

**PENGARUH METODE *ICE BREAKING* DISERTAI MEDIA BELAJAR
KREATIF BERBASIS *ECOPRENEURSHIP* DALAM PEMBELAJARAN
BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3
SUNGAI PENUH**

SKRIPSI



OLEH :

FADILA ROMADANUR

NIM. 09.1905.15

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2020 M / 1441 H**

**PENGARUH METODE *ICE BREAKING* DISERTAI MEDIA BELAJAR
KREATIF BERBASIS *ECOPRENEURSHIP* DALAM PEMBELAJARAN
BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 3
SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH :

FADILA ROMADANUR

NIM. 09.1905.15

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
TAHUN 2020 M / 1441 H**

Sungai Penuh, January 2020

Drs. H. Bahrum, M.Ag
Dharma Ferry, M.Pd
Dosen IAIN Kerinci

Kepada Yth.
Ketua IAIN Kerinci
Di-
Sungai Penuh

NOTA DINAS

87
23.1.2020
L.

Assalamualaikum wr wb

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara: **Fadila Ramadanur**, Nim: **09.1905.15** yang berjudul: **PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA BELAJAR KREATIF BERBASIS ECOPRENEURSHIP DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**, telah dapat di ajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi tadaris biologi Intsitut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikianlah, kami ucapkan terima kasih semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalam,

Pembimbing I



Drs. H. BAHRUM, M.Ag
Nip. 19600820 198603 1009

Pembimbing II



DHARMA FERRY, M.Pd
NIDN. 2030088802

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **FADILA ROMADANUR**
Nim : 09.1905.15
Tempat/ tanggal lahir : Cerenti, 21 January 1998
Alamat : Desa Maliki Air, Kec. Hamparan Rawang, Kota Sungai Penuh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA BELAJAR KREATIF BERBASIS ECOPRENEURSHIP DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA”** benar-benar karya asli saya kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Sungai Penuh, January 2019

Menyatakan

FADILA ROMADANUR
NIM: 09.1905.15



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) KERINCI

Jalan Pelita IV Sungai Penuh Telp. 0748-21065 Faks.0748-22114 Kode Pos. 37112

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasahkan oleh sidang Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci pada Hari dan telah diterima sebagai bagian dari syarat-syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, February 2020

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) KERINCI

Sekretaris Sidang

DHARMA FERRY, M.Pd
NIDN. 2030088802

Ketua Sidang

Drs. H. BAHRUM, M.Ag
NIP. 19600820 198603 1009

Penguji I

EMAYULIA SASTRIA M.Pd
NIP. 19850711 200912 2 005

Pembimbing I

Drs. H. BAHRUM, M.Ag
NIP. 19600820 198603 1009

Penguji II

DEWI JUITA, M.Pd
NIP.199009 24 201801 2001

Pembimbing II

DHARMA FERRY, M.Pd
NIDN. 2030088802

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Sekali terjun dalam perjalanan jangan pernah mundur dalam meraihnya, yakin usaha sampai. Karena sukses itu harus melewati banyak proses, bukan hanya menginginkan hasil akhir dan tahu beres tapi harus selalu keep on progress. Meskipun kenyataannya banyak hambatan dan kamu pun sering dibuat stres. Percayalah tidak ada jalan lain untuk meraih sukses itu, selain melewati yang namanya proses”

Teristimewa untuk kedua orang tuaku, papa dan mama tercinta yang telah menyayangiku dengan sepenuh hati yang tiada henti-hentinya

Suamiku tercinta yang telah rela berjuang, melindungi, dan menyayangiku dengan penuh kasih sayang

Serta untuk orang-orang terdekatku yang juga telah menjadi penyemangatku

Terimakasih atas segala motivasi, perhatian dan pengorbanan yang diberikan.

Semoga ananda bisa selalu berjuang untuk meraih cita-cita ananda dan membahagiakan orang-orang yang ananda sayangi.

Amin ya robbal alamin.....!!

MOTTO

....” قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya:....“Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran." (Q.S az-Zumar : 9)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT Hidakarya Agung, 1990), h. 678.

ABSTRAK

FADILA ROMADANUR (2020): PENGARUH METODE *ICE BREAKING* DISERTAI MEDIA BELAJAR KREATIF BERBASIS *ECOPRENEURSHIP* DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Penggunaan metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* siswa di SMA N 3 Sungai Penuh sangat dibutuhkan, agar proses pembelajarannya tidak vacuum dan membosankan. Terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari interaksi siswa ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas. Guru hanya fokus menjelaskan materi yang di ajarkan tanpa memperhatikan apakah siswa juga memperhatikan guru di depan kelas atau tidak. Keberadaan metode dan media ini berpengaruh sebagai perantara dan acuan untuk membangkitkan motivasi siswa sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa. Hipotesis penelitian ini yaitu Penggunaan metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa berpengaruh dan lebih baik dari pada proses pembelajaran tanpa menggunakan metode dan media tersebut ?

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X. Untuk mendapatkan sampelnya yaitu digunakan Claster Random Sampling untuk menemukan sampel akir yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Setelah dilakukannya penelitian maka diperoleh data statistik hipotesis akhirnya yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan perolehan $T_{hitung} = 4,52$ dan $T_{tabel} 1,67$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa tepatnya di SMA N 3 Sungai Penuh.

Kata Kunci: Metode Ice Breaking, Media belajar kreatif berbasis Ecopreneurship

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, yang telah memberikan bimbingan, lindungan dan petunjuk serta anugrah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini.

Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul terakhir yang diutus Allah Swt dengan membawa petunjuk dan pedoman bagi kehidupan umat manusia di dunia dan akhirat, yaitu Agama Islam.

Berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya penelitian pendidikan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian pendidikan ini. Ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Ibu dan Ayah beserta suami tercinta dengan segala ketulusan dan kesabaran serta pengorbanan dalam memberikan segalanya demi kebaikan Ananda.
2. Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci beserta Wakil yang telah memperkenankan Ananda untuk menimbang ilmu dan melaksanakan perkuliahan di IAIN Kerinci
3. Ketua Jurusan Tadris Biologi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan motivasi dan juga arahan selama ananda melaksanakan perkuliahan di IAIN Kerinci
4. Pembimbing I Bapak Drs. H. Bahrum. M.Ag dan Pembimbing II Bapak Dharma Ferry, M.Pd yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan juga arahan selama ananda menyelesaikan skripsi
5. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan perkuliahan di IAIN Kerinci

6. Kepala perpustakaan IAIN Kerinci yang telah memberikan bantuan selama penulis mendapatkan referensi dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Azwardi, S.Pd, MM selaku Kepala SMAN 3 Sungai Penuh yang telah memberikan izin Ananda untuk mengadakan penelitian.
8. Dan kepada seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikannya Skripsi ini.

Akhirnya setiap kata dan langkah serta perbuatan selalu penulis iringi dengan do'a semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

Sungai Penuh, Januari 2020
Penulis

FADILA ROMADANUR
NIM. 09.1905.15

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Pembelajaran Biologi.....	9
B. Penerapan metode Ice Breaking pada pembelajaran.....	10
1. Pengertian Metode Ice Breaking.....	10
2. Macam-macam Ice Breaking.....	12
3. Teknik penerapan Ice Breaking dalam pembelajaran.....	15
4. Kelebihan Ice Breaking.....	16
5. Langkah-langkah teknik Ice Breaking.....	16
C. Media belajar kreatif berbasis Ecopreneurship.....	17

1. Definisi Ecopreneurship.....	17
2. Media pembelajaran Biologi berbasis Ecopreneurship....	18
3. Meng-Aplikasikan perpaduan antara Ice Breaking dan Media belajar kreatif berbasis Ecopreneurship.....	21
D. Prestasi belajar pada siswa.....	22
E. Hipotesis Penelitian.....	24
F. Kerangka Konseptual.....	25
G. Penelitian Relevan.....	27

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	32
B. Sumber data dan Variabel.....	33
1. Data Primer.....	33
2. Data Sekunder.....	33
C. Variabel penelitian.....	33
D. Populasi dan sampel.....	34
E. Metode pengumpulan data.....	38
F. Prosedur penelitian.....	39
G. Instrumen penelitian.....	41
H. Teknik analisa data.....	45

BAB IV. HASIL (TEMUAN) PENELITIAN

A. Hasil (Temuan) umum.....	49
1. Sejarah singkat SMA Negeri 3 Sungai Penuh.....	49
2. Letak lingkungan sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh	50
3. Sarana dan prasarana.....	53
4. Struktur organisasi SMA Negeri 3 Sungai Penuh.....	53
B. Hasil (Temuan) khusus.....	54
1. Prestasi belajar biologi siswa Kelas Eksperimen.....	54
2. Prestasi belajar biologi siswa Kelas Kontrol.....	55
3. Pengaruh metode <i>ice breaking</i> dan media belajar	

Kreatif berbasis ecopreneurship terhadap prestasi belajar biologi siswa.....	57
C. Analisis Data.....	59
1. Uji normalitas.....	59
2. Uji homogenitas variansi.....	60
3. Uji hipotesis.....	60
D. Pembahasan.....	61
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian.....	32
Tabel 3.2	Jumlah siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Ajaran 2017/2018.....	34
Tabel 3.3	Uji Bartlett.....	46
Tabel 3.4	Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh.....	50
Tabel 3.5	Data Letak SMA Negeri 3 Sungai Penuh.....	51
Tabel 3.6	Nilai Tes Biologi siswa kelas sampel.....	58
Tabel 3.7	Analisis Uji Normalitas pada kedua kelas sampel.....	59
Tabel 3.8	Uji Homogenitas variansi kedua kelas.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 2.2	Pengaruh Metode Ice Breaking dan Media belajar kreatif berbasis Ecopreneurship terhadap prestasi belajar biologi siswa.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nilai Harian Biologi Semester Ganjil Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020..	67
Lampiran 2	Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Populasi.....	68
Lampiran 3	Uji Homogenitas Variansi Terhadap Nilai Ujian Mid Biologi Semester Ganjil Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020.....	71
Lampiran 4	Uji Kesamaan Rata-rata Populasi Terhadap Nilai Ujian Mid Biologi Semester Ganjil Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2019/2020.....	73
Lampiran 5	Kisi-kisi Uji Coba Soal.....	76
Lampiran 6	Soal Uji Coba Tes pada materi jamur.....	77
Lampiran 7	Kunci Jawaban Uji Coba Tes Soal.....	83
Lampiran 8	Tabel Validitas Butir-butir Uji Coba Soal Tes Akhir (<i>Post-tes</i>).....	84
Lampiran 9	Indeks Kesukaran Uji Coba Soal Tes Akhir (<i>Post-tes</i>).....	87
Lampiran 10	Daya Pembeda Uji Coba Soal Tes Akhir (<i>Post-tes</i>).....	89
Lampiran 11	Tabel Indeks Kesukaran, Daya Beda Soal dan Validitas.....	91
Lampiran 12	Reliabilitas Hasil Soal Uji Coba Tes Akhir (<i>Post-tes</i>).....	94
Lampiran 13	Silabus Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam Mata Pelajaran Biologi SMA.....	95
Lampiran 14	RPP Kelas Eksperimen.....	99
Lampiran 15	RPP Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 16	Kisi-kisi Soal Tes.....	132
Lampiran 17	Soal Tes pada Materi Jamur.....	133
Lampiran 18	Nilai Tes pada Kelas Eksperimen (Kelas MIA4).....	138
Lampiran 19	Nilai Tes pada Kelas Kontrol (Kelas MIA5).....	139

Lampiran 20	Uji Normalitas Data Nilai Tes Akhir.....	140
Lampiran 21	Uji Homogenitas Variansi.....	141
Lampiran 22	Uji Hipotesis.....	142
Lampiran 23	Dokumentasi mengajar di kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 24	Dokumentasi mengajar di kelas Kontrol.....	146
Lampiran 25	Dokumentasi Tes Akhir di kelas Eksperimen.....	147
Lampiran 26	Dokumentasi Tes Akhir di kelas Kontrol.....	148
Lampiran 27	Titik Persentase Distribusi t.....	149
Lampiran 28	Kisi-kisi soal uji coba tes validasi pertama.....	152
Lampiran 29	Soal uji coba tes validasi pertama.....	153



