

## ABSTRAK

### PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MENGGUNAKAN FABEL AESOP UNTUK SISWA KELAS III SD KANISIUS CONDONGCATUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Alfa Mitananda Christi  
Universitas Sanata Dharma  
2017

Observasi dan wawancara dengan guru mengenai proses pembelajaran IPA menunjukkan bahwa kegiatan belajar siswa selama pembelajaran kurang variatif. Peneliti berasumsi, hal ini mengakibatkan motivasi dan hasil belajar yang rendah. Hal ini mendorong peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA menggunakan fabel Aesop. Penelitian dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas III SD Kanisius Condongcatur tahun pelajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, kuisioner, wawancara, observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor motivasi seluruh siswa dari kondisi awal 60,9 menjadi 74,9 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,9 pada siklus II. Persentase siswa yang memiliki motivasi tinggi juga mengalami peningkatan dari kondisi awal 41,7 % menjadi 63,0% pada siklus I dan meningkat menjadi 87,5% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai kelas dari kondisi awal 66,6 menjadi 75,8 pada siklus I dan meningkat menjadi 76,8 pada siklus II. Persentase siswa yang lulus KKM juga mengalami peningkatan dari kondisi awal 25,9 % menjadi 55,6% pada siklus I dan meningkat menjadi 62,5% pada siklus II.

Penggunaan modifikasi fabel Aesop untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA dapat dilakukan dengan cara mengombinasikan berbagai macam kegiatan belajar mengajar dengan modifikasi cerita fabel. Kegiatan yang dikombinasikan dengan fabel Aesop dalam penelitian ini adalah menyimak modifikasi cerita fabel, membaca modifikasi cerita fabel, diskusi kelompok, tanya jawab, mengamati percobaan, melakukan percobaan, menyimak video dan, mengamati gambar.

**Kata kunci:** motivasi, hasil belajar, IPA, fabel

## ABSTRACT

### **IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT IN SCIENCE USING AESOP FABLES FOR THIRD GRADE STUDENTS OF KANISIUS CONDONGCATUR ELEMENTARY SCHOOL IN THE ACADEMIC YEAR**

2016/2017

Alfa Mitananda Christi  
Sanata Dharma University  
2017

*Observation on the process of learning science and interview with teacher showed that the activities during the learning process were unvaried. The researcher assumed that it was resulted in the low motivation and learning achievement of the students. This prompted researcher to conduct a classroom action research to improve students motivation and learning achievement in science using Aesop's fables. This research consisted of 2 cycles. Each of the cycles consisted of four stages, including plan, action, observation, and reflection. The subject of this research was 27 third grade students of Kanisius Condongcatur Elementary School in the Academic Year 2016/2017. The data collection techniques in this research were documentation, questionnaire, interview, observation, and test.*

*The results of this classroom action research showed that the average motivation score of all students was 60,9 in early condition and increased to 74,9 in cycle I, and 82,9 in cycle II. The percentage of students who had high motivation also increased from 41,7% in early condition to 63,0% in cycle I, and 87,5% in cycle II.*

*Learning achievement improved from 66,6 in early condition to 75,8 in cycle I, and 76,8 in cycle II. The percentage of Minimum Criteria of Mastering Learning achievement also increased from 25,9% in early condition to 55,6% in cycle I, and 62,5% in cycle II.*

*The improvement of motivation and learning achievement in science using Aesop fables was done by combination of the various learning activities with modified fables. The activities combined with modified fables were listening attentively to the modified fables, reading the modified fables, group discussion, Questioning & Answering, observing the experiment, doing experiment, watching video, and observing the picture.*

**Keywords:** motivation, learning achievement, science, fable.

