pembelajaran yang mendukung penelitian saya yang berjudul:

“Penerapan Metode Edutainment Berbasis Story Telling Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Ipa Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VII SMPN 1 Tangan-Tangan”

A. Petunjuk

1. Kami mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket minat peserta didik dalam pembelajaran yang telah dibuat.
2. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Petunjuk	Petunjuk lembar angket peserta didik dinyatakan dengan jelas				✓
2	Cakupan Respon Siswa.	<ul style="list-style-type: none">• Kategori minat peserta didik yang diamati dinyatakan dengan jelas.• Kategori minat peserta didik yang diamati termuat dengan lengkap.				✓

		<ul style="list-style-type: none"> • Kategori minat peserta didik yang diamati dapat teramati dengan baik 				✓
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang sesuai • Menggunakan bahasa yang mudah dipahami • Menggunakan pernyataan yang komunikatif 				✓

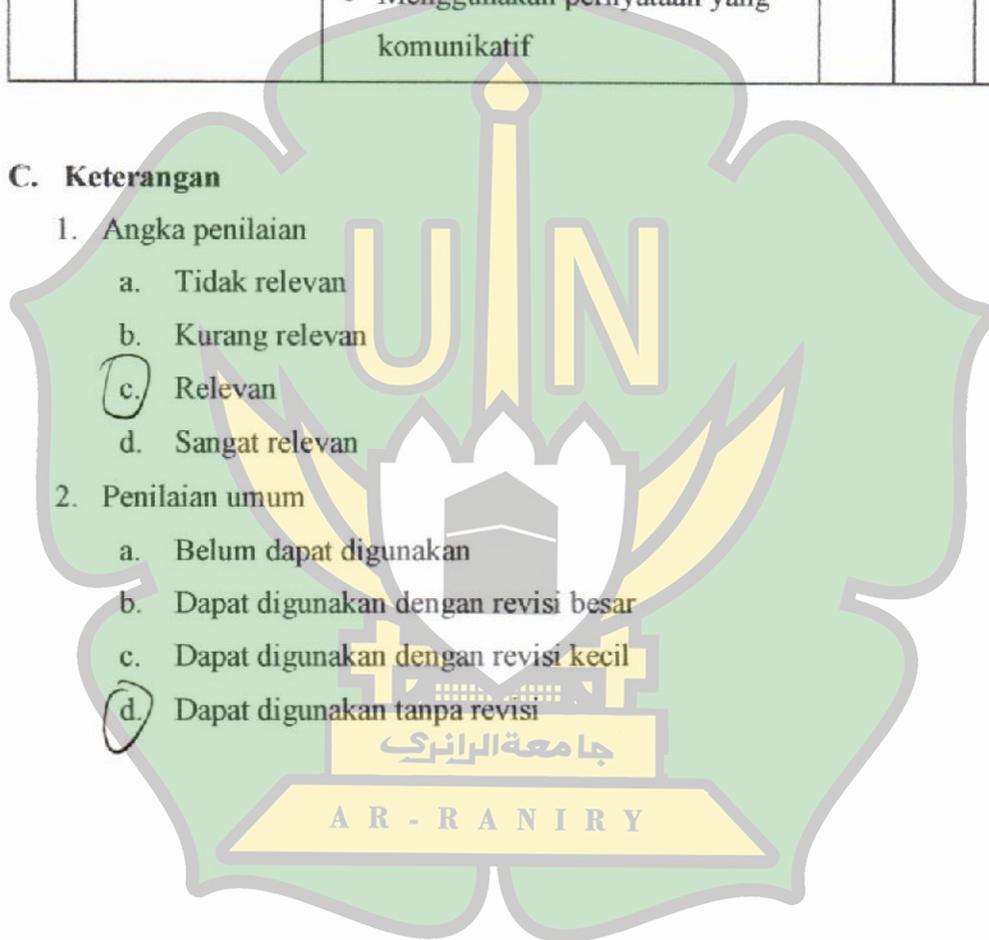
C. Keterangan

1. Angka penilaian

- Tidak relevan
- Kurang relevan
- Relevan
- Sangat relevan

2. Penilaian umum

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi



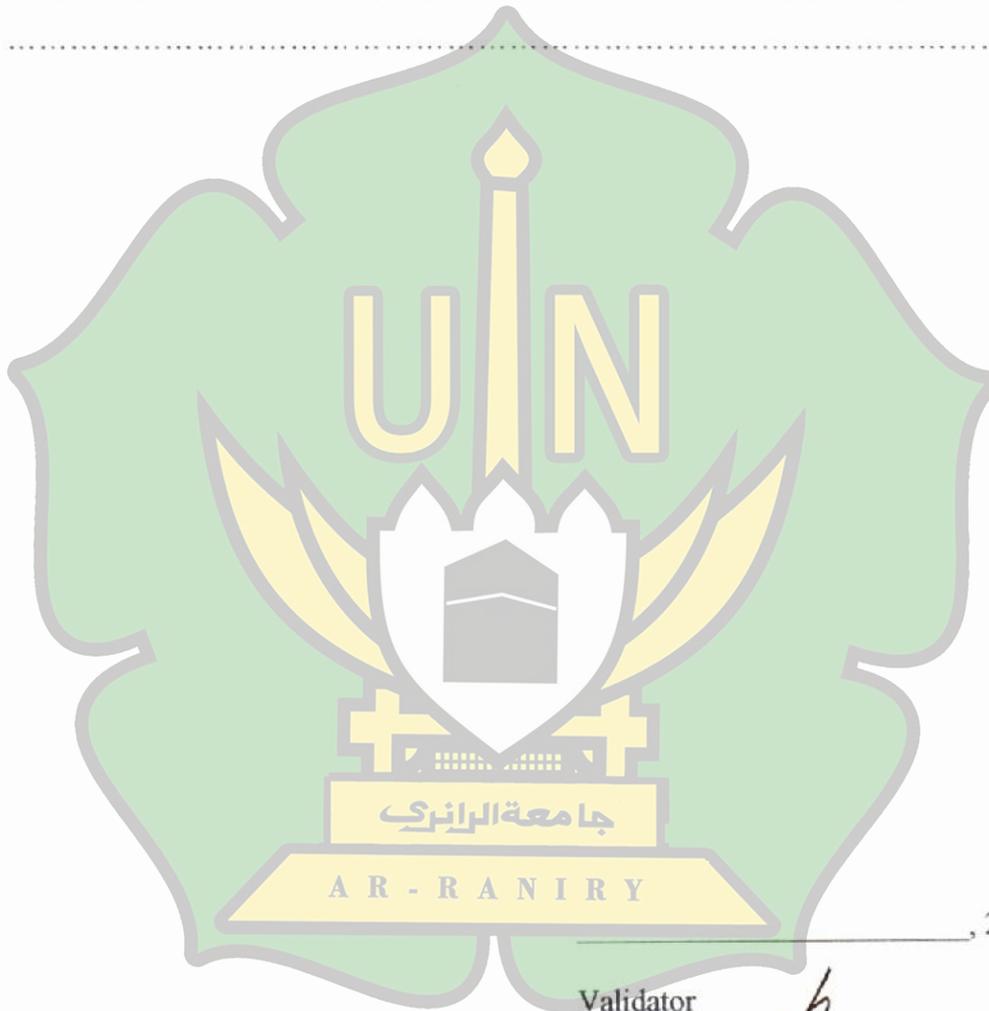
D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah.

.....

.....

.....



....., 2021

Validator

Ruoydi, ST. M.Pd.

**LEMBAR UJI VALIDASI PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DALAM
METODE *EDUTAINMENT* DENGAN *TEKNIK STORY TELLING***