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat digunakan dan bermanfaat dalam kehidupan peserta didik. Karena dengan adanya pendidikan, peserta didik dapat sangat mudah untuk dibimbing dengan tujuan membentuk akhlak yang mulia bertanggung jawab dan terciptanya generasi yang tampil kreatif dan cerdas. Ada beberapa tujuan pendidikan nasional, seperti yang dituangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu salah satunya berfungsi dan bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak yang bermartabat dan mencerdaskan potensi peserta didik agar menjadi manusia dengan akhlak yang mulia, sehat, berilmu, kreatif serta menjadi warga negara yang bersedia bertanggung jawab bagi nusa dan juga bangsa.²

Siswa dapat mencapai perkembangannya secara optimal apabila undang-undang tersebut menjadi patokan baginya. Yang dikatakan secara optimal yaitu apabila siswa mampu memperoleh pendidikan dan prestasi belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan serta minat yang dimilikinya. Dikatakan hal demikian karena prestasi belajar siswa dapat menjadi alat ukur berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tergantung dengan

² Undang-undang Sisdiknas, RI. No. 20 Tahun 2003 dan peraturan pelaksanaannya, (Jakarta:Sinar Grafika.2008) Cet. I, Hal.4

tinggi rendahnya prestasi siswa itu sendiri dan tentunya dipengaruhi oleh adanya faktor motivasi. Seperti yang dilantunkan oleh ayat dibawah ini :

Firman Allah SWT,

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِّ لَهُمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya tuhanmu adalah yang mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang dapat petunjuk.³ (Q.S An-Nahl : 125)

Kesimpulan Ayat di atas mengatakan bahwa seseorang dapat mencapai tujuan belajar atas keinginannya sendiri, terutama dibantu dengan motivasi. Dikatakan hal demikian karena motivasi berperan sebagai perantara atau alat untuk mencapai prestasi belajar pada siswa apalagi bila siswa tersebut mau menunjukkan minatnya dari suatu hal yang membuatnya tertarik. Namun pada kenyataannya ada beberapa faktor yang menjadi penyebab ketidak mampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru diantaranya bermula dari proses belajar yang tidak menarik.⁴ Sesuai observasi dan pengamatan yang peneliti lakukan tepatnya di sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada hari Sabtu 19 Oktober 2020 yang pertama melakukan wawancara bersama Bapak Robi Fibra dan kedua dengan ibu Siska Eliza yang adalah seorang guru Biologi yang mengatakan bahwa kesimpulannya, di SMA Negeri 3

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2007),hal.281

⁴Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, (Jakarta : Renika Cipta, 2011). hal.57

Sungai Penuh hanya menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi sehingga siswa hanya terpaku pada materi yang di ajarkan.

Dan setelah peneliti mengamati penyampaian materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sekaligus melihat bagaimana interaksi siswa dari materi yang disampaikan, guru hanya fokus menjelaskan materi yang di ajarkan kepada siswa dan tidak memperhatikan apakah siswa sedang memperhatikan guru di depan atau tidak. Maka dengan halnya demikian, bahwa terlihat jelas di dalam proses pembelajaran ini membutuhkan metode tambahan agar proses belajar mengajarnya tidak terpaku dan monoton. Selain itu siswa-pun juga membutuhkan suasana yang dapat meregangkan otak dan fikiran sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih fres dan tenang dalam menghadapi proses pembelajaran.⁵

Sangat penting sekali agar siswa tersebut termotivasi dan memiliki rasa keingintahuan belajar yang tinggi agar proses belajar mengajarnya menjadi tidak vacuum dan membosankan. Mac Lean pernah mengatakan bahwa otak itu dapat berada pada situasi tertekan, maka yang terjadi pada otak, otak akan berada pada mode “bertempur” atau “kabur” dan beroperasi pada tingkat bertahan untuk hidup. Artinya di dalam proses belajar mengajar siswa akan lebih cenderung memiliki sikap yang

⁵ Yusna, Siska Eliza, *Observasi guru IPS dan IPA SMAN 3 Sungai Penuh*, (Koto Baru: 18 November 2019)

menentang dengan menunjukkan sikap agresif seperti pukul-pukul meja, ngobrol, corat coret buku atau bersikap apatis terhadap guru.⁶

Dan dari urain di atas maka terbentuklah sebuah ide baru yang berupa suatu aktivitas yang mampu membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa yaitu salah satunya adalah menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif dengan berbasis *Ecopreneurship*. Walaupun tidak semua sekolah yang menerapkan metode dan media ini, namun hal ini berpengaruh dalam membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Seperti halnya menurut Nida, bahwa dengan adanya metode *Ice Breaking* pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan juga aktif. Tentunya hal ini akan menjadi motivasi yang besar bagi siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah.

Metode ini digabungkan untuk membangkitkan kembali motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa pun dapat meningkat. Dengan metode *Ice Breaking* yang akan menghimbau siswa untuk semangat dalam proses belajar mengajar dan *Ecopreneurship* yang akan menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan dan menciptakan ide-ide baru dari suatu media belajar kreatif dan tentunya dengan memanfaatkan Sumber Daya Alam (SDA) yang ada di lingkungan sekitar. Media pembelajarannya dapat dibuat dari berbagai barang bekas

⁶ Sunarto, *Ice Breaker dalam pembelajaran aktif*, (Surakarta: Yuma Pressindo), hal.06

(sampah) yang dapat diolah untuk dijadikan bahan ajar. Karena selain alat dan bahannya yang mudah di dapat dan juga ramah lingkungan.

Pada dasarnya kreativitas di dalam pembelajaran itu sangat bermanfaat. Selain dapat menarik perhatian siswa, manfaat lainnya yaitu dapat memanfaatkan SDA untuk kesejahteraan masyarakat dan umat manusia yang memiliki nilai potensi yang tersendiri tergantung bagaimana cara manusia mengolahnya dengan baik. Jadi sangat disayangkan apabila tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Dan hal ini juga sesuai dengan pernyataan Gerlach dan Ely media yang mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar manusia itu sendiripun dapat menciptakan kondisi yang membuatnya mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diinginkannya.⁷

Demikian hal yang terjadi perlu untuk diteliti karena masih adanya permasalahan yang tentunya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Besar harapannya bahwa metode yang akan diterapkan dapat membuahkan hasil yang layak dan optimal. Untuk melihat hasil tersebut dibutuhkan keterlibatan penuh dari siswa dan gurunya. Melihat sedemikian kompleksnya masalah diatas maka disini penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh mengenai “Pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis

⁷ Adinugraha, *Jurnal Formatif, Media Pembelajaran Biologi berbasis Ecopreneurship*. Hal.219-233 : 2017 (<http://www.researchgate.net>, 2017)

Ecopreneurship dalam pembelajaran Biologi terhadap Prestasi belajar siswa“.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah prestasi belajar biologi siswa dengan menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* ?
2. Bagaimanakah prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*?
3. Bagaimanakah pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* terhadap prestasi belajar biologi siswa ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka peneliti hanya membatasi untuk mengamati prestasi belajar yang terdapat pada siswa dengan memberikan perlakuan berupa Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* pada kelas Eksperimen dengan materi Jamur, ciri dan karakteristik, serta peranannya dalam kehidupan. Dan untuk mendapatkan data yang diperlukan, penelitian ini akan dilakukan pada kelas X MIA untuk melihat Pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* dalam pembelajaran Biologi.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prestasi belajar biologi siswa terhadap penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*
2. Untuk mengetahui prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*
3. Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar biologi siswa terhadap penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasilnya nanti dapat digunakan sebagai :

1. Sebagai penambah wawasan dan pengalaman tentang bagaimana Pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* dalam pembelajaran Biologi terhadap Prestasi belajar siswa
2. Sebagai masukan dan acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran biologi di sekolah nanti.
3. Informasi bagi mahasiswa, dan peneliti lainnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut.
4. Metode dan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode yang menyenangkan dalam mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran Biologi

Hakikat pembelajaran biologi adalah proses komunikasi antara peserta didik yang berpengaruh pada perubahan sikap.⁸ Diharapkan bahwa pembelajaran biologi di SMA Negeri 3 Sungai Penuh dapat menjadi wahana dan acuan bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta hal-hal yang diterapkan di kehidupan sehari-hari. Dengan Biologi inilah siswa dapat mempelajari makhluk hidup dan kehidupannya dari berbagai aspek persoalan dan tingkat organisasinya.

Pembelajaran biologi merupakan perantara yang dapat menghantarkan siswa untuk mencapai tujuannya, dan biologi inipun berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri. Biologi dikatakan sebagai ilmu yang dapat diidentifikasi sebagai objek benda, serta persoalan atau gejala yang ditunjukkan oleh alam karena biologi merupakan proses keilmuan dalam menemukan konsep-konsep biologi. Proses pembelajaran ini terjadi karena adanya interaksi antara subjek didik dengan objek belajarnya yang berupa makhluk hidup dan segala aspek kehidupannya.⁹

Proses pembelajaran inipun sebenarnya tidak selalu tergantung pada keberadaan guru (pendidik) yang menjadi perantara pengelola proses pembelajaran itu sendiri. Karena hakekatnya belajar itu adalah interaksi

⁸ Drs. H. Martinis Yamin, M.Pd dan Dra. Maisah, M.Pd.I, *Definisi Perencanaan Pembelajaran, Manajemen Pembelajaran Kelas*, (Jakarta : Gaung Persada, 2009) hal. 123

⁹Kajian Kependidikan, Journal PDF, (<http://PDFeprints.uny.ac.id>)

antara peserta didik dengan objek yang dipelajarinya. Sumber belajar biologi juga tidak hanya terbatas pada yang sudah terprogram, seperti laboratorium atau museum, melainkan mulai dari lingkungan siswa itu sendiri sampai lingkungan yang jauh dari dirinya. Lingkungan juga dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dan dapat memacu aktivitas belajar siswa.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dimaksudkan disini adalah agar siswa dapat berpikir secara mandiri, kreatif dan mampu menyesuaikan diri dengan permasalahan pembelajaran biologi. Adapun kelebihanannya yaitu untuk :

1. Membuat siswa mendapatkan informasi berdasarkan pengalaman langsung
2. Lebih komunikatif
3. Membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan juga konkrit
4. Siswa lebih mudah untuk mengetahui, mengenal serta lebih mencintai lingkungannya
5. Ilmu yang diterapkan menjadi lebih mudah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

B. Penerapan metode *Ice Breaking* pada pembelajaran

1. Pengertian Metode *Ice Breaking*

Ada dua istilah dari kata *Ice Breaking* yaitu yang pertama berasal dari kata asing Ice yang berarti es yang memiliki sifat dingin dan

¹⁰ St. Syamsudduha dan Muh. Rapi, *Penggunaan Lingkungan sekolah* (<http://www.PDF.Journal.uin-alauddin.ac.id>), hal.19

keras. Sedangkan yang kedua adalah *Breaking* yang berarti memecahkan atau mencairkan suasana menjadi lebih nyaman mengalir dan juga santai. *Ice Breaking* adalah sebuah cara yang cepat untuk menciptakan suasana yang kondusif yaitu “penyatuan” berupa pola pikir dan pola tindak ke satu titik perhatian yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi untuk dinamis dan fokus. Dinamis karena peserta bisa mengubah aktivitasnya sendiri untuk mengikuti pola terstruktur yang telah diarahkan oleh pemimpin forum.¹¹

Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus berkonsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit saja selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal yang lain. Otak kita tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang lama karena hanya berkisar 30 menit adalah rentang waktu fokus maksimal agar tidak terjadi kelelahan otak yang berlebihan. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *Ice Breaking* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para siswanya.¹²

2. Macam-macam *Ice Breaking*

Ice Breaking terbagi menjadi dua yakni:

a. Ice Breaking tanpa media

¹¹ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: Andi offset, 2005), hal.1

¹² Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2012), hal. 3

Ice Breaking tanpa media yaitu sebuah permainan pendinginan otak tanpa menggunakan media diluar anggota tubuh.

b. *Ice Breaking* dengan media

Ice Breaking dengan media merupakan permainan pendinginan otak dengan menggunakan media diluar media anggota tubuh. Media atau alat bantu lain untuk melakukan *Ice Breaking* misalnya penggaris penghapus tas pensil atau kapur.

Jika dilihat dari metodenya dapat dikelompokkan menjadi 7 jenis yaitu:

1). Jenis yel-yel

Dengan menggunakan yel-yel siswa dapat menumbuhkan konsentrasi dan semangat baru untuk kembali melanjutkan pembelajaran.

