

ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM INDRRA PADA
MANUSIA KELAS XI IPA SMA GAMA YOGYAKARTA**

Dwi Alam Purwaningsih
Universitas Sanata Dharma
2014

Penelitian ini, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tentang materi sistem indra manusia dengan menggunakan media animasi. Pembelajaran menggunakan media animasi mempunyai peranan penting untuk mengoptimalkan dalam proses belajar mengajar. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IPA semester genap tahun pelajaran 2013/2014, sebanyak 20 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 (*evaluasi*) setiap siklus dan hasil pengisian kuisisioner motivasi oleh siswa.

Pada masa sebelum tindakan skor rata-rata motivasi awal yang diisi oleh 20 orang siswa adalah 68,08%, dengan persentase jumlah siswa sebesar 5% termasuk dalam kategori sangat tinggi, presentase 65% dalam kategori tinggi, 20% dalam katagori cukup, dan kategori rendah dengan presentase 10%, sedangkan rata-rata motivasi akhir yang diisi oleh 20 orang siswa sebesar 74,06%, dengan persentase jumlah siswa sebesar 30% dalam kategori sangat tinggi, 40% dalam katagori tinggi, dan 30% dalam katagori cukup. Pada aspek kognitif berdasarkan hasil tes akhir siklus I persentase pencapaian hasil ketuntasan klasikal sebesar 15%, dengan skor rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh sebesar 64,65, kemudian pada akhir siklus II persentase pencapaian hasil belajar ketuntasan klasikal naik menjadi 50%, dengan skor rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh sebesar 71,4.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi pada materi sistem indra dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA GAMA Yogyakarta.

Kata kunci : Motivasi, Hasil Belajar, Sistem Indra, Media Animasi.

ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATION MEDIA TOWARD
MOTIVATION AND STUDENT LEARNING RESULT IN
HUMAN SENSE SYSTEM MATERIAL CLASS XI IPA GAMA YOGYAKARTA**

*Dwi Alam Purwaningsih
Sanata Dharma University
2014*

This research aimed to increase students' motivation and learning achievement on Human Sense System Subject by using animation. The use of animation had an important role to optimize teaching and learning process. The subject of this research was 20 students of class XI Science academic year 2013/2014. Classroom action research used was the combination of Sanford and Kemmis' mixed method. This model was started by planning, acting, observing and evaluating and reflecting the research. The research was conducted in 2 cycles in which each cycle consisted of two meetings. The data gathered were in a form of the result of evaluation test and the result of students' questionnaire.

Before the action, the motivation score average of 20 students was 68,08%. 5% of the students were categorized having very high motivation, 65% were categorized having high motivation, 20% were categorized having enough motivation and 10% were categorized having low motivation. The final motivation score average of 20 students was 74,06%. 30% of the students were categorized having very high motivation, 40% were categorized having high motivation, and 30% were categorized having enough motivation. For the cognitive aspect, the test result in cycle I showed that the percentage of classical cognitive learning achievement was 15% while the average score of cognitive learning achievement was 64,75. At the end of cycle II, the percentage of classical cognitive learning achievement increased to 50% while the average score of cognitive learning achievement was 71,4.

Therefore, it can be concluded that the use of animation on Human Sense System Subject increased students of Class XI Science in SMA GAMA Yogyakarta's motivation and learning achievement.

Keywords: Motivation, learning achievement, human sense system, animation.