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir /skripsi saya pada program studi pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrument pembelajaran yang mendukung penelitian saya yang berjudul:

“Penerapan Metode Edutainment Berbasis Story Telling Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Ipa Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VII SMPN 1 Tangan-Tangan”

A. Petunjuk

1. Kami mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket minat peserta didik dalam pembelajaran yang telah dibuat.
2. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	A R - R A Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Petunjuk	Petunjuk lembar pengamatan peserta didik dinyatakan dengan jelas				✓
2	Cakupan Respon Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Kategori aktivitas guru yang diamati dinyatakan dengan jelas. 				✓

		<ul style="list-style-type: none"> • Kategori aktivitas guru yang diamati termuat dengan lengkap. • Kategori aktivitas guru yang diamati dapat teramati dengan baik 				✓
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia • Menggunakan kalimat/ pernyataan yang komunikatif • Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti 				✓
4	Umum	Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan metode <i>Eduainment</i> dengan teknik <i>Story Teling</i> .				✓

C. Keterangan:

1. Angka Penilaian

- Tidak Relevan
- Kurang Relevan
- Relevan
- Sangat Relevan

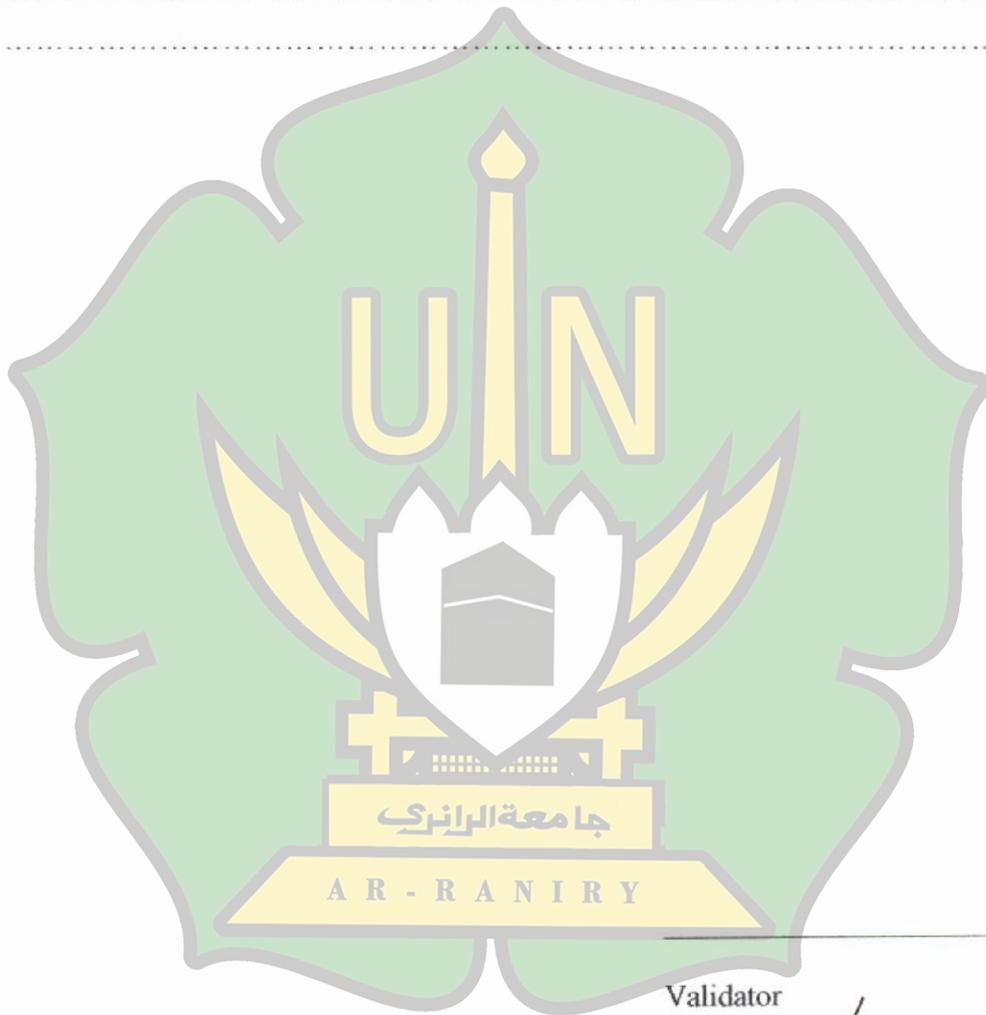
2. Penilaian Umum

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan tanpa revisi.