2). Jenis tepuk tangan

Ada beberapa model tepuk tangan, yaitu :

1. Tepuk balas gerak tubuh

Jenis tepuk dibalas gerak tubuh atau gerak tubuh dibalas tepuk akan membuat siswa kembali berkonsentrasi.

2. Kata balas tepuk

Yaitu setiap kata yang terucap oleh guru akan respon oleh siswa didik dengan menepuk tangan dalam jumlah tertentu.

3. Tepuk balas tepuk

Tepuk balas tepuk merupakan variasi *Ice Breaking* jenis tepuk yang sangat mudah. Dalam prakteknya hanya dibutuhkan kesepakatan-kesepakatan dengan siswa tentang model dan jumlah tepuk tangan ataupun variasi lain yang memungkinkan siswa lebih senang.

3). Jenis lagu

Mengenalkan dan memasukkan lagu kedalam kurikulum sejak usia dini akan meningkatkan apresiasi anak terhadap musik dan juga dapat meningkatkan kecerdasan anak terhadap musiknya.

4). Jenis gerak anggota tubuh

Jenis *ice breaker* bertujuan untuk menggerakkan anggota tubuh peserta didik setelah beberapa jam berdiam diri dalam aktivitas belajar. Apabila siswa sudah merasa bosan dan mengantuk maka perlu menggerakkan anggota tubuh agar kondisi psikologis kembali *fresh*, Jenis ini bisa dilakukan secara individual maupun berpasangan.

5). Jenis humor

menggunakan humor merupakan kegiatan yang direkayasa sedemikian rupa oleh guru yakni dengan menyisipkan humor disela-sela pembelajaran..¹³

6). Jenis *games*

¹³ Nadya Wulandari, D, *Efektifitas Strategi Mengajar Menggunakan Humor Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*, (Jurnal RAP UNP, Vol.5 No.1, 2014), (<http://PDFEjournal.unp.ac.id>), hal.53-61

Melalui *games*/permainan akan membuat suasana menjadi cair sehingga kondisi belajar menjadi kondusif.

7) Jenis cerita atau dongeng

Beberapa jenis dongeng yang dapat digunakan sebagai *Ice Breaking* yakni:

1. Dongeng motivasi yaitu sebuah dongeng untuk membangun semangat peserta didik baik dalam perjuangan hidup maupun dalam belajar.
2. Dongeng nasehat yaitu sebuah dongeng yang didalamnya terkandung petuah kebijakan yang diharapkan dapat ditiru oleh anak didik.
3. Dongeng lelucon atau dongeng jenaka
 Dalam hal memilih dongeng, guru haruslah memperhatikan isi yang edukatif dan tidak hanya melihat dari sisi kelucuannya saja.¹⁴
4. Sulap adalah seni atau hasil karya dari pemikiran-pemikiran yang kreatif untuk menciptakan sebuah hiburan yang memukau, mengundang decak kagum dan menimbulkan rasa penasaran dari penontonnya terutama pada anak-anak..¹⁵

3. Teknik penerapan *Ice Breaking* dalam Pembelajaran

¹⁴Ibid , hal. 85

¹⁵Neri Wijayanti, *Pengelolaan Nilai-nilai Pendidikan Dalam Permainan Sulap*, (Jurnal PDF, 2015), (<http://eprints.ums.ac.id>), hal.02

Ice Breaking dapat dilakukan secara spontan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu dilakukan agar si anak dapat memperoleh hasil belajar yang baik.¹⁶ Seorang guru yang tanggap terhadap kondisi siswa tentunya akan segera mengambil tindakan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang tidak kondusif.

Teknik dari *Ice Breaking* sebagai berikut :

1). *Ice Breaking* di awal kegiatan

Penggunaan *Ice Breaking* di awal kegiatan pembelajaran yaitu diharapkan untuk memiliki beberapa kesamaan pokok dalam menyampaikan materi atau informasi dalam durasi jangka waktu yang pendek agar dapat saling mengenal satu sama lain.¹⁷

2). *Ice Breaking* pada inti kegiatan pembelajaran

Pada kegiatan inti pembelajaran dimana siswa harus terus memusatkan perhatian selama jam pembelajaran berlangsung.

3). *Ice Breaking* pada akhir kegiatan pembelajaran

Ice Breaking pada akhir pembelajaran berfungsi untuk :

- a) Memberi penguatan tentang pemahaman konsep pelajaran yang baru saja berlangsung.
- b. Mengakhiri kegiatan dengan penuh kegembiraan
- c. Memotivasi siswa agar senang mengikuti pelajaran berikutnya¹⁸

¹⁶Ayu Novia Kurniasih, Dedy Hidayatullah A, *Penerapan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa*, (Jurnal PDF, Vol.III.No.1, 2015), (<http://researchgate.net>), Hal.28-29

¹⁷Emi Mursyidawati, *Implementasi Ice Breaking Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jurnal PDF, 2018) (<http://dspace.uui.ac.id>), hal.05

¹⁸ibid, hal. 120

4. Kelebihan *Ice Breaking*

Adapun kelebihan dari *Ice Breaking* ini adalah :

- a. Membuat waktu yang panjang terasa lebih cepat
- b. Memberikan dampak yang menyenangkan dalam pembelajaran
- c. Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep
- d. Membuat suasana kompak dan menyatu

5. Langkah-langkah Teknik *Ice Breaking*

Peneliti akan menggunakan 1 buah teknik *Ice Breaking* yang diawali terlebih dulu menggunakan 3 teknik dasar sebagai pembuka yaitu jenis yel-yel dan jenis tepuk tangan. Proses ini dilakukan hanya disetiap jam pelajaran di kelas yang akan peneliti ajarkan. Tujuannya agar proses pembelajaran menjadi lebih terkontrol dan terarah terutama mengontrol fokus dari siswa itu sendiri. Dan agar suasana di dalam kelas tidak terlalu fakum dan serius.

Adapun nama dan langkah-langkah yang peneliti pilih untuk digunakan yaitu MHI CHI KHAI. Permainan ini dilakukan dengan menggerakkan beberapa anggota tubuh yang menirukan 4 gerakan. Gerakan yang pertama yaitu kedua tangan memegang area kepala, kedua memegang leher, ketiga menepuk siku, dan yang keempat tangan yang dikepal menepuk telapak tangan. Jika peneliti mengatakan MHI CHI KHAI, siswa boleh melakukan gerakan apa saja, boleh gerakan yang pertama, kedua dan seterusnya, dengan syarat, gerakan siswa tidak boleh sama dengan gerakan peneliti. Dan yang sama harus

keluar dari permainan dan begitu seterusnya hingga permainan ini akan diulang sesuai kehendak peneliti.

Langkah-langkahnya yaitu :

- a). Mengatur tempat duduk siswa dengan membuat lingkaran
- b). Siswa diminta untuk menirukan 4 gerakan terlebih dulu, yaitu gerakan pegang kepala, kedua memegang leher, ketiga menepuk siku, dan keempat memukul telapak tangan
- c). Siswa mengikuti Instruksi peneliti yang akan menyebutkan kata MHI CHI KHAI, siswa boleh bebas mengacak 4 gerakan dengan syarat gerakannya tidak boleh sama dengan gerakan peneliti
- d). Peserta yang salah harus keluar dan begitu seterusnya hingga permainan ini akan diulang dan berakhir.
- e). Permainan ini bisa diteruskan sesuai dengan keinginan¹⁹

C. Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*

1. Definisi *Ecopreneurship*

Ecopreneurship berasal dari dua kata *Eco* dan *Entrepreneur*.

Eco diambil dari kata *Ecological* atau ekologi (Oikos: rumah atau tempat hidup).²⁰ Sedangkan *Preneur* berasal dari kata

Entrepreneurship yaitu kewirausahaan yang berasal dari bahasa perancis (*entreprende*) berarti peluang, pencipta dan pengelola usaha.

Sedangkan menurut Skinner, wirausaha (*entrepreneur*) merupakan seseorang yang mengambil resiko yang diperlukan untuk

¹⁹M. Said, Op Cit., Hal. 97-99

²⁰Soedjiran Resosodarmo, Kustawa Kartawinata Dkk. *Pengantar Ekologi*.(Bandung ;Remadja Karya, 1986), hal. 1

mengorganisasikan dan mengelola suatu bisnis dan menerima imbalan atau balas jasa berupa profit finansial maupun non finansial.²¹

Dari pengertian diatas, maka *Eco Entrepreneurship* dapat diartikan sebagai kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan memanfaatkan peluang yang ada disekitar lingkungan dan dijadikan produk yang dapat menghasilkan keuntungan. Sedangkan *Ecopreneur* adalah wirausaha yang peduli dengan masalah lingkungan atau kelestarian lingkungan. Dengan demikian dalam menjalankan kegiatan usahanya serta juga dapat memperhatikan daya dukung lingkungan dan berusaha meminimalisasikan dampak kegiatannya terhadap lingkungan. *Ecopreneurship* menyangkut tiga dimensi penting yaitu masyarakat dan sosial (*society atau social*), ekonomi (*economy*) dan ekologi atau lingkungan (*ecology atau environmental*).

2. Media pembelajaran Biologi berbasis *Ecopreneurship*

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.²² Media di dalam pendidikan erat hubungannya dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses aktif siswa yang mengembangkan potensi dirinya. Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media yang berasal dari barang bekas dimana alat atau bahan yang digunakan terbuat dari barang yang tidak berguna (sampah).

²¹Panji Anoraga, *Manajemen Bisnis*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997), hal.40

²²Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya,2002), hal. 183

Tujuan utama dari media belajarnya adalah agar barang yang tidak berguna dapat di manfaatkan sebagai media meningkatkan pemahaman belajar terutama dalam pembelajaran biologi yang dimana menurut Munandar bahwa kreativitas itu adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi dan unsur yang ada.²³ Sebelumnya *Ecopreneurs* dapat diklasifikasikan kedalam dua kelompok yaitu *social ecopreneur* dan *commercial entrepreneurs*.²⁴ *Social ecopreneur* adalah individu yang bertujuan mempromosikan ide atau produk teknologi ramah lingkungan (*eco-friendly*) baik melalui pasar maupun non pasar. Sedangkan *Commercial ecopreneurs* atau *ecopreneurial corporations* yaitu individu atau kelompok atau perusahaan yang bertujuan memaksimalkan keuntungan pribadi (organisasi untuk perusahaan) dengan mengidentifikasi peluang *green business* (produk dan proses yang ramah lingkungan) dan mengubahnya ke bisnis yang menguntungkan.

Salah satu keuntungan yang dapat diambil dari lingkungan hidup adalah memanfaatkannya menjadi sebuah yang dapat menghasilkan keuntungan. Selain itu juga dapat menyelamatkan lingkungan dari kerusakan dan mengurangi dampak *global warning*. *Eco Prenuer* adalah salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan lingkungan karena terdapat beberapa produk *Eco Prenuer* yang dapat di daur ulang (*reycle*) seperti sampah dan limbah yang dapat merusak lingkungan.

²³Munandar, *Enterpreunal Skill* (1987: 47-48)

²⁴Endah Murniningtyas, *Prakarsa Strategis Pengembangan Konsep Green Economy*, (Jakarta :DEPUTI Sumber Daya Alam dan Lingkungan Hidup, 2014), hal.102

Pelestarian lingkungan dengan mengolah produk limbah atau sampah menjadi berdaya guna melalui *ecopreneurship* yang akan menyelamatkan dunia dan juga memiliki nilai yang bermanfaat dan berkelanjutan sesuai dengan huruf (a) Undang-undang No.32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup bahwa lingkungan hidup yang baik dan sehat merupakan hak asasi setiap warga negara indonesia sebagaimana di amanatkan dalam pasal 28H Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Yang berbunyi :

“Setiap orang berhak sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat serta memperoleh pelayanan kesehatan”²⁵

3. Meng-Aplikasikan perpaduan antara *Ice breaking* dan Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*

Ecopreneurship sebenarnya dimanfaatkan dalam bidang perusahaan yang memanfaatkan lingkungan untuk menciptakan sebuah produk yang baru sehingga dapat di produksi, bukan hanya mengejar keuntungan semata tetapi juga memiliki nilai lingkungan yang baik.²⁶

Namun dalam metode pembelajaran, *Ecopreneurship* juga dapat digunakan sebagai metode pendamping dalam *Ice breaking*. Dikatakan demikian bahwa *Ice breaking* merupakan metode yang menggunakan teknik bicara dan gerakan yang mengarahkan kepada siswa untuk

²⁵Siombo Marhaeni, *Hukum Lingkungan dan Pelaksanaan Pembangunan Berkelanjutan Di Indonesia*, (Jakarta : PT Granmedia, 2012), hal.131

²⁶Euis Anih, M,Pd, *Ecopreneurship Education Berbasis Prakarya*, (Jurnal PDF, PGSD, Vol 1.No.1, 2015), hal.115

memotivasi belajar siswa sedangkan *Ecopreneurship* lebih mengarah ke penggunaan media belajar kreatif yang memanfaatkan keadaan lingkungan secara langsung bertujuan untuk menarik perhatian siswa .

