

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK  
PAIR SHARE* DENGAN MEDIA *AUTOMATIC  
NARRATED ANIMATION***

**(SMP Nurul Ulum Mumbulsari Kelas VII-A Pokok Bahasan  
Ekosistem  
Tahun Pelajaran 2016/2017)**

**IMPROVING STUDENT MOTIVATION AND LEARNING  
OUTCOMES USING THINK PAIR SHARE MODEL  
WITH AUTOMATIC NARRATED ANIMATION  
MEDIA (Junior High School Nurul Ulum  
Mumbulsari Class VII-A Lesson Of  
Ecosystem Lesson 2016/2017)**

**Palupi Nurlaili Imaama**

Program studi pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Jember, Jl.  
Karimata No.49

Email: [palupinurlaili15@yahoo.com](mailto:palupinurlaili15@yahoo.com)

**ABSTRAK**

Fakta dikelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa rendah karena guru tidak menggunakan model pembelajaran disetiap pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran. Media pembelajaran hanya menggunakan charta. Model pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran konvensional. ketuntasan ulangan akhir didapatkan dari studi dokumentasi ulangan akhir hanya mencapai 41% belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Motivasi siswa rata-rata hanya mencapai 2,1 dengan kategori rendah. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP

Nurul Ulum Mumbulsari Kelas VII-A yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2017 - 30 April 2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Metode Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa dan hasil belajar baik kognitif, afektif maupun psikomotor mengalami peningkatan. Motivasi pada pra siklus mencapai nilai rata-rata 2,1 siklus I 3,8 pada siklus II 4,37 mengalami peningkatan sebesar 2,37. Sedangkan untuk hasil belajar ranah kognitif pada pra siklus mencapai 41% pada siklus I 54% pada siklus II 100% mengalami peningkatan 49%. Pada ranah afektif siklus I mencapai rata-rata 65 pada siklus II rata-rata 85 mengalami peningkatan 20. Sedangkan pada ranah psikomotor pada siklus I mencapai 66 pada siklus II mencapai rata-rata 81 mengalami peningkatan 15. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan penerapan model pembelajaran *Think Paie Share* media *Automatic Narrated Animation* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VII-A (SMP Nurul Ulum Mumbulsari Pokok Bahasan Ekosistem Tahun Pelajaran 2016/2017).

**Kata Kunci :** Hasil belajar, Motivasi, Metode *Think Pair Share*, Media *Automatic Narrated Animation*.

### ABSTRACT

Facts that are found in class VII-A Junior High School Nurul Ulum Mumbulsari show that motivation and students' learning output are still in low degree because teachers do not use learning models in every learning activity and lack of learning media. The learning media only use pictures or charts. In addition, the learning models are still use conventional learning model such as lectures and assignments. Final test completeness which is gathered from final test documentation studies only reaches 41%, in which does not reach the minimum determined passing criteria. In other hand, the students' motivation rates only reach 2.1 with low category. One of the solutions to solve these problems is using the Think Pair Share learning model with the Automatic Narrated Animation media in order to increase the students' motivation and learning output. This research is carried out at Junior High School Nurul Ulum Mumbulsari

Nurul Ulum, Class VII-A on April 19<sup>th</sup> 2017 until April 30<sup>th</sup> 2017. In addition, the type of research used is Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) which is done in 4 cycles, and every cycle consists of: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation and (4) Reflection. The data are collected through interview, observation, documentation and test methods. The results show that students' motivation and learning output, whether it is cognitive, affective and psychomotor are increased. Motivation in pre-cycles reaches 2.1 rates, 3.8 at cycle I, 4.37 at cycle II, therefore, the motivation rates increase 2.37. In other hand, the cognitive learning output in pre-cycle reaches 41%, 54% at cycle I, 100% at cycle II, it has increased 49%. The affective learning output reaches rates 65 at cycle I and 85 at cycle II, it has increased 20. In psychomotor, it reaches 66 at cycle I and 81 at cycle II, it has increased 15. Therefore, it can be concluded that the implementation of Think Pair Share learning model and Automatic Narrated Animation media can increase the students' motivation and learning output at class VII-A (Junior High School Nurul Ulum Mumbulsari Nurul Ulum Mumbulsari, main discussion ecosystem, Academic Year 2016/2017).