D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah.

.....
.....
.....



Validator

Rusyki
(Rusyki, ST. M., PR.)

**LEMBAR UJI VALIDASI PENGAMATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK
DALAM METODE EDUTAINMENT DENGAN TEKNIK STORY TELLING**

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir /skripsi saya pada program studi pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrument pembelajaran yang mendukung penelitian saya yang berjudul:

“Penerapan Metode Edutainment Berbasis Story Telling Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Ipa Terpadu Pada Materi Gelombang Kelas VII SMPN 1 Tangan-Tangan”

A. Petunjuk

1. Kami mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang telah dibuat.
2. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

B. Tabel Penilaian

No	Aspek	A R - R A Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Petunjuk	Petunjuk lembar pengamatan peserta didik dinyatakan dengan jelas				✓
2	Cakupan Respon Siswa.	<ul style="list-style-type: none">• Kategori aktivitas peserta didik yang diamati dinyatakan dengan jelas.				✓

		<ul style="list-style-type: none"> • Kategori aktivitas peserta didik yang diamati termuat dengan lengkap. • Kategori aktivitas peserta didik yang diamati dapat teramati dengan baik 				✓
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia • Menggunakan kalimat/ pernyataan yang komunikatif • Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti 				✓
4	Umum	Penilaian umum terhadap lembar pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan metode <i>Eduainment</i> dengan teknik <i>Story Telling</i> .				✓

C. Keterangan:

3. Angka Penilaian

- Tidak Relevan
- Kurang Relevan
- Relevan
- Sangat Relevan

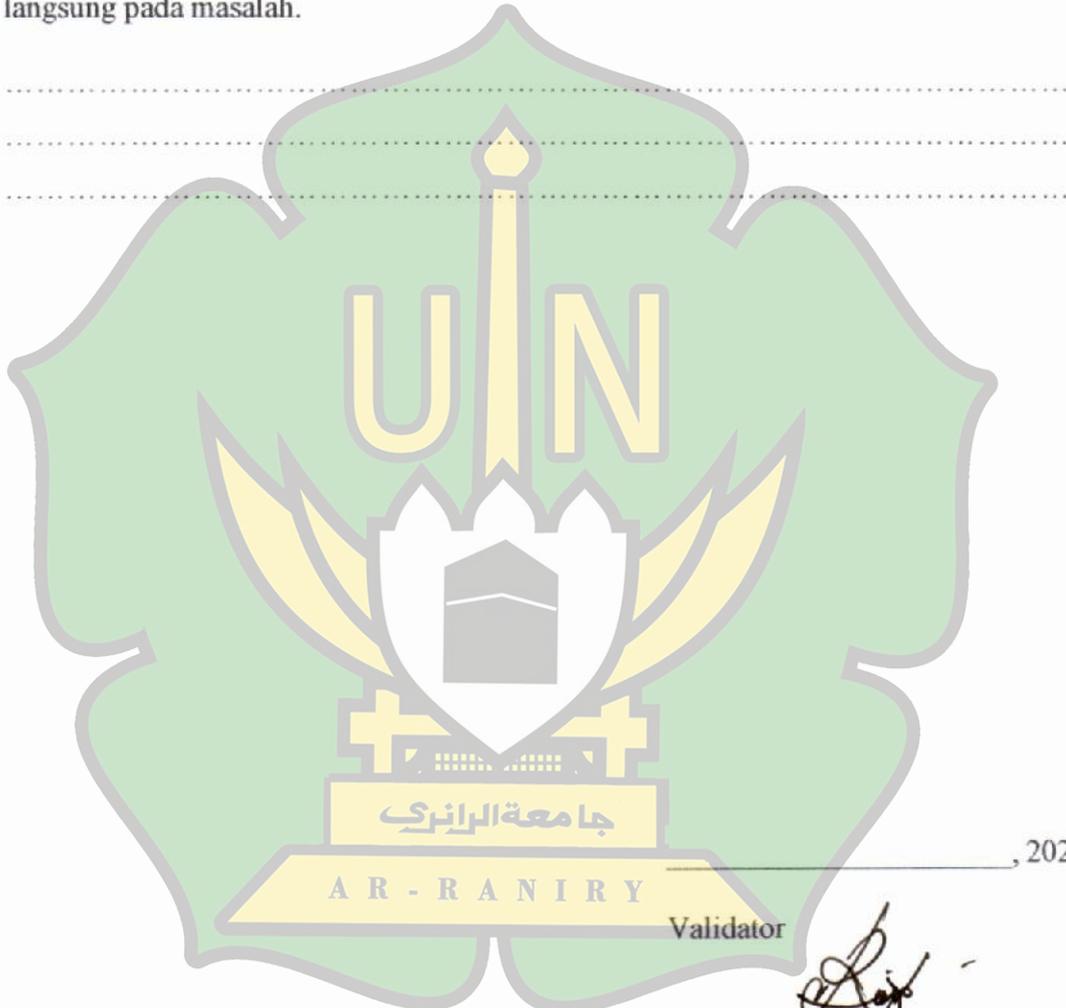
4. Penilaian Umum

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Dapat digunakan dengan revisi kecil

d. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Saran-saran

Mohon Bapak/Ibu menuliskan butir-butir revisi berikut dan/atau menuliskan langsung pada masalah.