Kedua hal ini sangat penting digunakan untuk menyeimbangkan aktifitas belajar. Karena pada dasarnya di satu sekolah hanya memilih dari satu metode yang harus diterapkan pada saat pembelajaran sehingga tidak terfikirkan untuk menerapkan atau mengaplikasikan dua buah metode sekaligus. Penggunaan *ecopreneurship* yang berpadu dengan *Ice breaking* juga dapat berdampak pada sumber daya manusia. Dikatakan demikian bahwa perbedaan SDM indonesia dengan negara lainnya sangat jauh terbalik contohnya saja pada negara jepang.

Dilihat dari tingkat kualitas pendidikannya bahwa di indonesia pendidikannya masih sangat kurang dan tidak merata sehingga berdampak pada perbedaan kualitas SDM yang sangat tajam. Sedangkan di jepang kualitas pendidikan yang telah memadai dan merata menunjang kualitas SDM yang ada untuk lebih berkembang dan menciptakan lapangan kerja yang luas. Hasil Survei yang dilakukan oleh *The World Competitiveness Year Book 2005* tentang kemampuan daya saing global indonesia menempati urutan 59 dari 60 negara.²⁷

D. Prestasi belajar pada siswa

²⁷ Mujahid muda Abhy, *Perbedaan SDM Indonesia dan Jepang* ([Http://abhymujahidmuda.blogspot.com](http://abhymujahidmuda.blogspot.com))

Pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa dimana tergantung pada pengetahuan dan keterampilan warga negaranya, oleh karena itu mutu pendidikan perlu ditingkatkan terus menerus. Salah satu indikator mutu pendidikan yang memadai adalah meningkatnya prestasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai penguasaan materi pelajaran dan kemampuan memecahkan masalah. Prestasi yang dicapai oleh siswa berbeda-beda, ada siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan ada juga yang berprestasi rendah. Hal ini tentu saja dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam siswa itu sendiri (faktor internal) dan ada juga yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal) yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satunya adalah pemanfaatan sarana belajar disekolah, dengan pemanfaatan sarana belajar yang tepat dapat memberikan hasil yang optimal bagi siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Sarana belajar disekolah sebagai penunjang proses pembelajaran terdiri dari ruang belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran. Tu'u pernah menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru.

Istilah prestasi belajar dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran,

yang biasanya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Sedangkan pendapat Ahmadi menyatakan bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu :

a. Faktor *internal*, yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, sifatnya :

- 1). Psikologi, seperti : intelegensi, kemauan, bakat, minat, sikap dan perhatian.
- 2). Faktor *eksternal*, seperti : keadaan yang lelah, cacat badan, kurang pendengaran, gangguan penglihatan, dan lain-lain.

b. Faktor *eksternal*, yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa, diantaranya:

- 1). Lingkungan sekolah, yang meliputi : interaksi guru dan murid, cara penyajian bahan pelajaran, kurikulum, keadaan gedung, waktu sekolah, pelaksanaan disiplin metode mengajar dan tugas pokok.
- 2). Lingkungan keluarga, yang meliputi : cara mendidik anak, suasana keluarga, pengertian keluarga, keadaan sosial ekonomi, latar belakang kebudayaan dan lain-lain.
- 3). Lingkungan masyarakat, yang meliputi : media massa, teman bergaul, kegiatan lain, cara hidup dilingkungan dan lain-lain.²⁸

E. Hipotesis Penelitian

²⁸ Mar'atur Rafiqah, Dkk, Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa ([Http://jurnal.ftkip.unila.ac.id](http://jurnal.ftkip.unila.ac.id))

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu diuji kebenarannya dilapangan.²⁹ Hipotesis penelitian sebagai berikut:

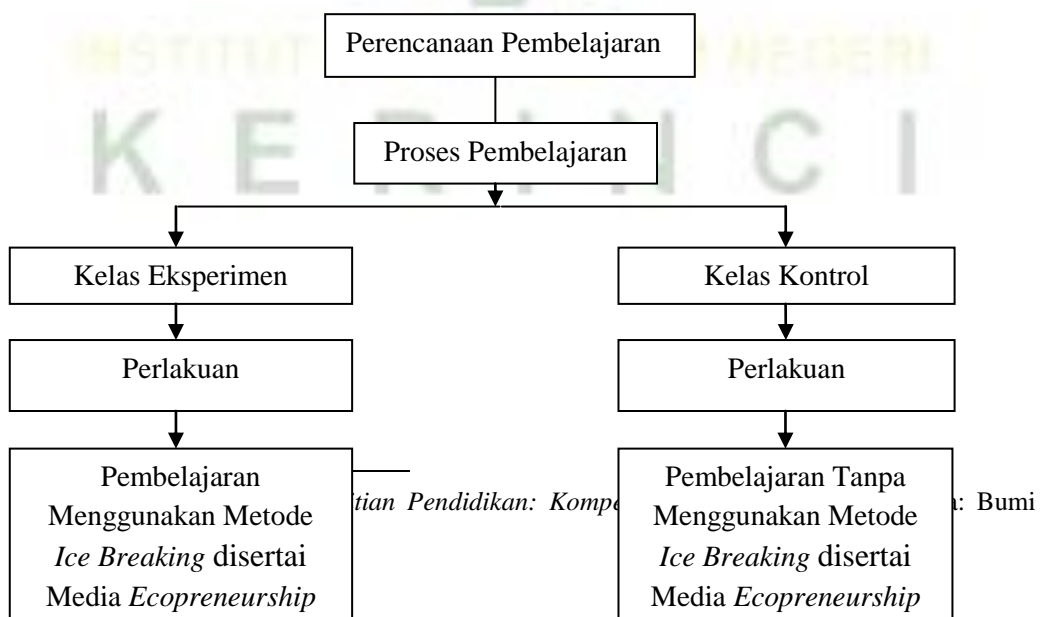
H_0 : Tidak terdapat pengaruh dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media Belajar Kreatif berbasis *Ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap Prestasi belajar siswa.

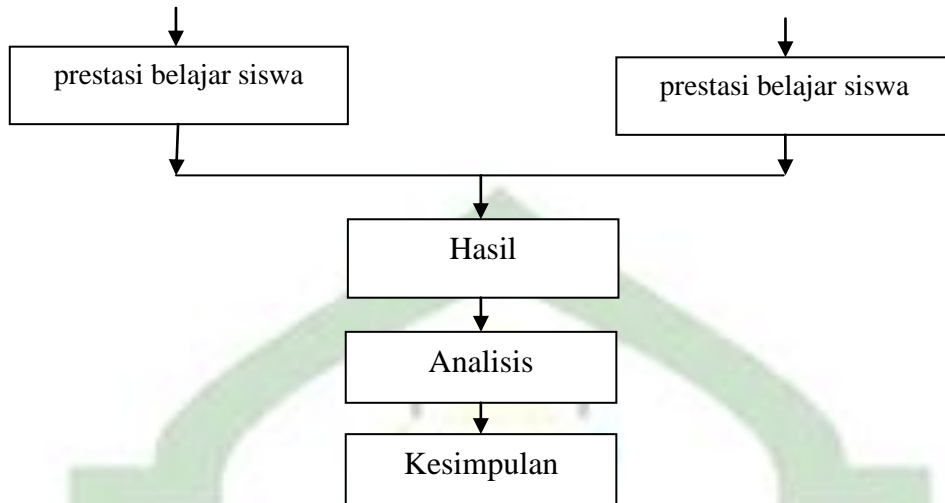
H_1 : Terdapat pengaruh dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap Prestasi belajar siswa.

F. Kerangka Konseptual

Terdapat dua subjek dalam penelitian ini yaitu kelompok kelas eksperimen dengan menggunakan media berbasis *ecopreneurship* dan *ice breaking* dan satunya lagi kelas kontrol tanpa menggunakan media berbasis *ecopreneurship* dan *ice breaking*. Maka disusun kerangka konseptual sebagai berikut :

Gambar 2.1: Kerangka Konseptual





Keterangan Kerangka Konseptual :

1. Perencanaan Pembelajaran

Semua persiapan perencanaan pembelajaran akan disusun sedemikian rupa, baik dari Silabus dan juga Rencana Pelaksanaan Pembelajarannya.

2. Proses Pembelajaran

Variabel dari penelitian ini adalah mengukur bagaimana metode dan cara penerapan yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran tersebut, sehingga peneliti bisa mencari dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

3. Kelas Eksperimen

Variabel selanjutnya adalah peneliti menggunakan Kelas Eksperimen sebagai kelas uji coba pertama. Untuk menentukan keberhasilan dari permasalahan yang akan diteliti.

4. Kelas Kontrol

Variabel selanjutnya adalah peneliti menggunakan Kelas Kontrol sebagai proses kedua untuk menentukan keberhasilan dari permasalahan yang akan diteliti.

5. Pembelajaran Menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media *Ecopreneurship*

Variabel selanjutnya adalah peneliti akan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media *Ecopreneurship* di kelas eksperimen sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan dari permasalahan yang akan diteliti.

6. Pembelajaran Tanpa Menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media *Ecopreneurship*

Variabel selanjutnya adalah peneliti tidak akan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media *Ecopreneurship* di kelas kontrol sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan dari permasalahan yang akan diteliti

7. Prestasi belajar siswa

Setelah dilakukannya perencanaan yang akan dilaksanakan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, maka hasil akhirnya nanti akan terlihat bagaimana Prestasi belajar pada siswa.

8. Hasil

Setelah peneliti berhasil mendapatkan data dari penelitian yang dilakukan, maka proses selanjutnya akan diolah dan dianalisa sesuai data yang ada.

9. Analisis

Setelah diketahui hasilnya, maka akan diuraikan dan diproses datanya sesuai dengan hasil yang peneliti harapkan

10. Kesimpulan

Memberikan kesimpulan dari hasil dan data yang peneliti dapatkan.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal Skripsi Reni Anggraini yang berjudul Pengaruh teknik pembelajaran *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung. Yang dirilis pada tahun 2018 M/1439 H di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik pembelajaran motivasi belajar siswa menggunakan teknik pembelajaran *Ice Breaking* pada masa pelajaran IPA dengan tepat. Adapun persamaannya adalah teknik dari penelitian ini sama-sama mengambil 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Sedangkan Perbedaannya, teknik yang

digunakan berdasarkan jurnal ini adalah pada kelas eksperimen menggunakan teknik *Ice Breaking* dan kelas kontrol menggunakan teknik tutorial atau bimbingan. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada kelas eksperimen yaitu menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan keduanya. Kemudian hasil penelitian yang tertulis di jurnal mengatakan bahwa setelah diberikan 35 item angket untuk mengukur hasil motivasi belajar siswa, hanya 20 item saja yang valid. Dan hasilnya adalah teknik pembelajaran *Ice Breaking*, pada pembelajaran di kelas dapat dikondisikan lebih aktif dan siswa mulai lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal Riya Susanah dan Dedy Hidayatullah Alarifin yang berjudul Penerapan Permainan Penyegar *Ice Breaking* dalam pembelajaran Fisika untuk meningkatkan Motivasi dan hasil belajar pada Siswa kelas X SMA Muhammadiyah I Trimurjo, yang dirilis pada tahun 2014. Persamaannya, Peneliti sama-sama menggunakan Teknik *Ice Breaking* untuk

meningkatkan Motivasi dan hasil belajar pada Siswa. Sedangkan perbedaannya, metode yang digunakan dari penelitian jurnal ini adalah menggunakan tes essay untuk melihat hasil belajar siswa, dan data motivasi belajar siswa menggunakan lembar angket. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah menggunakan tes atau soal yang minimal berjumlah 20 item soal. Kemudian hasil dari penelitian yang terdapat di jurnal ini adalah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menggunakan penerapan *Ice Breaking* selama pembelajaran fisika, mengalami perubahan yang secara bertahap.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal Skripsi Suryanti yang berjudul Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Kimia siswa kelas X Semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta yang dirilis pada tahun 2014 di Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yang menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Kimia siswa kelas X Semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta yang

dirilis pada tahun 2013/ 2014. Adapun Persamaan teknik dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan Perbedaan penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sedangkan Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada kelas eksperimen menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan keduanya dan dengan desain *Randomized Control Group Post Test Only Design*. Kemudian hasil penelitian yang tertulis di jurnal mengatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Ice Breaking* terhadap motivasi belajar kimia siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 10 Yogyakarta. Dengan perhitungan rata-rata gain ternormalisasi kelas eksperimen sebesar 43,5% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 25,2%. Dari uji hipotesis yaitu uji F, diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ (10,866 > 3,995)

4. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal Skripsi Ika Nurma Noviyanti yang berjudul Penurunan tingkat kecemasan siswa pada pembelajaran

matematika dengan menggunakan *Ice Breaking* yang dirilis pada tahun 2018 di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Yang menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengurangi kecemasan siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *Ice Breaking* pada siswa kelas X otomotif B di SMK Muhammadiyah Kartasura. Persamaannya, Penelitian ini sama-sama menggunakan teknik *Ice Breaking*. Dan Perbedaannya, Penelitian di dalam jurnal ini adalah kualitatif dengan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Sedangkan Perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah kuantitatif dengan menggunakan tes atau soal. Kemudian hasil penelitian yang tertulis di jurnal mengatakan bahwa *Ice Breaking* dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari siswa selalu berfikir negatif tentang matematika sebelum tindakan ada 15 siswa (53,57%) setelah diberikan tindakan menurun menjadi 9 siswa (32,14%)

5. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal Fajar Adinugraha yang berjudul Media Pembelajaran Biologi berbasis *Ecopreneurship* yang dirilis pada tahun 2017. Tujuan penelitian jurnal ini serupa dengan hal yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama bertujuan untuk memaparkan bentuk karya media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas. Kemudian hasil penelitian yang tertulis di jurnal mengatakan bahwa Enterpreneurial skill siswa dalam penelitian ini berada dalam penelitian ini berada dalam kategori baik yaitu (40% kategori sangat baik dan 60% kategori baik). Dapat dilihat dari kategori baik dengan rincian (4) empat media pembelajaran berada pada rentang A (sangat baik) yaitu skor lebih dari 85,00, sedangkan sisanya, berada pada rentang B (baik) yaitu skor dengan rentang $75,00 < X < 85,00$.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Adapun jenis penelitian yang akan peneliti gunakan yaitu Quasi Eksperimen. Peneliti akan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Rancangan yang akan peneliti gunakan yaitu *Randomized Control Group Post Test Only Design*. Sugiono mengatakan bahwa sekelompok (subjek) yang diambil dan berasal dari populasi tertentu terbagi menjadi dua yaitu eksperimen dan juga kontrol.³⁰

Untuk lebih jelasnya rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Treatment	Tes Akhir
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Keterangan :

- X : Metode Ice Breaking dan Media belajar kreatif berbasis Ecopreneurship
- Y : Prestasi belajar pada siswa
- T : Hasil tes yang diberikan pada kelas eksperimen
- T : Hasil tes yang diberikan pada kelas kontrol

³⁰*Ibid*, hal.65

B. Sumber data dan Variabel

1. Data Primer

Yang dimaksudkan adalah data ini berfungsi untuk mendapatkan data statistik dari sumber tangan pertama yang mewakili untuk memberikan informasi data. Data ini akan diperoleh dari tes akhir apabila telah diberikan treatment dan tindakan. Adapun sumber datanya yaitu Siswa-siswi kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh sebagai sampel penelitian untuk memperoleh data primer.

2. Data Sekunder

Data ini akan di dapatkan dari tangan kedua atau didapatkan bukan dari sumbernya langsung.³¹ Data sekunder pada penelitian ini adalah jumlah siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh. Adapun sumber datanya yaitu Tata usaha dan guru Biologi SMA Negeri 3 Sungai Penuh untuk memperoleh data sekunder.

C. Variabel penelitian

Variabel ini adalah alat atau nilai atau sifat dari suatu objek, baik itu individu atau kegiatan yang mempunyai nilai tertentu dari satu dan lainnya telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya.³² Adapun variabel penelitian ini Adalah :

³¹Drs. Darwyan Syah, M.pd, M.Si DKK, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2009), hal.11

³²Nikmatur Ridha, *Proses Penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian* jurnal Hikmah, vol.14. no 1 tahun 2017 (<https://PDF.jurnalhikmah.staisumatera-medan.ac.id>), hal.04

1. Variabel bebas (X) adalah metode *Ice Breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*
2. Variabel terikat (Y) adalah prestasi belajar pada siswa

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ialah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian.³³ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh tahun pelajaran 2019/2020 yang total keseluruhan dari kelas X adalah 160 orang siswa, yang khususnya kelas X MIA terdiri dari 5 kelas. Adapun tiap-tiap kelas tercantum dalam tabel berikut :

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Ajaran 2019/2020

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Seluruhnya
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X MIA 1	8	22	30
2.	X MIA 2	13	21	34
3.	X MIA 3	14	18	32
4.	X MIA 4	14	17	31
5.	X MIA 5	12	21	33
JUMLAH		61	99	160

³³ Prof. DR. H. Abdurrahmat Fathoni, M.Si, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), hal. 103

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 3 Sungai Penuh 2019/2020

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dan digunakan sebagai bahan penelaahan, dengan harapan data sampel tersebut dapat mewakili (representative) terhadap populasinya. Proses ini akan dilakukan dengan *Cluster Random Sampling*. Dikatakan demikian karena peneliti akan mengambil sampel dengan cara mengacak semua kelas khususnya kelas X tanpa memperhatikan strata yang ada pada anggota populasi. Cara ini merupakan teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling.³⁴

Dalam penelitian ini sampel akhir yang akan dipilih sebagai perwakilan yaitu terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun langkah-langkah pengambilan sampel yakni dengan cara:

- a. Mengumpulkan nilai Harian dari kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh Tahun Ajaran 2019/2020 yang diambil dari guru bidang studi Biologi. Dapat dilihat pada lampiran 1 hal:67.
- b. Melakukan uji normalitas untuk melihat apakah populasi berdistribusi normal dengan menggunakan uji Liliefors. Dengan menentukan nilai Kriteria pengujian uji Liliefors adalah jika $L_0 < L_t$ maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Berikut langkah-langkah uji Liliefors:

³⁴ Dr. Ir. Mahdiyah, M. Kes, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), hal. 10-14

1. Membuat daftar distribusi frekuensi dari data yang sudah dikelompokkan

2. Mencari rata-rata yang sudah di kelompokkan dengan rumus:

$$\text{Rata-rata} = M_x = \frac{\sum(fx)}{\sum f}$$

3. Mencari data Standar Deviasi rata-rata kelompok dengan:

$$\text{Standar Deviasi} = SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{\sum f}}$$

4. Menghitung data interval dengan rumus:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyak } z_1, z_2, \dots, z_n, \text{ yang } z_i}{n}$$

5. Menghitung harga mutlak dengan menggunakan rumus:

$$L_0 = | F(z_i) - S(z_i) |$$

6. Harga L_0 dibandingkan dengan harga L_{tabel}

7. Kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $L_0 \leq L_t$ dalam hal lainnya H_0 diterima. Dapat dilihat pada lampiran 2 hal:68-70.

c. Melakukan uji homogenitas populasi dengan uji Bartlett. Yaitu dengan:

1. Menentukan satuan-satuan yang diperlukan untuk uji Bartlett

2. Menghitung variansi masing-masing kelompok yaitu:³⁵

$$\text{Dengan rata-rata } : \bar{x} = \frac{\sum x}{n} \text{ dan}$$

$$\text{Varians Kelompok: } S^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

3. Menentukan varians gabungan dari semua sampel (S)

³⁵Drs. Darwyan Syah, M.pd, M.Si DKK, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2009), hal.71-81

$$S_{gab}^2 = \frac{\sum_{i=1}^k (n-1) S_i^2}{\sum_{i=1}^k (n_1 - 1)} = 87,21$$

4. Menentukan harga satuan Bartlett dengan rumus:

$$B = (\log S_{gab}^2) \sum_{i=1}^k (n_1 - 1) = 67,92$$

5. Menghitung chi-kuadrat dengan rumus:

$$X^2_{hitung} = (Ln 10) (B - \sum_{i=1}^k (n_1 - 1) \log S_i^2) = 0,25$$

Kriteria pengujian tolak H_0 jika: $X^2_{hitung} > X^2_{(1-a)(k-1)}$, dimana

$X^2_{(1-0,05)(2-1)}$ didapat dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan

peluang $(1-0,05)$ dan dk = 1 jadi $X_{(0,95;1)} = 3,84$. Jadi, nilai *chi-*

kuadrat $0,25 < 3,84$. Dari pengujian homogen variansi ini bisa

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti kedua

data yang memiliki variansi yang homogen. Dapat dilihat pada

lampiran 3 hal: 71-72.

- d. Menentukan t_{hitung} dan t_{tabel} pada kelas sampel. Dapat dilihat pada

lampiran 4 hal: 73-75. dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad 36$$

keterangan :

\bar{x}_1	= Nilai rata-rata kelas sampel X_1
\bar{x}_2	= Nilai rata-rata kelas sampel X_2
S_1^2	= Simpangan buku kuadrat kelas X_1
S_2^2	= Simpangan buku kuadrat kelas X_2
n_1	= Jumlah siswa kelas X_1
n_2	= Jumlah siswa kelas X_2

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan metode-metode antara lain sebagai berikut:

1. Tes atau soal

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan tes atau soal. Suharsimi Arikunto pernah berkata bahwa tes yang digunakan yakni adalah pertanyaan atau latihan yang menjadi alat untuk mengukur sebuah keterampilan, pengetahuan intelegensi, serta kemampuan atau bakat yang dimiliki yang individu atau kelompok miliki.³⁷ Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk objektif yang minimal berjumlah 20 item soal.

Skala nilai berdasarkan kemampuan siswa dalam penelitian ini adalah :

- 1). 10 – 30 : Sangat Kurang
- 2). 31 – 50 : Kurang
- 3). 51 – 60 : Cukup
- 4). 61 – 80 : Baik
- 5). 81 – 100 : Sangat baik

Presentase indikator keberhasilan hasil kemampuan siswa pada penelitian klasikal berdasarkan standar nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) adalah:

- a. 10 % - 20 % : Belum Berhasil
- b. 21 % - 40 % : Kurang Berhasil
- c. 41 % - 60 % : Berhasil
- d. 61 % - 80 % : Berhasil
- e. 81 % - 100 % : Sangat Berhasil³⁸

³⁷Suharsimi Arikunto, Op.Cit, *Metodologi Penelitian BAB 3*, (<http://PDF.digilib.uinsby.ac.id>), hal.58

³⁸Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, hal.193

2. Metode Observasi (Pengamatan)

Peneliti menggunakan teknik ini bertujuan untuk mengamati, memperhatikan dan mencatat permasalahan dari objek yang akan diteliti, baik dalam situasi buatan maupun dalam situasi alamiah atau sebenarnya.³⁹

3. Metode dokumentasi

Metode yang peneliti gunakan untuk mendapatkan berupa dokumen dan sumber data baik berupa catatan atau dokumen lainnya. Seperti halnya kehadiran siswa dalam mengikuti acara-acara pelajaran dikelas.⁴⁰ Dan dokumennya hanya di ambil saat sebelum dan sesudah melakukan eksperimen saja. Dapat dilihat pada lampiran 23 hal: 144-148.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan tes setelah berakhir serangkaian pembelajaran. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan atau Planning

- a. Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi (Observasi)
- b. Mengurus izin penelitian
- c. Menentukan jadwal penelitian

³⁹ Sambas Ali Muhidin, S.Pd. M.Si, dkk, *Analisis Korelasi, Regresi, Dan jalur dalam penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2007), hal.19

⁴⁰Sanapiah Faisal, *Format-format Penelitian Soal*, (Jakarta : Raja Grafindo,2007), hal.53