**Keywords:** Learning Output, Motivation, Think Pair Share Method, Automatic Narrated Animation Media.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia (UU NO. 23 Tahun 2013).

IPA merupakan bagian dari pendidikan sains dan sebagai salah satu mata pelajaran disekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Agar tujuan itu tercapai maka guru harus melakukan perubahan dan inovasi dalam pembelajarannya karena selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah yang kegiatannya terdiri dari 2 yaitu penjelasan guru dan latihan hingga proses pembelajaran berakhir (Depdiknas, 2005).

Berdasarkan dari uraian diatas tampaknya, masalah pendidikan yang banyak diragukan orang bisa diselesaikan dengan baik. Menurut Ahmadi (1998) hal mana semua unsur yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar dan motivasi belajar yang maksimal diperhatikan. Hanya saja kenyataan menunjukkan, bahwa setiap kali evaluasi pengajaran dilakukan seringkali hasilnya tidak memuaskan, termasuk pelajaran IPA-Biologi. Tentu saja banyak faktor yang berpengaruh, diantaranya adalah keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan kuangnya media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang diperoleh dari siswa kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari Jember, bahwa nilai siswa selama ini banyak yang tidak bisa mencapai ketuntasan klasikal 71%. Proses belajar dikelas ini didapatkan nilai rata-rata siswa dibawah 60 sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan sekolah tersebut adalah 68, selain itu suasana kelas ketika proses pembelajaran terlihat sangat ramai karena guru yang mengajar kurang bisa mengendalikan kelas dan monoton cara mengajarnya hanya ceramah dan diskusi saja, siswa juga dibentuk menjadi beberapa kelompok karena disekolah tersebut terkendala oleh buku pegangan siswa yang minim sehingga harus bergabung dengan temannya. SMP Nurul Ulum ini tidak memiliki media LCD satupun, sehingga guru tidak pernah memakai media pembelajaran yang tergolong menarik dalam proses pembelajaran sehingga guru tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menarik dengan bantuan LCD disetiap pembelajaran. Guru biasanya hanya memakai media pembelajaran charta saja. Selain tidak dapat menggunakan media secara maksimal, terdapat masalah yang sering terjadi yaitu masih kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran yang disampaikan, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang cukup rendah biasanya siswa hanya mencermati guru yang berceramah dikelas tanpa ada pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Siswa perempuan lebih pasif dari pada siswa laki-laki, jika siswa kurang aktif selama proses pembelajaran maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Nilai yang diperoleh dari subjek yang akan dijadikan penelitian didapat data dari nilai ulangan materi sebelumnya yaitu Organisasi Kehidupan yang tuntas sebanyak 41% dan standart ketuntasan pada nilai yang klasikal yang ditetapkan oleh sekolah SMP Nurul Ulum mumbulsari yaitu sebesar 71% sedangkan ketuntasan pada individu sebesar  $\geq 68$ . Dan nilai klasikal dari penyebaran angket motivasi hanya mendapatkan nilai rata-rata 2,1 dengan katagori

kurang. Perlu digunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Warsono (2012) Model pembelajaran tipe *Think Pair Share* merupakan model pembelajara kooperatif sederhana yang berarti berfikir-berpasangan-dan berbagi. Model cooperative learning tipe *Think Pair Share* yang berarti berfikir-berpasangan-berbagi semula dikembangkan oleh Frank Lyman, juga oleh Spencer Kagan bersama Jack Hassard. Model ini oleh Johnson dan Johnson menyebutnya tengoklah pasanganmu (*Turn To Your Partner*). Menurut Isjoni (2010) menyatakan bahwa tehnik ini memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan tehnik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa, yaitu memberi kesempatan delapan kali lebih banyak kepada siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Adapun keunggulan dari model pembelajaran *Think Pair Share* antara lain (1) memberi murid waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain, (2) lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya, (3) murid lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang, (4) murid memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh murid, sehingga ide yang ada menyebar, (5) memungkinkan murid untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan, karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan diajukan oleh guru serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran/alat bantu pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran yang dipakai dalam mengajar adalah media alat peraga tiga dimensi atau media alat peraga dua dimensi seperti “alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alatalat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit motivasi belajar serta mempertinggi hasil belajar siswa” (Djamarah, 2002). Menurut Hidayat (2010) Media dalam proses pembelajaran dapat memperlancar iinteraksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Melalui bantuan media pembelajaran animasi, Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.

Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

Media *Automatic Narrated Animation* yang lebih dikenal animasi bernarasi yang pengisian suara dapat didubbing. *Automatic Narrated Animation* yang merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi ini dikembangkan dengan program *Macromedia Flash Professional*<sup>TM</sup> 8.9. (Pristianita, 2011).

Menuurt Basrowi (2008) melalui penelitian tindakan masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji dan dituntaskan secara konstruktivis oleh guru, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajarn dapat diaktualisasikan secara sistematis. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya meningkatkan profesionalisme guru yang dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembeljaran tersebut dapat dilihat dari penugasan konsep dan hasil belajar siswa yang memuaskan. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* yang dapat memberikan motivasi kepada siswa. Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* ini merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penyediaan pembelajaran melalui animasi yang disertai penjelasan audio pada animasi tersebut. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi siswa model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* pada kelas yang mendapatkan perlakuan secara berkelanjutan sesuai prinsip penelitian tindakan kelas. Hasil belajar

yang dimaksudkan adalah hasil belajar dari ranah kognitif siswa. Melalui model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* maka akan memperkuat tanggapan pembelajaran pada siswa. Proses pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat berdampak terhadap kualitas hasil belajar dan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Dengan Media *Automatic Narrated Animation* (SMP Nurul Ulum Mumbulsari Kelas VII-A Pokok Bahasan Ekosistem Tahun Pelajaran 2016/2017)”.

## **METODE**

Jenis Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek pembelajaran serta untuk meningkatkan pelayanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan dari Arikunto (2009) yang secara garis besar terdapat empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati.(2) pelaksanaan, Tahap ini merupakan pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenalkan tindakan di kelas. (3) pengamatan, tahap pengamatan dilakukan oleh pengamat. (4) refleksi, Tahap refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. *Refleksi* ini sangat tepat dilakukan ketika tindakan sudah selesai dilakukan, kemudian peneliti berhadapan langsung dengan observer untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Instrumen penelitian menurut Arifin (2012) pada dasarnya, jenis instrumen penelitian hampir sama dengan jenis instrumen evaluasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes, nontes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, sedangkan nontes digunakan untuk mengukur hasil belajar afektif dan psikomotor serta motivasi menggunakan angket motivasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Nurul Ulum Mumbulsari, pada tanggal 19 April 2017 - 12 Mei 2017 dengan subjek kelas VII-A dengan jumlah pertemuan sebanyak 6 kali menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* yang belum pernah diterapkan oleh guru IPA kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari dengan pokok bahasan Ekosistem.

Pelaksanaan pembelajaran IPA melalui metode pembelajaran *Think Pair Share* dengan media *Automatic Narrated Animation* yang belum pernah diterapkan oleh guru IPA kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari dengan pokok bahasan Ekosistem dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPA kelas tersebut.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah motivasi siswa dan hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, psikomotor. Hasil penelitian motivasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.2