_____, 2021

[Handwritten Signature]
(Rusydi, ST. M.Pd)

Nama: KHAIRATUL ULYA

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII

A. Identitas

Nama : KHAIRATUL ULYA

Kelas : VIII

Jenis kelamin : PR

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada angket tersebut
2. Tanggapilah semua pernyataan dengan jujur dan sungguh-sungguh sesuai dengan keadaan anda.
3. Anda dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom respon setiap pernyataan yang paling sesuai dengan minat anda pada kolom respon yang telah disediakan.
4. Bila telah selesai kumpulkan lembar angket kepada pengawas
5. Keterangan kolom respon:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

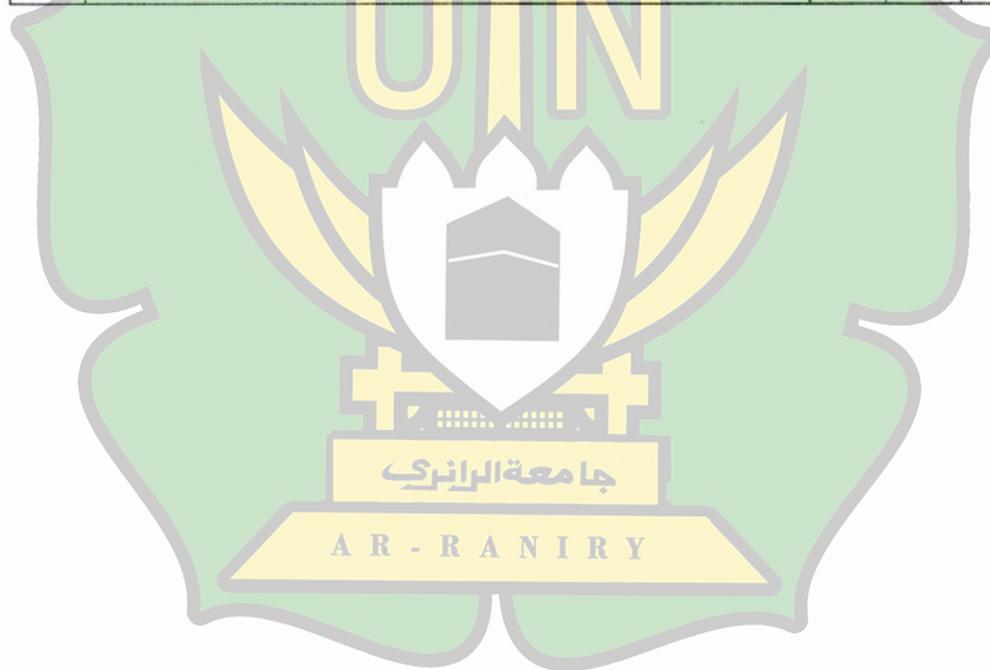
TS = Tidak Setuju

جامعة الرانيري

R - R A N I R Y

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya merasa senang dengan materi pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>		✓		
2	Saya menyukai pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>		✓		
3	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> yang diterapkan		✓		
4	Saya merasa bosan dengan materi pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>				✓
5	Saya tidak suka menunda jika diberikan tugas oleh guru		✓		
6	Saya rajin mengikuti pelajaran IPA		✓		
7	Saya tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> yang diterapkan				✓
8	Saya sering bolos saat mengikuti pelajaran IPA				✓
9	Saya ingin belajar lebih banyak untuk mengetahui hal baru dalam pelajaran IPA		✓		
10	Saya berusaha mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru		✓		

11	Saya bertanya tentang materi yang diajarkan		✓		
12	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		
13	Saya memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi IPA dengan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>		✓		
14	Saya tidak memahami materi pelajaran yang dijelaskan dengan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>				✓
15	Saya tidak memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru		✓		



Nama: ~~Khairatul Ulya~~
KHAIRATUL ULYA

B-2
5-8

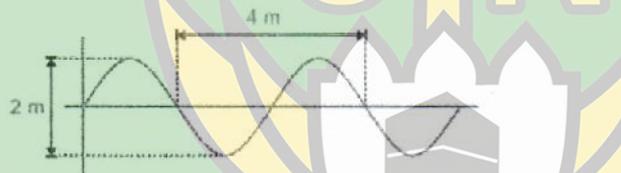
SOAL PRE TEST IPA FISIKA KELAS VIII

II. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- ✓ 1. Berdasarkan medium perambatannya, gelombang dibedakan menjadi...
- e. gelombang transversal dan gelombang longitudinal
 - f. gelombang mekanik dan gelombang elektromagnetik
 - g. gelombang bunyi dan gelombang cahaya
 - h. gelombang laut dan gelombang Bumi

- ✗ 2. Sebuah gelombang merambat dengan kecepatan 300 m/s, panjang gelombangnya 75 m. Frekuensi gelombang tersebut adalah...
- c. 4 Hz
 - d. 5 Hz
 - c. 6 Hz
 - d. 7 Hz

✗ 3.



Amplitudo dari gelombang yang ditampilkan pada gambar di atas adalah...

- c. 1 m
 - d. 2 m
 - c. 4 m
 - d. 8 m
- ✗ 4. Dalam eksplorasi minyak dan gas bumi, digunakan pemanfaatan sifat gelombang yaitu...
- e. pemantulan gelombang
 - f. perambatan tanpa medium
 - g. amplitudo gelombang
 - h. panjang gelombang

✓5. Sebuah gelombang mempunyai frekuensi 5 Hz dan panjang gelombangnya 20 m. Kecepatan gelombang tersebut adalah...

