

ABSTRAK

Penelitian ini, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tentang materi virus dengan menggunakan media animasi. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-4 semester gasal tahun pelajaran 2013/2014, sebanyak 30 orang siswa. Penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah Model Gabungan Sanford dan Kemmis. Model ini diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses hasil tindakan, dan Refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. Data yang diperoleh berupa data hasil tes akhir (*postest*) setiap siklus dan hasil pengisian kuisioner motivasi oleh siswa.

Pada masa sebelum tindakan skor rata-rata motivasi awal yang diisi oleh 30 orang siswa adalah 43,3% termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase jumlah siswa sebesar 53,3% termasuk dalam kategori sangat tinggi, dan 3,3% termasuk dalam kategori rendah, sedangkan motivasi akhir yang diisi oleh 30 orang siswa sebesar 66,7% termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase jumlah siswa sebesar 33,3% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Pada aspek kognitif berdasarkan hasil tes akhir siklus I persentase pencapaian KKM sebesar 70%, dengan skor rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh sebesar 90,6, kemudian pada akhir siklus II persentase pencapaian KKM menurun menjadi 40%, dengan skor rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh sebesar 69,56.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi pada materi virus dapat meningkatkan motivasi dan belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-4 SMA N 1 Simo Boyolali.

Kata kunci : motivasi, hasil belajar, virus, media animasi.

ABSTRACT

This Research aim to improve the student's motivation and study performance on the material about virus using animation media. The subjects of this research are 30 X-4 class students of 2013/2014 academic year. This research is a classroom action research model used is the Combine Model of Sanford and Kemmis. The model is started with action preparation, action execution, observation and evaluation of action result and reflection. The research is conducted in two cycles; each cycle consists of 2 meetings. The data are gathered from the result of posttest for every cycle and from the result of motivation questionnaires filled out by the students.

From the pre motivation test before the action execution, the mean motivation score from 30 students is 43,3% from the students from the students belongs to high category, 53,3% from the students belongs to very high category, and 3,3% from the students belongs to low category. After the action execution, the result shows that 66,7% from 30 students belongs to high category and 33,3% from the students belongs to very high category. Observaton result from the cognitive aspect, which seen from the final test result of cycle I, shows that Minimum Competency Formulation Criteria (KKM) accomplishment reaches 70% with the mean cognitive performance of 90,6 points. At the end of cycle II, the KKM accomplishment decreases to 40%, with the mean cognitive performance of 69,56 points.

Therefore, the researcher concluded that the use of animation media on virus increased the students' motivation in learning. However, it had not increased the students' learning result of X-4 student's in Senior High School 1 Simo Boyolali.

Keywords: motivation, study performance, virus, animation media