**Tabel 4.2 Motivasi Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

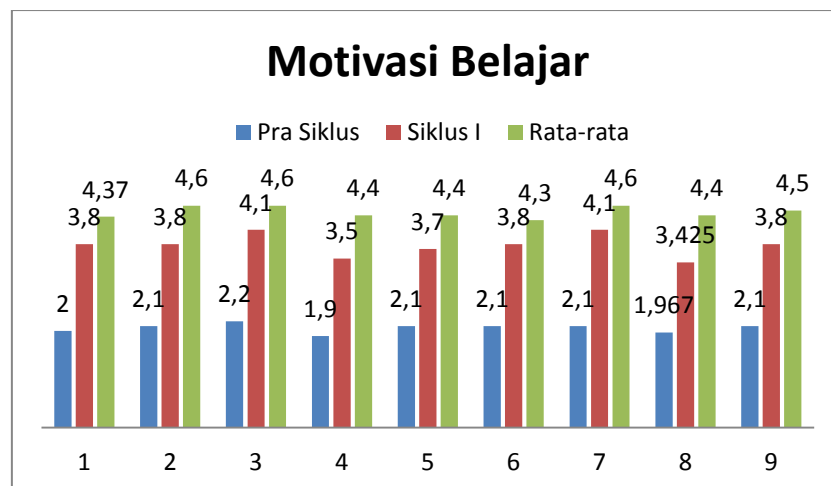
No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Tekun dalam menghadapi tugas	2	3,8	4,37	2,37
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	2,1	3,8	4,6	2,5
3	Menunjukkan minat	2,2	4,1	4,6	2,4
4	Senang bekerja mandiri	1,9	3,5	4,4	2,5
5	Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin	2,1	3,7	4,4	2,3
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	2,1	3,8	4,3	2,2
7	Tidak lepas dengan hal yang diyakini	2,1	4,1	4,6	2,5
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	1,967	3,425	4,4	2,4
	<b>Rata-Rata</b>	2,1	3,8	4,5	2,4
	<b>Kategori</b>	Kurang	Baik	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 4.2 terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari Pra siklus, siklus I ke siklus II, Pada Pra siklus rata-rata motivasi belajar siswa 2,1 dengan



katagori kurang. Sedangkan pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjasi 3,8 dengan katagori Baik. Siswa sudah mulai meningkatkan motivasi belajarnya lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapatnya, meskipun ada siswa yang masih pasif dan kurang percaya diri. Dan Siklus II rata-rata motivasi belajar siswa meningkat sebesar 4,5 dengan katagori sngat baik. Motivasi belajar meningkat dikarenakan peneliti memberikan motivasi berupa arahan, bimbingan, dan teguran sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat aktif, bersemangat, dan tekun kehadiran dan keuletan dalam menghadapi kesulitan. sesuai dengan penelitian yang dilakukan Pristianita (2011), Peningkatan persentase motivasi dan hasil belajar dapat dikatakan meningkat karena dampak dari penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* yang membuat siswa termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga lebih bergairah dan bersemangat. bisa dilihat dari grafik peningkatan motivasi 4.1 berikut :

**Gambar 4.1** grafik peningkatan motivasi belajar Pra siklus, siklus I dan siklus II



**Keterangan :**

1. Tekun dalam menghadapi tugas
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat
4. Senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin
6. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
7. Tidak lepas dengan hal yang diyakini
8. Dapat mempertahankan pendapatnya

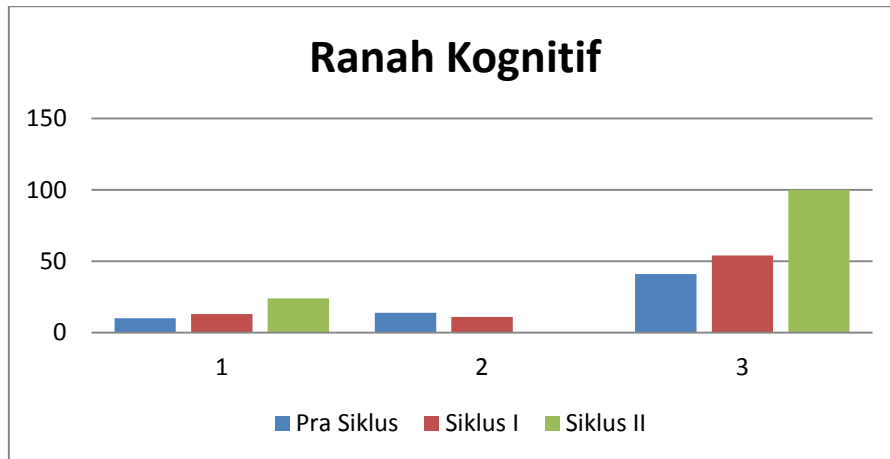
Sedangkan untuk hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, siklus II dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 4.3 Hasil Belajar Ranah Kognitif Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa yang mencapai KKM	Jumlah Siswa yang tidak mencapai KKM	Ketuntasan Klasikal (%)
Pra Siklus	10	14	41%
Siklus I	13	11	54%
Siklus II	24	0	100%
Peningkatan	14	14	59%

