

ABSTRAK**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA
MENGUNAKAN FABEL AESOP PADA SISWA KELAS IV DI SD
BOPKRI GONDOLAYU YOGYAKARTA**

Erwindha Mahanani
Universitas Sanata Dharma
2017

Latar belakang penelitian ini adalah adanya masalah mengenai motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA kelas IV SD BOPKRI Gondolayu. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA (2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. (3) Menjelaskan penggunaan fabel Aesop dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan fabel Aesop dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi dilihat dari seriap indikator yang dijabarkan dari pendapat para ahli. Persentase siswa yang termasuk dalam motivasi minimal sedang peningkatan dari kondisi awal 41,6% menjadi 66% pada siklus I dan persentase pada siklus II mengalami peningkatan 79 % setelah diberikan tindakan. Rata-rata dari hasil belajar siswa pada kondisi awal adalah 69,7 setelah diberi tindakan mengalami peningkatan pada siklus I 75,6 dan siklus II 77,1. Persentase siswa yang lulus KKM pada kondisi awal 54% mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan pada siklus I 66% dan siklus II 86%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah fabel Aesop dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD BOPKRI Gondolayu.

Kata kunci: fabel Aesop, PTK, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT IN SCIENCE USING AESOP'S FABLES IN FOUR GRADE OF BOPKRI GONDOLAYU ELEMENTARY SCHOOL YOGYAKARTA

Erwindha Mahanani

Sanata Dharma University

2017

The background of this research was the problem in motivation and learning achievement in science BOPKRI Gondolayu of the fourth grade students of Elementary School Yogyakarta. The purpose of the research was to (1) increase the motivation fourth grade students in science.(2) to improve the sense learning achievement of the fourth grade students of BOPKRI Gondolayu Yogyakarta. (3) to explain how Aesop's fables were used in improving students motivation and learning achievement in science. This research was a Classroom Action Research, data collection techniques were observation, interview, documentation, and questionnaire.

The result of this research showed that the learning activities using aesop's fables could be improve students motivation and learning resulted. Achievement indicators of motivation were outlined from experts opinions. The percentage of students included in the minimum motivation increased from the initial condition of 41.6% to 66% in cycle I and increased to 79% in cycle II after the action was given. The average learning outcomed of students in the initial conditions was 69.7 and after the action was given increased to 75.6 in the cycle I and 77.1 in cycle II. The percentage of students who passed the minimum exhaustiveness criteria in the initial condition increased from 54% to 66% in cycle I and 86% in cycle II after the action was given.

The conclusions of the research was Aesop's fables were increase motivation and learning outcomed of class IV BOPKRI Gondolayu Elementary School Yogyakarta in sciene.

Keywords: Aesop fable, Classroom Action Research, learning motivation, learning outcomes.