- a. 100 m/s
d. 4 m/s
c. 200 m/s
d. 8 m/s

✚6. Sebuah gelombang merambat dengan kecepatan 480 m/s. Jika frekuensi gelombang tersebut adalah 12 Hz, panjang gelombangnya adalah...

- c. 40 m
d. 45 m
c. 50 m
d. 55 m

✚7. Berikut ini yang bukan pemanfaatan gelombang dalam teknologi adalah...

- e. Satelit
f. sel surya
 g. eksplorasi minyak dan gas bumi
h. PLTN

✚8.



Dalam selang waktu 0,3 sekon antara A dan B terbentuk gelombang seperti gambar di atas. Cepat rambat gelombang dalam tali adalah...

- c. 10 m/s
d. 9 m/s
c. 6 m/s
d. 3 m/s

✚9. Bunyi merupakan gelombang

- e. elektromagnetik
f. laut
g. mekanik
 h. mikro

✖ 10. Cepat rambat gelombang bunyi bergantung pada...

- e. jenis mediumnya
- f. suhu mediumnya
- g. jenis dan suhu mediumnya
- h. frekuensinya



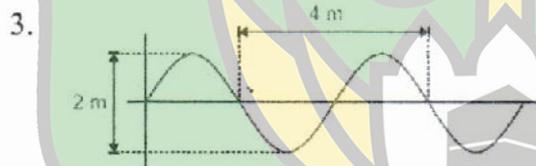
B = 7
s = 3

SOAL POST TEST IPA FISIKA KELAS VIII

I. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- ✓ 1. Berdasarkan medium perambatannya, gelombang dibedakan menjadi...
- a. gelombang transversal dan gelombang longitudinal
 - Ⓐ b. gelombang mekanik dan gelombang elektromagnetik
 - c. gelombang bunyi dan gelombang cahaya
 - d. gelombang laut dan gelombang Bumi

- ✓ 2. Sebuah gelombang merambat dengan kecepatan 300 m/s, panjang gelombangnya 75 m. Frekuensi gelombang tersebut adalah...
- Ⓐ a. 4 Hz
 - b. 5 Hz
 - c. 6 Hz
 - d. 7 Hz



Amplitudo dari gelombang yang ditampilkan pada gambar di atas adalah...

- ✓
- Ⓐ a. 1 m
 - b. 2 m
 - c. 4 m
 - d. 8 m
- ✓ 4. Dalam eksplorasi minyak dan gas bumi, digunakan pemanfaatan sifat gelombang yaitu...
- Ⓐ a. pemantulan gelombang
 - b. perambatan tanpa medium
 - c. amplitudo gelombang
 - d. panjang gelombang

10. Cepat rambat gelombang bunyi bergantung pada...

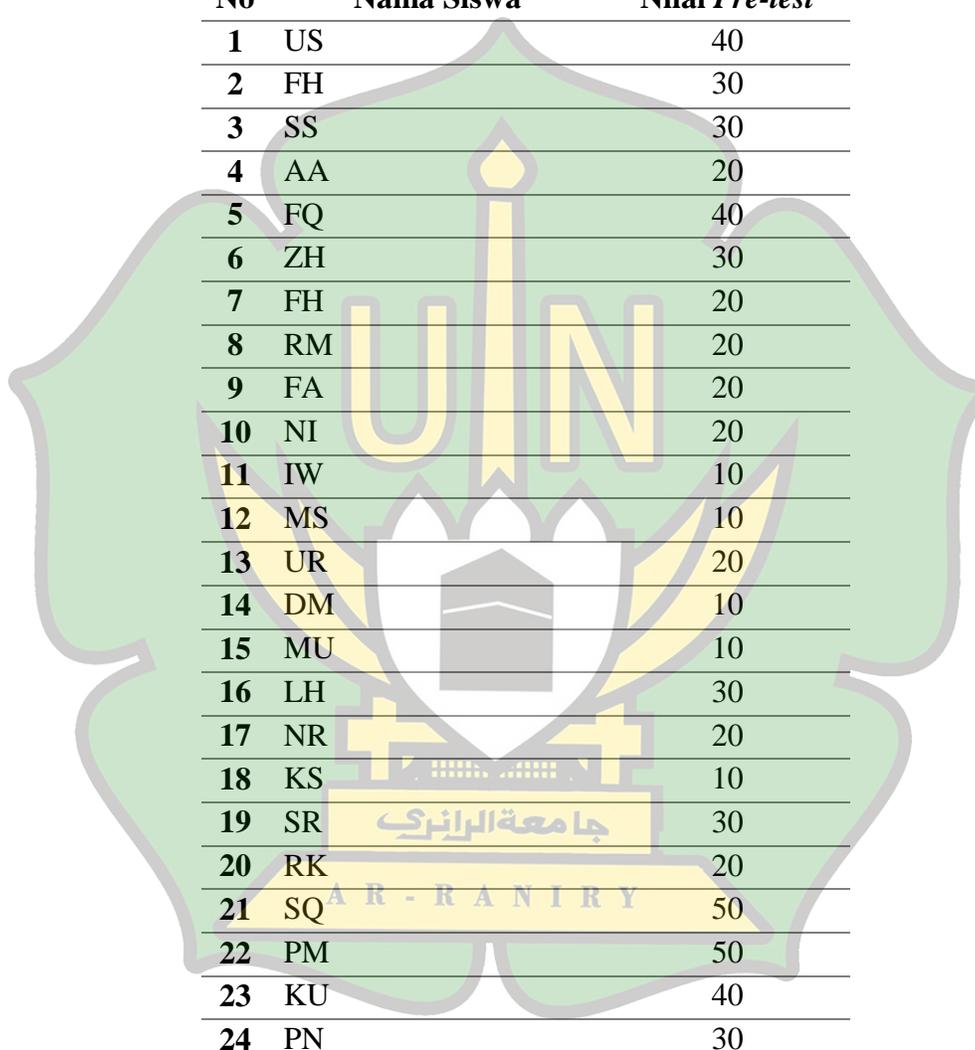
- a. jenis mediumnya
- b. suhu mediumnya
- c. jenis dan suhu mediumnya
- d. frekuensinya