Dari data tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian siklus II sudah mencapai kriteria kesuksesan yang ingin dicapai oleh peneliti. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 13 siswa sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 11 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 54%. Karena pada siklus I ini belum mencapai kriteria kesuksesan yaitu nilai klasikalnya sebesar 71% maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 24 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 54%. Hasil ranah kognitif meningkat karena guru selalu menghimbau untuk tidak hanya belajar melalui satu sumber belajar, selain itu semua aktivitas guru terlaksana, pembelajaran IPA mengalami peningkatan, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA sesuai dengan skenario dan RPP dapat memaksimalkan proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses belajar siswa dan juga didukung oleh penelitian riyadi (2013) Aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Animasi* berbentuk CD interaktif mengalami peningkatan pada hasil belajar Peningkatan aktivitas guru ini dapat dilihat dari peningkatan presentase keberhasilan dari siklus I dan siklus II. Sejalan dengan penelitian Lestari (2013) Pembelajaran dengan menggunakan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* ini merupakan salah satu cara agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar. penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* ini juga membuat siswa menjadi lebih senang, terangsang dan tertarik pada pelajaran IPA, sehingga anggapan bahwa IPA merupakan pelajaran yang menjenuhkan akan berubah menjadi IPA yang menyenangkan selain itu diharapkan akan lebih termotivasi dengan adanya model dan media pembelajaran dapat dengan mudah memahami materi.

Gambar 4.1 grafik peningkatan kognitif Pra siklus, siklus I dan siklus II



Peningkatan tersebut juga diikuti dengan peningkatan pada ranah afektif dan psikomotor.

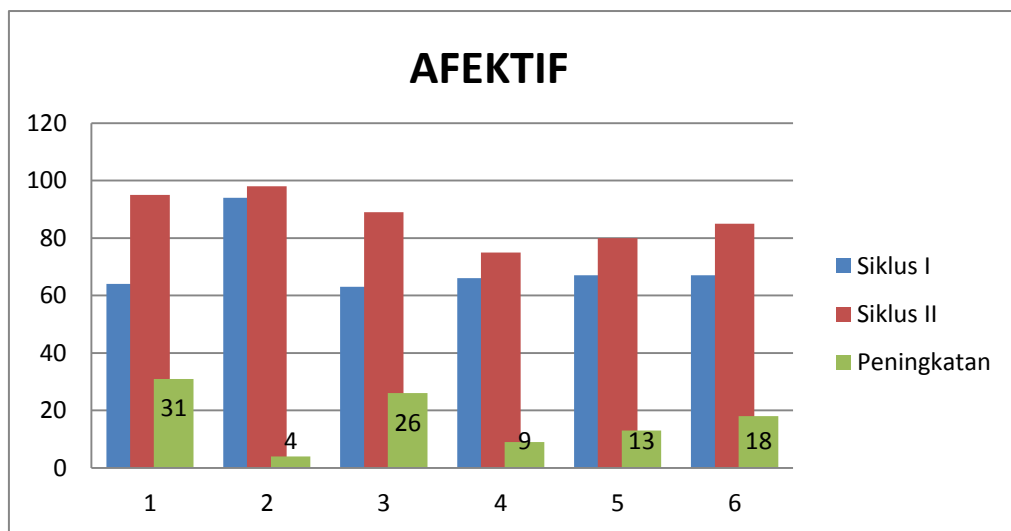
Tabel 4.4 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Yang Dinilai	Rata-rata siklus I	Rata-rata siklus II
1	Kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas dan mengikuti pembelajaran	64	95
2	Kesungguhan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru dengan rasa hormat dan perhatian	94	98
3	Kemampuan siswa dalam menyatakan pendapat saat diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan dari guru atau teman dengan penuh percaya diri	63	89
4	Keseriusan siswa dalam menulis materi dan mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru dengan rasa tanggung jawab	66	75
5	Ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas dan memberikan kesimpulan dengan sangat baik	67	80
6	Kesungguhan siswa dalam bertanya tentang suatu hal yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas	67	85
<b>Rata-Rata</b>		65	87
<b>Katagori</b>		Kurang	Baik