- d. Mempersiapkan silabus. Dapat dilihat pada lampiran 13 hal: 95-98 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dapat dilihat pada lampiran 14 dan 15 hal: 99-131.
- e. Peneliti dan guru mengadakan diskusi mengenai cara melakukan tindakan mengenai langkah-langkah penerapan metode *Ice Breaking* dan Media Belajar Kreatif berbasis Ecopreneurship dalam Pembelajaran Biologi terhadap Prestasi Belajar Siswa
- f. Menyiapkan alat pembelajaran
- g. Mendesain dan menyusun kisi-kisi uji coba dapat dilihat pada lampiran 5 hal: 76. dan soal uji coba dapat dilihat pada lampiran 6 hal: 77-82.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan mengajar dilakukan oleh peneliti sendiri, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai seperti:

- a. Memberikan tes akhir
- b. Menganalisis hasil tes⁴¹

G. Instrumen Penelitian

Instrumen ini peneliti gunakan sebagai alat atau fasilitas untuk mendapatkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasilnya

⁴¹ Jurnal PDF, *Prosedur penelitian*, (<http://PDFrepository.upi.edu>), hal.42

juga menjadi lebih baik dan mudah diolah.⁴² Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes yang berbentuk objektif. Dalam menggunakan metode ini, peneliti menggunakan instrumen tes soal yang minimal terdiri dari 20 butir (item) soal yang masing-masing tugasnya mengukur satu jenis variabel. Materi yang digunakan dalam tes sesuai dengan amtermi yang diberikan selama penelitian. Untuk mendapatkan tes yang baik dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan meliputi merumuskan tujuan
2. Penulisan soal butir
3. Penyuntingan dengan melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan surat pengantar, kunci jawaban, dan kelengkapan lainnya
4. Melakukan uji coba
5. Meng-Analis hasil
6. Merevisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik dengan mendasarkan diri pada data yang diperoleh sewaktu uji coba.⁴³

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi konstruk, yaitu dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan memasang butir-butir soal dengan tujuan-tujuan tertentu yang dimaksudkan untuk mengungkap tingkatan aspek kognitif tertentu pula.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 13-14

⁴³ Hanni Fadlilah N, M.Pd, Jurnal PDF, *Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*, (Jurnal Ilmu, 2016), (<http://e-journal.perpustakaanstainpsp.net>), hal.72

7. Analisis soal tes

Setelah uji coba dilakukan, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis soal tes untuk melihat kualitas soal yang baik.

1). Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur dengan tepat apa yang hendak diukur. Hasil validitas dapat dilihat pada lampiran 8 hal: 84-86. Salah satu cara untuk mengukur adalah dengan menggunakan rumus koefisien korelasi product moment dari Karl Pearson dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot (\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas soal
X = Skor butir soal atau Variabel
Y = Skor total butir soal atau Variabel
n = Banyaknya item soal atau Jumlah Responden⁴⁴

Penentuan kategori dari validitas instrument yang mengacu pada pengklasifikasian validitas yaitu sebagai berikut:

0.80	≤ r _{xy}	≤ 1.00	= Sangat tinggi (sangat baik)
0.60	≤ r _{xy}	< 0.80	= Tinggi (baik)
0.40	r _{xy}	< 0.60	= Sedang (cukup)
0.20	r _{xy}	< 0.40	= Rendah (kurang)
0.00	r _{xy}	< 0.20	= Sangat Rendah (Tidak Valid) ⁴⁵

2). Tingkat kesukaran

⁴⁴ Sambas Ali Muhidin, S.Pd. M.Si DKK, Analisis korelasi, Regresi, Dan jalur dalam penelitian, (Bandung: Pustaka Setia), hal. 31

⁴⁵ Jurnal PDF, Uji Coba Instrumen Penelitian dengan Menggunakan MS Excel dan SPSS, (BPAM, 2008), (<http://PDFfile.upi.edu>), hal.09

Perhitungan tingkat kesukaran merupakan perhitungan proporsi antara siswa yang dapat menjawab benar suatu butir soal dengan jumlah seluruh peserta tes. Hasil Tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 9 hal: 87-93. Untuk mencari derajat kesukaran soal dapat digunakan rumus yang dikemukakan Sumarna Surapratana sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{S_m \cdot N}$$

Keterangan :

P	=	Indek kesukaran soal
$\sum X$	=	Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar
S_m	=	Skor maksimal soal
N	=	Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran soal,

0.00	$\leq P < 0.30$	= soal sulit
0.31	$\leq P < 0.70$	= soal sedang
0.71	$P \leq 1.00$	= soal mudah ⁴⁶

3). Daya beda soal

Daya beda soal kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai atau kemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Hasil Daya beda soal dapat dilihat pada lampiran 10 hal: 89-90. Daya beda soal dapat dihitung dengan rumus :

$$D = \frac{BA-BB}{JA-JB} = PA - PB \quad PA = \frac{BA}{JA}, PB = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan :

D : Daya beda soal

⁴⁶ Sumarna Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). Hal.12

- JA : Jumlah peserta tes menjawab benar pada kelompok atas
 JB : Jumlah peserta tes menjawab benar pada kelompok bawah
 BA : Peserta kelompok atas yang menjawab soal yang benar
 BB : Peserta kelompok bawah yang menjawab soal yang benar
 PA : Proporsi peserta kelompok atas menjawab dengan benar
 PB : Proporsi peserta kelompok bawah menjawab benar

klasifikasi daya pembeda soal adalah sebagai berikut :

- 0.71 $\leq D \leq 1.00$ = Soal Amat Baik
 0.40 $\leq D \leq 0.70$ = Soal Baik
 0.21 $\leq D \leq 0.40$ = Soal Cukup
 0.0 $\leq D \leq 0.20$ = Soal Buruk⁴⁷

4). Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes bentuk uraian menggunakan rumus *alpha*. Hasil Reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 12 hal: 94. Rumus *alpha* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Dimana :

- r_{11} = Reliabilitas yang dicari
 n = Banyaknya soal
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ^2 = Varians total

dan rumus varian yang digunakan yaitu :

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \text{ (Varians skor tiap butir soal)}$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}}{N} \text{ (Varians total)}$$

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen yang diperoleh adalah sebagai berikut :

⁴⁷ Mujiyanto Solichin, *Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan Dalam Pendidikan*, (Jurnal Manajemen & Pendidikan, Vol.2, No.2, 2017), hal.197-198

1. $0.81 < r \leq 1,00$: Sangat Tinggi
2. $0.61 < r \leq 0.80$: Tinggi
3. $0.41 < r \leq 0.60$: Cukup
4. $0.21 < r \leq 0.40$: Rendah
5. $0.00 < r \leq 0.21$: Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* di atas reliabilitasnya adalah $r_{11} = 0,92$ dengan kriteria sangat tinggi.⁴⁸

H. Teknik Analisa Data

Langkah selanjutnya setelah diperoleh data dan mengelolanya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah;

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Rumus yang digunakan :

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

Keterangan :

- X^2 = Harga Chi kuadrat
- O_i = Frekuensi hasil pengamatan
- E_i = Frekuensi yang diharapkan⁴⁹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji Bartlett yang langkah-langkahnya sebagai berikut:

⁴⁸Saeful Rahman, *Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Kelincahan Balsom Agility Test*, (Jurnal PDF, Skripsi), (<http://PDFeprints.uny.ac.id>), hal.19

⁴⁹Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), Hal.273

- Data dikelompokkan untuk menentukan frekuensi varians dan jumlah kelas
- Membuat tabel uji Bartlett seperti dibawah ini :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots \dots \sigma_k^2$$

Tabel 3.3 Uji Bartlett

Sampel ke	DK	1/dk	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$(dk)\text{Log } S_i^2$
1	n_1-1	$1/(n_1-1)$	S_1^2	$\text{Log } S_1^2$	$(n_1-1)\text{Log } S_1^2$
2	n_2-1	$1/(n_2-1)$	S_2^2	$\text{Log } S_2^2$	$(n_2-1)\text{Log } S_2^2$
....
K	n_k-1	$1/(n_k-1)$	S_k^2	$\text{Log } S_k^2$	$(n_k-1)\text{Log } S_k^2$

Keterangan :

n_i : frekuensi kelas ke-i

S_i : Variansi kelas ke-ii

- Menguji variansi gabungan dan semua sampel :

$$S^2 = \frac{\sum(n_i-1)S_i^2}{\sum n_i - 1}$$

- Menghitung satuan B dengan rumus :

$$B = (\text{Log } S_i^2) \sum(n_i - 1)$$

- Menghitung X^2 dengan rumus :

$$X^2 = (\ln 10) \{B - \sum(n_i - 1)\text{Log } S_i^2\}$$

f. Membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} peluang $(1-x)$ dan $dk = (k-1)$ apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi homogen.

3. Uji t-tes

Uji beda dalam penelitian ini menggunakan rumus t-tes, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menguji pengaruh metode *ice breaking* dan media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship*. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :⁵⁰

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

keterangan :

- t = Statistik t
- \bar{X}_1 = Rata-rata hasil tes peserta didik pada kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = Rata-rata hasil tes peserta didik pada kelas kontrol
- s_1^2 = Varians kelas eksperimen
- s_2^2 = Varians kelas kontrol
- n1 = Banyaknya peserta didik pada kelas eksperimen
- n2 = Banyaknya peserta didik pada kelas kontrol

Kriteria pengujian :

H_0 diterima jika, $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$

⁵⁰ A Astohar, *BAB 3 Metode Penelitian dan Teknik Analisa Data*, (Jurnal PDF, 2010) (<https://eprints.walisongo.ac.id>), Hal.32

BAB IV

HASIL (TEMUAN PENELITIAN)

A. Hasil (Temuan) Umum

1. Sejarah singkat SMA Negeri 3 Sungai Penuh

SMA Negeri 3 Sungai Penuh merupakan salah satu dari 5 sekolah menengah atas yang terletak di Jalan Hamparan Besar Rawang desa Sri Menanti kecamatan Koto baru Kota Sungai Penuh. Yang merupakan satu-satunya sekolah rujukan di Kota sungai Penuh dan telah memasuki tahun ketiga sejak ditetapkan pertama kali pada tahun 2016 oleh Dirjen Pembinaan SMA yang secara otomatis memiliki beberapa sekolah imbas. SMA Negeri 3 Sungai Penuh merupakan sekolah favorit dan menjadi *icon* pendidikan di Kota Sungai Penuh terlihat terutama pada saat penerimaan siswa baru. Siswa–siswa lulusan SMP atau Madrasah Tsanawiyah negeri maupun swasta di kawasan ini dengan nilai yang cukup tinggi selalu membanjiri ruang pendaftaran, melebihi daya tampung yang ada.

Berbagai prestasi akademik dan non akademik mulai dari tingkat local sampai tingkat nasional banyak diraih setiap tahunnya oleh siswa–siswi SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Sebagian besar dari tamatan atau alumni SMA Negeri 3 Sungai Penuh memilih untuk untuk langsung bekerja baik di instansi pemerintah maupun swasta. Juga tidak sedikit dari tamatan sekolah ini yang memilih untuk berkarir sebagai pegawai negeri, TNI, Polri dan wiraswasta dan sebagiannya lagi memilih untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi negeri dan swasta favorit. Hal ini

disebabkan oleh grafik Prestasi Ujian Nasional meningkat dari tahun ke tahun.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Sungai Penuh didirikan dan mulai beroperasi pada tahun 1982 serta diresmikan penegeriannya oleh H.Drs. Taher Ahmad. Kakanwil DEPDIKBUD Provinsi Jambi, dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.0473/9/1983, tanggal 03 November 1983. Sejak didirikan, pimpinan sekolah yang pernah bertugas di SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Menjabat
1	Azhari, BA	1983-1989
2	Hj. Haida Hayati, BA	1989-1996
3	Drs. H. Nasril Mukti	1996-2002
4	Drs. Syafrial	2002-2005
5	Drs. Harpendi	2005-2008
6	Drs. Yusram	2008-2011
7	Azwardi, S.Pd.MM	2011-Sekarang

Sumber: Tata usaha SMA Negeri 3 Sungai Penuh

2. Letak lingkungan sekolah SMA Negeri 3 Sungai Penuh

- a. SMA Negeri 3 Sungai Penuh memiliki batas-batas sebagai berikut:
 - Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Koto Baru.

- Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Koto Dian.
- Sebelah Utara berbatasan dengan Persawahan Penduduk.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Persawahan Penduduk.

b. Luas Tanah

- Luas tanah yaitu $\pm 8414 \text{ m}^2$
- Luas bangunan seluruhnya $\pm 12.020 \text{ m}^2$
- Status : milik sendiri

c. Data letak SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Tabel 3.5 data letak SMA Negeri 3 Sungai Penuh

a. Kode Provinsi	:	10
b. Nomor Rutin /NDS	:	231681
c. Nama Sekolah	:	SMA Negeri 3 Sungai
d. Alamat Sekolah	:	Penuh
e. Nomor Telepon	:	Jln. Hamparan Besar
f. Kode Pos	:	Rawang
g. Kecamatan	:	(0748) 321561
h. Kabupaten/Kota	:	37114
i. Provinsi	:	Koto Baru
j. Waktu Penyelenggaraan	:	Sungai Penuh
k. Keadaan Gedung	:	Jambi
l. Status Gedung	:	Pagi
m. Nomor Pendirian/Penegrian	:	Permanen
n. Tanggal Penegrian	:	Milik sendiri

o. Status Sekolah	:	0473/9/1983
p. Nomor Statistik Sekolah (NSS)	:	3 November 1983 Negeri
q. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	:	30.1.10.05.02.012 10502398
r. Jumlah Rombel		19 X 6, XI 7 dan XII 6)

Sumber: Tata usaha SMA Negeri 3 Sungai Penuh

d. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Sungai Penuh

- Visi

Mewujudkan Insan Berkualitas, Berakhlak Mulya, dan Menguasai Iptek yang Berbudaya Lingkungan serta Mampu Bersaing di Era Global

- Misi

i. Berprestasi dalam pencapaian (selisih gain score achievement)

UN

ii. Berprestasi dalam jumlah lulusan SMA Negeri 3 Sungai

Penuh yang diterima di PTN melalui PMDK dan SPMB

iii. Berprestasi dalam kesenian daerah

iv. Berprestasi dalam penulisan dan deklamasi puisi

v. Berprestasi pada lomba olah raga dalam cabang sepak bola ,

bulu tangkis, sepak takrau dan bola basket

vi. Berprestasi dalam KIR

- vii. Berprestasi dalam meningkatkan disiplin sekolah
- viii. Berprestasi dalam bidang keagamaan
- ix. Berprestasi dalam kegiatan pencinta alam
- x. Berwawasan lingkungan yang bersih indah dan asri

3. Sarana dan Prasarana

a. Ruang Kelas

Jumlah ruang kelas terdiri dari 27 kelas, 1 ruang labor TIK, 1 ruang labor perpustakaan dan 3 ruang labor IPA.

b. Lapangan Olah Raga

Lapangan Olah Raga SMA Negeri 3 Sungai Penuh dipergunakan untuk pelajaran olah raga, Upacara dan kegiatan lainnya. Luas lapangan olah raga $\pm 1000 \text{ m}^2$

c. Bangunan / ruangan lain

Bangunan atau ruangan lain yang ada di SMA Negeri 3 Sungai penuh yaitu ruang majelis guru, ruang kepala sekolah, ruang wakil kepala sekolah, dan ruang tata usaha, ruang BP/BK, ruang osis, gudang osis, ruang komite, perpustakaan, mushalla, koperasi sekolah, kantin dan toilet.

4. Struktur Organisasi SMA Negeri 3 Sungai Penuh

- Kepala Sekolah : Azwardi, S.Pd.MM
- Wakil Bidang Humas : Akhrianto, S.Pd
- Wakil Bidang Kurikulum : Hafizar, S.Pd
- Wakil Bidang Sarana Prasarana : Saswardi, S.Pd
- Wakil Bidang Kesiswaan : Marwazy, S.Pd,M.Pd.
- Wakil Bidang SDM dan Disiplin : Nafrial, S.Pd
- Kepala Perpustakaan : Fithri Yenti, M.Pd

- Kepala Labor IPA : Harpentini, S.Pd
- Kepala Labor Bahasa : Drs. Suhadi
- Kepala Labor Komputer : Edi Saputra, S.Pd
- Ketua tim Pengembangan Sekolah : Khaidirman, S.Pd,M.Si
- Pembina Osis : Oktifa aria Zefa, S,Pd
- Pembina Rohis : M. Alfianto Edrizal, S.PdI
- Ketua Tim Pengembangan Diri : Elvin Martius, M.Pd
- Pembina Pramuka : Mifya Erliza, S.Pd
- Pembina Kopsis : Nurmaini, S.Pd

B. Hasil (Temuan) Khusus

1) Prestasi belajar biologi siswa Kelas Eksperimen

Setelah dilakukannya treatment atau tindakan dikelas Eksperimen X MIA 4 SMA Negeri 3 Sungai Penuh, hasilnya mengalami peningkatan. Proses pembelajaran ini melibatkan semua siswa untuk mengikuti metode yang peneliti berikan. Peneliti memberikan tindakan ini di tengah-tengah materi pelajaran yang berlangsung. Sedangkan media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* peneliti terapkan di awal hingga akhir pembelajaran sehingga siswa dapat merasa terhibur dan terfokus pada materi yang di ajarkan.

Untuk mengetahui kemampuan dengan menggunakan metode *Ice Breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dapat diketahui dari hasil tes. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan oleh peneliti. Soal tes yang digunakan yaitu berupa soal objektif yang berjumlah 25 butir soal dan dikerjakan oleh siswa secara individu. Soal tersebut berisikan tentang materi jamur yang digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

Tes ini dilakukan setelah 3 kali pertemuan di kelas dan adapun hasil tes tersebut dapat dilihat pada lampiran 18 hal: 138. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil prestasi belajar yang diperoleh siswa dalam menjawab soal tes di kelas X MIA 4 SMA Negeri 3 Sungai Penuh dikategorikan baik. Sebanyak 30 siswa nilainya sudah mencapai di atas KKM yaitu ≤ 65.00 yang di tentukan guru mata pelajaran dan rata-rata tes hasil prestasi belajar siswa dalam menjawab soal tes di kelas X MIA 4 adalah 80,26 sesuai dengan skala pencapaian hasil prestasi belajar siswa yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan persentase keberhasilan rata-rata siswa X MIA 4 kelas eksperimen adalah mencapai sebanyak 96% sangat berhasil.

2) Prestasi belajar biologi siswa kelas Kontrol

Di kelas X MIA 5 SMA Negeri 3 Sungai Penuh, peneliti hanya menerapkan metode ceramah saja yaitu dengan mencatat bahan materi yang di ajarkan di depan kelas, memberikan contoh berupa soal dan mengerjakan tugas. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas ini memiliki tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang terdapat pada siswa. Tentunya tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*.

Setelah dilakukannya 3 kali pertemuan, selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan *Metode Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*. Dengan tes soal objektif yang berjumlah 25 butir soal.

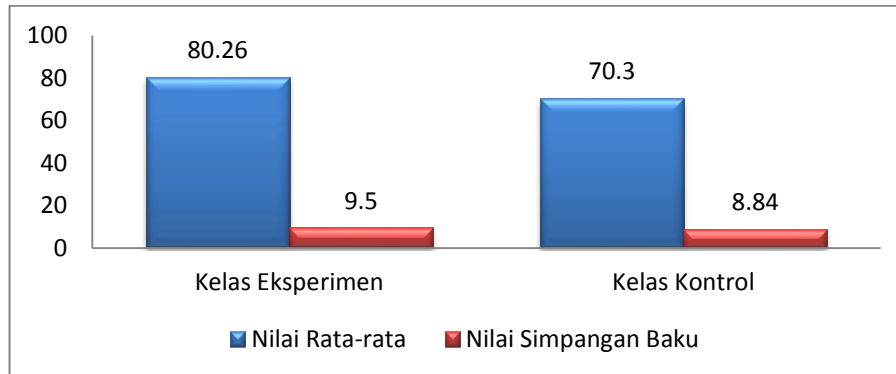
Setelah dilaksanakan tes soal, maka nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas kontrol X MIA 5 adalah sebanyak 70,30.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 80 %. Hal ini terbukti bahwa prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* juga bisa dilakukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Tetapi, pencapaian kemampuannya belum dikategorikan maksimal dibandingkan dengan menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*.

Untuk mengetahui hasil tes pada kelas kontrol X MIA 5 SMA Negeri 3 Sungai Penuh, dapat dilihat pada lampiran 19 hal: 139. Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* pada kelas kontrol X MIA 5 dapat dikategorikan baik. Dari 33 siswa, sebanyak 24 siswa nilainya sudah mencapai di atas KKM yaitu ≤ 65.00 dan terdapat sebanyak 9 siswa yang nilainya masih rendah. Rata-rata prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode ini adalah 70,30 sesuai dengan skala pencapaian kemampuan hasil belajar dikategorikan baik.

3) Pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis

Ecopreneurship terhadap prestasi belajar biologi siswa



Gambar 2.2 Pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* terhadap prestasi belajar biologi siswa

Prestasi belajar biologi siswa dengan menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* lebih baik dari pada prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dari grafik di atas dengan nilai rata-rata tes kemampuan individu pada kelas eksperimen X MIA 4 SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebanyak 80,26 dengan nilai simpangan bakunya adalah sebesar 9,50. Sedangkan nilai rata-rata tes kemampuan individu pada kelas kontrol X MIA 5 SMA Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebanyak 70,30 dengan nilai simpangan bakunya adalah sebesar 8,84.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* terhadap prestasi belajar biologi siswa pada kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan

sehingga bisa dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pengaruh prestasi belajar biologi siswa dengan menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* lebih besar dibandingkan dengan pengaruh prestasi belajar biologi siswa tanpa menggunakan penerapan Metode tersebut. Hal ini disebabkan oleh pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* terhadap prestasi belajar biologi siswa memiliki kelebihan untuk memungkinkan siswa agar lebih terfokus pada materi yang di ajarkan. Dan siswa juga dapat menjadi lebih leluasa dalam menyerap dan memahami materi yang di ajarkan.

Adapun perbandingan pengaruh Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* terhadap prestasi belajar biologi siswa pada kedua kelas sampel, dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.6 Nilai Tes biologi siswa kelas sampel

No	Kelas	Rata-rata Skor	Persentase KKM	Persentase tidak mencapai KKM
1	Eksperimen	80,26	30 Siswa	1 Siswa
2	Kontrol	70,30	24 Siswa	9 Siswa

Berdasarkan tabel di atas, perbandingan nilai rata-rata hasil tes di kedua kelas sangat signifikan. Nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 80,26 sedangkan nilai rata-rata tes hasil prestasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah 70,30. Berdasarkan

dari hasil prestasi belajar biologi siswa penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dan dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar biologi siswa dengan menggunakan penerapan Metode ini lebih baik dari pada tanpa menggunakan penerapan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*.

C. Analisis Data

Untuk melihat signifikan dan melihat peningkatan hasil belajar dilakukan uji-t terlebih dahulu. Untuk menguji hipotesis penelitian maka dilakukan dengan cara menghitung menggunakan statistik. Dan sebelumnya akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu, untuk lebih jelas sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Berdasarkan tabel nilai tes pada kedua kelas dapat dilakukan uji normalitas pada kedua kelas. Untuk melihat lebih jelas, bisa dilihat pada lampiran 20 hal: 140. Maka diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata dan analisis uji normalitas pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.7 Analisis uji normalitas pada kedua kelas sampel

Kelas	N	A	L_0	L_t	Analisis	Ket
Eksperimen	31	0.05	0.2167	0.1591	$L_0 < L_t$	Normal
Kontrol	33	0.05	0.1221	0.1517	$L_0 < L_t$	Normal

Setelah dibandingkan antara L_0 dan L_t yang diperoleh hasil perbandingannya $L_0 < L_t$ sehingga dapat dikatakan kelompok sampel berdasarkan dari populasi berdistribusi normal.

2. Homogenitas Variansi

Setelah dilakukannya uji normalitas dilanjutkan dengan uji homogenitas variansi kedua kelas. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8 Uji homogenitas variansi kedua kelas

Kelas	N	\bar{x}	S	S^2	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	31	80.26	9.50	90.32	1.1556	1.85
Kontrol	33	70.30	8.84	78.16	1.1556	

Untuk melihat homogenitas variansi kedua kelas, dilihat pada lampiran 21 hal: 141.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah prestasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan keinginan peneliti setelah menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship*. Untuk mengetahui apakah kedua kelas sampel berdistribusi normalitas dan homogenitas variansi, maka untuk uji hipotesis dilakukan dengan uji-t. Uji t adalah 4,52 lebih jelasnya dilihat pada lampiran 22 hal: 142-143. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 4,52$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$.