Lampiran 11

TABEL DATA *PREE-TEST*

Data hasil perolehan nilai *Pre-test* peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut:

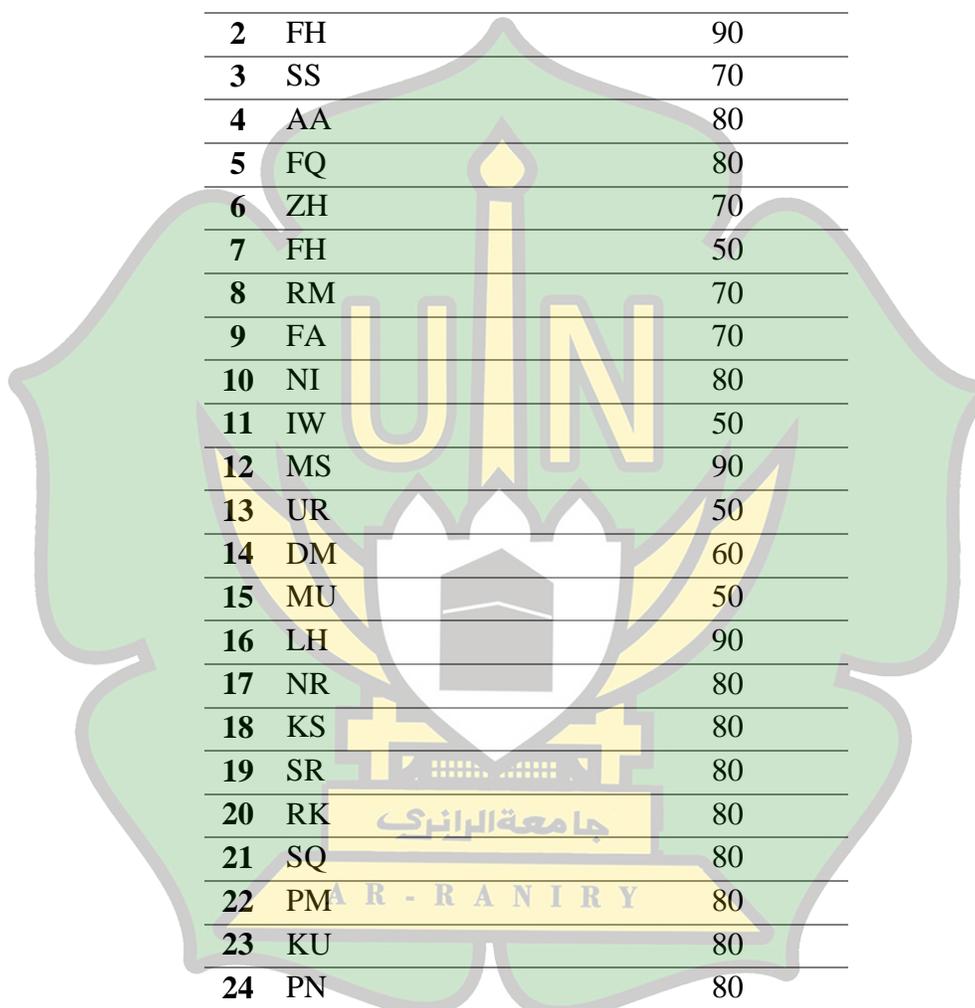


No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>
1	US	40
2	FH	30
3	SS	30
4	AA	20
5	FQ	40
6	ZH	30
7	FH	20
8	RM	20
9	FA	20
10	NI	20
11	IW	10
12	MS	10
13	UR	20
14	DM	10
15	MU	10
16	LH	30
17	NR	20
18	KS	10
19	SR	30
20	RK	20
21	SQ	50
22	PM	50
23	KU	40
24	PN	30

Lampiran 12

TABEL DATA *POST-TEST*

Data hasil perolehan nilai *Post-test* peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut:



No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>
1	US	70
2	FH	90
3	SS	70
4	AA	80
5	FQ	80
6	ZH	70
7	FH	50
8	RM	70
9	FA	70
10	NI	80
11	IW	50
12	MS	90
13	UR	50
14	DM	60
15	MU	50
16	LH	90
17	NR	80
18	KS	80
19	SR	80
20	RK	80
21	SQ	80
22	PM	80
23	KU	80
24	PN	80

