

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi pada sistem pencernaan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Sendawar Kutai Barat. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA semester genap tahun pelajaran 2012/2013, sebanyak 33 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari instrumen pembelajaran (Silabus dan RPP), dan instrumen pengumpulan data (kuesioner, lembar observasi, dan tes). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Gabungan Sanford dan Kemmis. Model ini diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses hasil tindakan, dan refleksi.

Pada masa sebelum tindakan skor rata-rata motivasi awal adalah 78,23%, motivasi akhir sebesar 81,17%. Berdasarkan hasil observasi pada aspek afektif diperoleh skor rata-rata siklus I sebesar 75,28% pada siklus II meningkat menjadi 77,71%. Skor rata-rata aspek psikomotor siswa pada siklus I sebesar 77,43% pada siklus II meningkat menjadi 85,42%. Pada aspek kognitif berdasarkan hasil tes akhir siklus I persentase pencapaian KKM sebesar 75% pada akhir siklus II meningkat menjadi 100%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media animasi pada sistem pencernaan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Sendawar Kutai Barat.

Kata kunci : Motivasi, hasil belajar, media animasi.

ABSTRACT

This research aims to find out if the use of the media the animation on the digestive system can increase motivation and learning outcome of grade XI IPA SMA Negeri 9 Sendawar West Kutai. The subject of this research is the students of Class XI IPA at year semester lesson 2012/2013, a total of 33 students. The instruments used in the study, consisting of a learning instrument (Syllabus and RPP), and data collection instruments (questionnaires, observation sheets, and test). This research is a class action research (CAR) with the combination of Sanford and Kemmis model. This model begins with the planning, implementation of the action, observing and evaluating the results of the action, and reflection.

At the beginning of this research, average of motivation score is 78,23% and at the end of this research is 81,17%. Based on the results of observation on the affective achieved an average score of first cycle is 75,28% on second cycle increased to 77,71%. An average score of psychomotor aspect students in first cycle is 77,43% on second cycle increased to 85,42%. On the cognitive aspect based on the test results at the end of the first cycle, the percentage of attainment of the KKM 75% at the end of the second cycle increased to 100%.

Thus, it can be concluded that the use of the animation the animation on the subject digestive system can increase motivation and learning outcomes at grade XI IPA SMA Negeri 2 Sendawar West Kutai.

Key words: motivation, learning outcome, animated media.