Berdasarkan pengujian di atas berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,52 > 1,67$. Maka H_0 ditolak dan H_1 dapat diterima yaitu “Rerata prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* lebih besar dari pada prestasi belajar siswa tanpa menggunakan metode tersebut”.

D. Pembahasan

Setelah dilakukannya penelitian, maka peneliti menemukan kemampuan dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Dengan adanya metode pembelajaran ini prestasi belajar siswa dapat meningkat dan dapat mengubah motivasi dan suasana belajar siswa yang semula pasif menjadi aktif lagi. Sebagaimana tahap pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan peneliti di kelas Eksperimen X MIA 4, bahwa siswa akan dihadapkan dengan sebuah materi yang peneliti berikan, dan selama proses belajar berlangsung peneliti akan menjelaskan materi dengan menggunakan media *ecopreneurship* terlebih dahulu sesuai dengan alur materi yang ada. Setelah itu nantinya peneliti akan menemukan waktu jeda yang pas untuk masuk ke metode *ice breaking* sesuai dengan kondisi belajar siswanya. Peneliti akan mengarahkan siswanya sesuai dengan yang telah direncanakan. Dan setelah kedua metode tersebut selesai dilaksanakan, barulah peneliti akan mengulang kembali bahasan ajar dan memberikan kesimpulan pada bahasan yang di ajarkan.

Sedangkan pada kelas kontrol X MIA 5, prosesnya siswa akan dihadapkan dengan sebuah materi yang peneliti berikan, selama proses belajar berlangsung peneliti akan menjelaskan materi hanya dengan berceramah tanpa menggunakan metode apapun. Setelah selesai barulah peneliti akan menyimpulkan bahasan yang di ajarkan. Tujuan perbedaan menggunakan metode terhadap kedua kelas tersebut yakni untuk mengetahui perbandingan tingkat prestasi belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Setelah dilaksanakannya 3 kali pertemuan dikedua kelas tersebut, selanjutnya akan dilakukan evaluasi dengan cara memberikan Tes Akhir berupa tes soal objektif yang sudah di uji cobakan terlebih dahulu yang sisa soalnya berjumlah 25 butir soal. Setelah tes dilaksanakan, barulah data tersebut selanjutnya akan di analisis untuk mengetahui uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesisnya. Dan dari hasil proses analisis kedua data tersebut, terlihatlah perbandingan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* lebih baik hasilnya dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Ice Breaking* disertai Media belajar kreatif berbasis *Ecopreneurship* lebih besar pengaruhnya dibandingkan proses belajar yang tidak menggunakan metode di atas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran adalah keberadaan guru. Dari metode yang pernah guru gunakan, guru juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan untuk menggunakan metode tambahan, yaitu seperti menggunakan metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Sungai Penuh.

Dengan adanya metode ini dapat memudahkan dan membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Seperti halnya setelah peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Sungai Penuh, peneliti menemukan perbandingan dari menggunakan, tanpa menggunakan dan pengaruh metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Sungai Penuh. Perbandingan itupun dapat terlihat dari nilai tes dan hasil analisis statistik yang diperoleh, yaitu 80,36 untuk perolehan dengan metode disertai media dan 70,30 untuk perolehan tanpa menggunakan metode disertai media dan sedangkan untuk pengaruhnya diperoleh $T_{hitung} = 4,52$ dan $T_{tabel} = 1.67$ sehingga dapat disimpulkan bahwa

penggunaan metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi lebih baik dan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan tanpa menggunakan metode dan media. Jadi, prestasi belajar siswa sangat perlu untuk ditingkatkan. Yaitu salah satu caranya dengan menggunakan penambahan ide-ide baru berupa metode dan media. Sehingga pembelajarannya menjadi lebih efektif.

B. Saran

Dengan selesainya penelitian ini, maka peneliti menyarankan:

1. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru biologi dalam menerapkan pengaruh metode *ice breaking* disertai media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa dengan meningkatkan langkah-langkah pembelajaran yang lebih akurat dan efektif.
2. Semoga dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mendemonstrasikan pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan materi dikelas.
3. Metode *ice breaking* dan media belajar kreatif berbasis *ecopreneurship* dalam pembelajaran biologi terhadap prestasi belajar siswa lebih baik digunakan dalam membantu siswa untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama Republik Indonesia. 2007. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Bandung: Diponegoro.
- Adinugraha. 2017. Media pembelajaran biologi berbasis Ecopreneurship. Jurnal Formatif. 7(3): 219-23.
- Ali muhidin, Sambas, Dkk. 2007. Analisis korelasi, regresi, dan jalur dalam penelitian. Bandung: Pustaka Setia.
- Anoraga, Panji. 1997. Manajemen bisnis. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darwansyah, Dkk. 2009. Pengantar statistik pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Faisal, Sanapiah. 2007. Format-format penelitian soal. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. Metodologi penelitian dan teknik penyusunan skripsi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- H. Martinis yamin, M.Pd dan Maisah, M.Pd.I. 2009. Definisi perencanaan pembelajaran dan manajemen pembelajaran kelas. Jakarta: Gaung Persada.
- Mahdiyah. 2014. Statistik pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.
- Marhaeni, Siombo. 2012. Hukum lingkungan dan pelaksanaan pembangunan berkelanjutan di indonesia. Jakarta: PT Granmedia.
- Muhaimin. 2002. Paradigma pendidikan islam upaya mengefektifkan pendidikan agama islam di sekolah. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Murningtyas, Endah. 2014. Prakarya strategis pengembangan konsep green economy. Jakarta: Deputi sumber daya alam dan lingkungan hidup.
- Resosodarmo, Soedjiran, Dkk. 1986. Pengantar Ekologi. Bandung: Remadja Karya.
- Slameto. 2011. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Renika Cipta.
- Sudjana. 2002. Metode statistika. Bandung: Tarsito.
- Sukardi. 2011. Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarto. 2017. Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Yuma Pressindo.

Surapranata, Sumama. 2009. Analisis, validitas, reliabilitas, dan interpretasi hasil tes. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Sisdiknas. 2008. Undang-undang RI. No. 20 Tahun 2003 dan peraturan pelaksanaannya. Jakarta: Sinar Grafika.



LEMBAR VALIDASI

SOAL TES (INSTRUMEN PENELITIAN)

Nama Validator : NOVI NOVRITA, M.M.Si
Jabatan :
Tanggal Validasi : 4 November 2019
Validasi ke- :

Saran validator :

SKRIPSI INI SUDAH DI REVISI DAN LAYAK DIGUNAKAN.

Keputusan Validator : Revisi/ layak digunakan*

Sungai Penuh, , 20

Validator



NOVI NOVRITA, M.M.Si
NIP: 19801017 200501 2 0005

Catatan : *Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Kapten Muradi Kec. Pesisir Dulit, Sungai Penuh Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114
Kode Pos. 37112 Web : www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1.1/PP.00.9/ /2019 20 November 2019.
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada
Yth Kepala SMA Negeri 3 Kota Sungai Penuh
Di
Tempat

Assalamualaikum w.w,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

Nama : **FADILA ROMADANUR**
NIM : 09.1905.15
Jurusan : Tadris Biologi
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi:
**PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA BELAJAR KREATIF
BERBASIS ECOPRENEURSHIP DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**

Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal 20 November s.d 20 Januari 2020.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum w.w

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pengenangan Lembaga

Drs. SAABUDDIN, MPd.I

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Arsip



PEMERINTAH KOTA SUNGAI PENUH
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Muradi Simpang Lima Telp. (0748 - 22162) Sungai Penuh

REKOMENDASI PENELITIAN

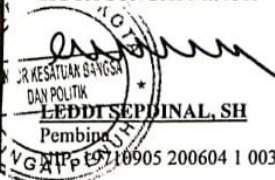
Nomor : 070/ 230/ Kesbangpol /XI /2019

- Dasar** : 1. Permendagri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Sungai Penuh Nomor 22 Tahun 2010 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat, Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kota Sungai Penuh
- Menimbang** : a. Surat Dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor In.31/D.1.1/PP.00.9/ /2019 Tanggal 20 Nopember 2019 Perihal Mohon Izin Penelitian
b. Berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud huruf (a) diatas perlu dikeluarkan rekomendasi riset / Penelitian sesuai dengan proposal yang diajukan.
- Kepala Kantor Kesbangpol Kota Sungai Penuh, memberikan rekomendasi kepada :
- Nama : **FADILA RAMADANUR**
NIM : **09.1905.15**
Pekerjaan : **MAHASISWI**
Agama : **ISLAM**
Kebangsaan : **INDONESIA**
Alamat : **Rawang**
- Untuk** : Melakukan penelitian Dengan judul **PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA BELAJAR KREATIF BERBASIS ECOPRENEURSHIP DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**
- Tempat Penelitian** : SMA Negeri 3 Sungai Penuh
Waktu : 20 Nopember 2019 s.d 20 Januari 2020
- Dengan Ketentuan** : 1. Sebelum melakukan Riset / Penelitian terlebih dahulu melapor kepada Kepala / pimpinan dan pihak-pihak terkait setempat, untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan yang berlaku di tempat penelitaan.
3. Tidak dibenarkan melakukan Riset / penelitian yang tidak ada kaitannya dengan judul Riset / Penelitian dimaksud.
4. Tidak menggunakan Rekomendasi Penelitian ini untuk tujuan tertentu, di luar rekomendasi yang diterbitkan.
5. Rekomendasi ini akan dicabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.
6. Hasil pengambilan data di serahkan kepada Walikota Sungai Penuh melalui Kantor Kesbang dan Politik Kota Sungai Penuh 1(Satu) exemplar.
- Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya

Sungai Penuh, 25 Nopember 2019



KAKAN KESBANG DAN POLITIK
KOTA SUNGAI PENUH



Tembusan : disampaikan kepada yth:
1. Bapak Walikota Sungai Penuh



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH

Alamat : Jln. Hampan Besar Rawang e-mail: sman3sungaienuh@gmail.com Tel. (0748) 3215061
Pos 37151 Web : http://www.sman3spn.sch.id

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

No : 421/201/SMAN.3/1/2020

Kepala SMA Negeri 3 Sungai Penuh Kota Sungai Penuh Propinsi Jambi,
menerangkan bahwa :

Nama : FADILA ROMADANUR
NIM : 09.1905.15
Jurusan : Tadris Biologi
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 3 Sungai Penuh pada tanggal 20
November s/d 20 Januari 2019 dengan judul: “ **Pengaruh Metode Ice Breaking dan Media
Belajar Kreatif Berbasis Ecopreneurship Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap
Prestasi Belajar Siswa (SMA) Negeri 3 Sungai Penuh**”

Demikianlah kami sampaikan untuk dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, 23 Januari 2020
Kepala

AZWARDI S.Pd.,MM
Pembina Tk.I
NIP. 197105271999031004



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jalan Kapten Muradi Sungai Penuh Telp. 0748 - 21065 Faks : 0748 - 22114
KodePos : 37112 Website : www.stainkerinci.ac.id e-mail : info@stainkerinci.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
Nomor : 365 Tahun 2019**

**T E N T A N G
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA IAIN KERINCI
TAHUN 2019/2020**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa menyusun skripsi, mahasiswa program strata satu (S.1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan dosen pembimbing skripsi mahasiswa.
2. Bahwa dosen yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut
- Mengingat** : 1. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014 tentang Statuta IAIN Kerinci
2. Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Kerinci
3. Buku Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa IAIN Kerinci Tahun 2017
- Memperhatikan** : 1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Pengangkatan Pembimbing I dan II dalam Penulisan Skripsi mahasiswa IAIN Kerinci
2. Usul Ketua Jurusan Tadris Biologi Nomor. In.31/j7.1/pp.00.9/57-int-bio/2019 Tanggal. 13/11/2019
- Menetapkan Pertama** :
Menunjuk dan menugaskan :
1. Nama : Drs. H. Bahri, M.Pd. Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Dharma Ferry, M.Pd. Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : **FATIHA ROMADANUR**
NIM : 09.1905.15
Jurusan : Tadris Biologi
Judul Skripsi : **PENGARUH METODE ICE BREAKING DAN MEDIA BELAJAR KREATIF BERBASIS ECOPRENEURSHIP DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA**
- Kedua** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SUNGAI PENUH
PADA TANGGAL : 13 November 2019

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pengembangan Lembaga

Drs. SAADUDDIN, M.Pd.

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peringgal