Dari data tabel afektif 4.4 diatas enam aspek tersebut dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, bila diambil rata-rata dari setiap siklus diketahui peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 22%. Peningkatan nilai afektif tersebut disebabkan karena setelah diterapkannya pembelajaran IPA dengan. penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation*. Ginanjar (2005) mengatakan segala sesuatu yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya karena Allah, maka akan mendapatkan hasil yang jauh lebih berbeda dan jauh lebih baik. Selain itu siswa patuh dan bertanggung jawab

atas tugas yang diberikan atau langsung mengerjakan tugas dan memecahkan masalah dengan penuh semangat dan saling membantu. Siswa saling menghargai, menghormati dan menempatkan diri, antara berhubungan dengan teman dan guru, seperti ketika guru menyampaikan materi atau menghargai teman saat memberikan pendapatnya. Kemampuan dalam diskusi dan keberanian siswa dalam mengambil keputusan, memberi saran, meminta bantuan dalam kelompok serta keberanian siswa untuk bertanya pada guru mengalami kemajuan. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.3.

**Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Nilai Ranah Afektif Siklus I Dan Siklus II**



**Keterangan :**

1. Kedisiplinan Siswa Dalam Mengumpulkan Tugas Dan Mengikuti Pembelajaran (A1)
2. Kesungguhan Siswa Dalam Mendengarkan Penjelasan Guru Dengan Rasa Hormat Dan Perhatian (A5)
3. Kemampuan Siswa Dalam Menyatakan Pendapat Saat Diskusi Kelompok Dan Menjawab Pertanyaan Dari Guru Atau Teman Dengan Penuh Percaya Diri (A3)
4. Keseriusan Siswa Dalam Menulis Materi Dan Mengerjakan Tugas Yang Telah Diberikan Oleh Guru Dengan Rasa Tanggung Jawab (A2)
5. Ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas dan memberikan kesimpulan dengan sangat baik (A4)
6. Kesungguhan Siswa Dalam Bertanya Tentang Suatu Hal Yang Berkaitan Dengan Materi Yang Sedang Dibahas (A1)

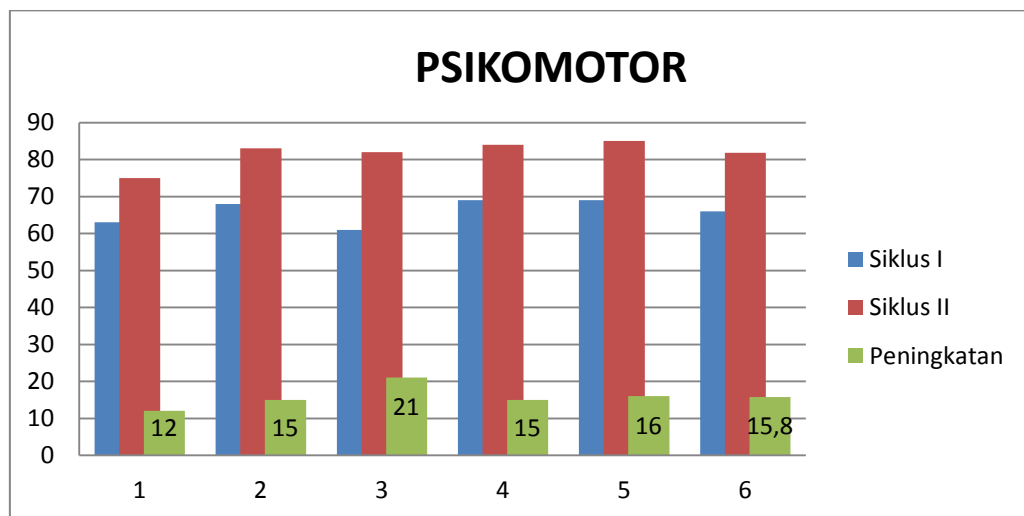
**Tabel 4.5 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus 1 dan Siklus II**

