

LAPORAN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN *ACTIVITY LEARNING GUIDE* BERBASIS
SCIENCE EDUTAINMENT UNTUK MENUMBUHKAN
KARAKTER POSITIF DAN KETERAMPILAN PROSES DALAM
PEMBELAJARAN IPA**

Oleh:

Purwanti Widhy H, M.Pd/NIP : 1983 0730200812 2 004

Maryati, M.Pd/NIP : 19720219 200003 2 001

Susilowati, M.Pd/ NIP. 198306232009122005

Christy Arum Sari/ NIM : 09312241032

Wiwit Widiandani / NIM : 08312241018

**PRODI PENDIDIKAN IPA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

**Dibiayai oleh DIPA UNY sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan
Kegiatan Penelitian Dosen FMIPA UNY Tahun 2012
Nomor:2169/UN34.13/PL/2012**

Pengembangan *Activity Learning Guide* berbasis Sains *Edutainment* untuk menumbuhkan Karakter Positif dan meningkatkan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran IPA

Purwanti Widhy H, M.Pd, Maryati, M.Pd dan Susilowati, M.Pd
Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNY
widhy_ipauny@yahoo.com, dan zuzie_23@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan *activity learning guide* berbasis sains *edutainment* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA, mengetahui karakter positif yang muncul dan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA setelah menggunakan *activity learning guide* yang telah dikembangkan.

Metode Penelitian adalah *Research and Development* yang dikenal dengan model 4-D (*Four D Model*) dan disesuaikan Borg dan Gall. Fase *Define* meliputi analisis teori, analisis tugas, dan analisis konsep. Fase *Design* meliputi pemilihan bentuk aktivitas berbasis *science edutainment*, seleksi format dan rancangan awal. Fase *Develop* meliputi penilaian ahli dan pengujian pengembangan kemudian diobservasi segala variabel yang menjadi tujuan pengembangan. Fase *Dessiminate* dalam penelitian ini belum dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian produk berupa *Activity Learning Guide* berbasis *science edutainment* yaitu berupa aktivitas dalam bentuk fun experiment dan game card untuk menumbuhkan sikap positif terhadap IPA dan meningkatkan keterampilan proses siswa dengan kategori kelayakan sangat baik. Sikap positif terhadap IPA yang muncul adalah 1) rasa ingin tahu, ini muncul saat siswa melihat dari judul aktivitas yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas; 2) jujur, terlihat dalam melaporkan hasil pengamatan dan saat bermain kartu IPA; 3) kerjasama, muncul saat mereka melakukan kerja kelompok. Keterampilan proses IPA siswa setelah menggunakan produk hasil pengembangan mengalami peningkatan ditunjukkan dengan gain score sebesar 0,4 dengan kategori sedang

Kata Kunci: pengembangan, *Activity Learning Guide*, *science edutainment*, karakter positif,

keterampilan proses

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of activity learning guide based science edutainment that developed in science learning, knowing the characters that appear positive and knowing science process skills after using the learning activity guides have been developed.

Methods The study is a Research and Development, known as 4-D models (Four D model) and adjusted Borg and Gall. Define phase includes theoretical analysis, task analysis, and analysis of the concept. Design phase includes the selection of science-based edutainment activities, selection and preliminary design format. Phase develop includes expert assessment and test development then observed all the variables that the goal of development. Phase Dessiminate in this study has not been done. Data analysis techniques used qualitative descriptive and quantitative analysis.

The results in the form of product Learning Activity Guide edutainment in the form of science-based activities in the form of card game fun experiment and to foster a positive attitude toward science and increase the skills of the students by eligibility category very well. A positive attitude toward science that emerged were 1) a curiosity,

this occurs when students see from the title of the activity that encourages them to do the activity, 2) honest, visible in reporting their observations and while playing cards IPA, 2) collaboration, as they appear doing group work. Science process skills of students after using the products of development indicated by increased gain score of 0,4 with the moderate category.

Keywords: development, Learning Activity Guide, science edutainment, positive character, science