Lampiran 13

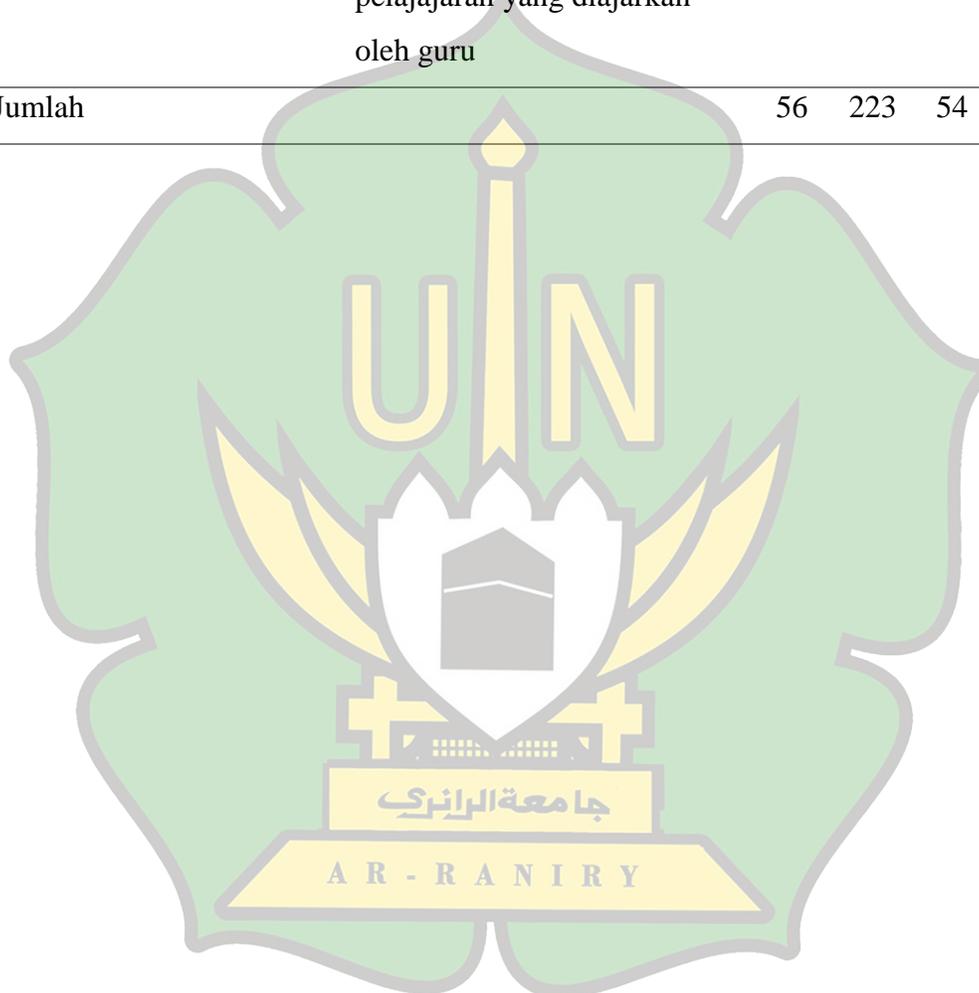
TABEL DATA ANGKET SISWA

Hasil angket siswa yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Indikator	No	Pernyataan	Frekuensi			
			SS	S	TS	STS
Metode pembelajaran <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> adalah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan	1.	Saya merasa senang dengan materi pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>	8	14	1	1
	2.	Saya menyukai pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>	2	17	3	2
	3.	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> yang diterapkan	1	16	6	1
	4.	Saya merasa tidak bosan dengan materi pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>	0	18	2	4
	5.	Saya tidak suka menunda jika diberikan tugas oleh guru	5	17	2	0
	6.	Saya rajin mengikuti pelajaran IPA	4	16	3	1

<p><i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> adalah model pembelajaran yang efektif.</p> <p>Metode pembelajaran <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> adalah model pembelajaran yang menambah minat belajar.</p>	7.	Saya akan selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i> yang diterapkan	6	14	2	2
	8.	Saya sering bolos saat mengikuti pelajaran IPA	1	15	7	1
	9.	Saya ingin belajar lebih banyak untuk mengetahui hal baru dalam pelajaran IPA	9	15	0	0
	10.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru	6	17	1	0
	11.	Saya senang bertanya tentang materi yang diajarkan	4	16	1	3
	12.	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	0	11	10	3
	13.	Saya memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi IPA dengan menggunakan metode <i>Edutainment</i> berbasis <i>Story Telling</i>	6	12	4	2
	14.	Saya memahami materi pelajaran yang dijelaskan dengan metode <i>Edutainment</i>	1	15	5	3

	berbasis <i>Story Telling</i> dengan baik.				
15.	Saya senang memperhatikan dan mendengarkan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru	3	10	7	4
Jumlah		56	223	54	27



Lampiran 14

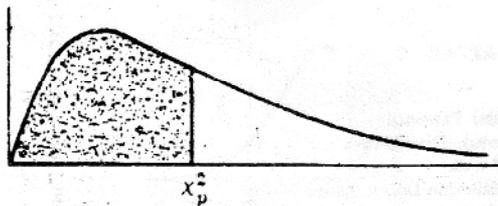
TABEL UJI-T DATA SISWA *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>	Nilai <i>Pre-test</i>	D	D ²
1	US	70	40	30	900
2	FH	90	30	60	3,600
3	SS	70	30	40	1,600
4	AA	80	20	60	3,600
5	FQ	80	40	40	1,600
6	ZH	70	30	40	1,600
7	FH	50	20	30	900
8	RM	70	20	50	2,500
9	FA	70	20	50	2,500
10	NI	80	20	60	3,600
11	IW	50	10	40	1,600
12	MS	90	10	80	6,400
13	UR	50	20	30	900
14	DM	60	10	50	2,500
15	MU	50	10	40	1,600
16	LH	90	30	60	3,600
17	NR	80	20	60	3,600
18	KS	80	10	70	4,900
19	SR	80	30	50	2,500
20	RK	80	20	60	3,600
21	SQ	80	50	30	900
22	PM	80	50	30	900
23	KU	80	40	40	1,600
24	PN	80	30	50	2,500
Jumlah	Nama Siswa			1150	59500

TABEL CHI-KUADRAT

DAFTAR H

Nilai Persentil Untuk Distribusi χ^2
 $\nu = dk$
 (Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan χ^2_p)



ν	$\chi^2_{0.995}$	$\chi^2_{0.99}$	$\chi^2_{0.975}$	$\chi^2_{0.95}$	$\chi^2_{0.90}$	$\chi^2_{0.75}$	$\chi^2_{0.50}$	$\chi^2_{0.25}$	$\chi^2_{0.10}$	$\chi^2_{0.05}$	$\chi^2_{0.025}$	$\chi^2_{0.01}$	$\chi^2_{0.005}$
1	7.88	6.63	5.02	3.84	2.71	1.32	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0.0002	0.000
2	10.6	9.21	7.38	5.99	4.61	2.77	1.39	0.575	0.211	0.103	0.051	0.0201	0.010
3	12.8	11.3	9.35	7.81	6.25	4.11	2.37	1.21	0.584	0.352	0.216	0.115	0.072
4	14.9	13.3	11.1	9.49	7.78	5.39	3.36	1.92	1.06	0.711	0.184	0.297	0.207
5	16.7	15.1	12.8	11.1	9.24	6.63	4.35	2.67	1.61	1.15	0.831	0.554	0.412
6	18.3	16.8	14.4	12.6	10.6	7.84	5.35	3.45	2.20	1.64	1.24	0.872	0.676
7	20.3	18.5	16.0	14.1	12.0	9.04	6.35	4.25	2.83	2.17	1.69	1.24	0.989
8	22.0	20.1	17.5	15.5	13.1	10.2	7.34	5.07	3.49	2.73	2.18	1.65	1.34
9	23.6	21.7	19.0	16.9	14.7	11.4	8.34	5.90	4.17	3.33	2.70	2.09	1.73
10	25.2	23.2	20.5	18.3	16.0	12.5	9.34	6.74	4.87	3.94	3.25	2.56	2.16
11	26.8	24.7	21.9	19.7	17.3	13.7	10.3	7.58	5.58	4.57	3.82	3.05	2.60
12	28.3	26.2	23.3	21.0	18.5	14.8	11.3	8.44	6.30	5.23	4.40	3.57	3.07
13	29.8	27.7	24.7	22.4	19.8	16.0	12.3	9.30	7.04	5.89	5.01	4.11	3.57
14	31.3	29.1	26.1	23.7	21.1	17.1	13.3	10.2	7.79	6.57	5.63	4.66	4.07
15	32.8	30.6	27.5	25.0	22.3	18.2	14.3	11.0	8.55	7.26	6.26	5.23	4.60
16	34.3	32.0	28.8	26.3	23.5	19.4	15.3	11.9	9.31	7.96	6.91	5.81	5.14
17	35.7	33.4	30.2	27.6	24.8	20.5	16.3	12.8	10.1	8.67	7.56	6.41	5.70
18	37.2	34.8	31.5	28.9	26.0	21.6	17.3	13.7	10.9	9.39	8.23	7.01	6.26
19	38.6	36.2	32.9	30.1	27.2	22.7	18.3	14.6	11.7	10.1	8.91	7.63	6.84
20	40.0	37.6	34.2	31.4	28.4	23.8	19.3	15.5	12.4	10.9	9.59	8.26	7.43
21	41.4	38.9	35.5	32.7	29.6	24.9	20.3	16.3	13.2	11.6	10.3	8.90	8.03
22	42.8	40.3	36.8	33.9	30.8	26.0	21.3	17.2	14.0	12.3	11.0	9.54	8.64
23	44.2	41.6	38.1	35.2	32.0	27.1	22.3	18.1	14.8	13.1	11.7	10.2	9.26
24	45.6	43.0	39.4	36.4	33.2	28.2	23.3	19.0	15.7	13.8	12.4	10.9	9.89
25	46.9	44.3	40.6	37.7	34.4	29.3	24.3	19.9	16.5	14.6	13.1	11.5	10.5
26	48.3	45.6	41.9	38.9	35.6	30.4	25.3	20.8	17.3	15.4	13.8	12.2	11.2
27	49.6	47.0	43.2	40.1	36.7	31.5	26.3	21.7	18.1	16.2	14.6	12.9	11.8
28	51.0	48.3	44.5	41.3	37.9	32.6	27.3	22.7	18.9	16.9	15.3	13.6	12.5
29	52.3	49.6	45.7	42.6	39.1	33.7	28.3	23.6	19.8	17.7	16.0	14.3	13.1
30	53.7	50.9	47.0	43.8	40.3	34.8	29.3	24.5	20.6	18.5	16.8	15.0	13.8
40	56.8	63.7	59.3	55.8	51.8	45.6	39.3	33.7	29.1	26.5	24.4	22.2	20.7
50	79.5	76.2	71.4	67.5	63.2	56.3	49.3	42.9	37.7	34.8	32.4	29.7	28.0
60	92.0	88.4	83.3	79.1	74.1	67.0	59.3	52.3	46.5	43.2	40.5	37.5	35.5
70	104.2	100.4	95.0	90.5	85.5	77.6	69.3	61.7	55.3	51.7	48.8	45.4	43.3
80	116.3	112.3	106.6	101.9	96.6	88.1	79.3	71.1	64.3	60.4	57.2	53.5	51.2
90	128.3	124.1	118.1	113.1	107.6	98.6	89.3	80.6	73.3	69.1	65.6	61.8	59.2
100	140.2	135.8	129.6	124.3	118.5	109.1	99.3	90.1	82.4	77.9	74.2	70.1	67.3

Sumber : Table of Percentage Points of the χ^2 Distribution. Thompson, C.M., Biometrika, Vol.32 (1941).

Lampiran 1 □

TABEL DISTRIBUSI-t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70820	31.82062	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.78489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.38493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92983	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06886	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40818	

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 15

FOTO-FOTO PENELITIAN