No	Indikator Yang Dinilai	Rata-rata siklus I	Rata-rata siklus II
1	Kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam menjawab soal yang diberikan guru	63	75
2	Kemampuan siswa dalam memahami LKS	68	83
3	Interaksi siswa dengan guru atau dengan siswa dalam menjelaskan media pembelajaran	61	82

4	Perhatian siswa saat memperhatikan media pembelajaran	69	84
5	Mengorganisasi siswa dalam mengerjakan LKS	69	85
	<b>Rata-Rata</b>	<b>66</b>	<b>81,8</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Kurang</b>	<b>Baik</b>

Dari data tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa dalam penilaian psikomotor ini mengalami peningkatan, bila dilihat dari rata-rata dari setiap siklus yaitu siklus I sebesar 66 sedangkan siklus II sebesar 81 dengan peningkatan sebesar 15. Peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotor ini terjadi karena setelah diterapkannya pembelajaran IPA dengan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* ini siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran karena siswa merasa lebih percaya diri dan bersemangat. Ginanjar (2005) mengatakan seseorang yang memiliki kepercayaan diri, disamping mampu untuk mengendalikan serta menjaga keyakinan diri akan mampu pula membuat perubahan di kelas. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.4.

**Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Nilai Psikomotorik siklus I dan siklus II**



**Keterangan :**

1. Kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam menjawab soal yang diberikan guru
2. kemampuan siswa dalam memahami LKS
3. interaksi siswa dengan guru atau dengan siswa dalam menjelaskan media pembelajaran
4. perhatian siswa saat memperhatikan media pembelajaran
5. Mengorganisasi siswa dalam mengerjakan LKS

Berdasarkan hasil analisis penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Nurul Ulum Mumbulsari. Dengan diterapkannya pembelajaran tersebut mampu menimbulkan interaksi positif antara guru dengan siswa sehingga siswa lebih antusias, aktif dan juga termotivasi dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* didukung oleh penelitian (Pristianita, 2011) Berdasarkan data hasil penelitian pada proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena Pengaruh penggunaan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* dalam proses pembelajaran dimungkinkan terjadi perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* dan tidak menggunakan penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation*. Hal ini mungkin dapat terjadi karena kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang berbeda. Hal ini akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Dengan demikian, keberhasilan siswa untuk mencapai hasil belajar, sangat didukung oleh penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil analisis data dan pembahasan terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Saran bagi Guru, guru hendaknya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga (audio visual) pada materi yang sesuai misalnya keanekaragaman mahluk hidup dan sistem pada manusia. Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pembelajaran IPA yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan media pembelajaran *Automatic Narrated Animation* pada subjek dan literasi sains penelitian yang lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. 1998. *Faktor yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Basrowi, dkk. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Galia Indonesia
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginanjar.2005. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ*.Jakarta: Penerbit Arga
- Hidayat. R. 2010. *Pembelajaran Dengan Strategi REAC dalam Upaya Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Animasi, Mahasiswa Bidang Bisni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif MeningkatkanKecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang:Akademia Permata.
- Pristianita, M. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa dengan Menggunakan Media Automatic Narrated Animation* .Skripsi UPI di unduh pada 12 Januari 2017.
- Undang-Undang Negara Republik Indonesia. 2013. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemenag. ([Http\\_download.Undang-undang-republikindonesia\(1\)](http://download.undang-undang-republikindonesia(1).)). Diakses 12 Juni 2017.
- Undang-Undang Negara Republik Indonesia. 2015. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemenag. ([Http\\_download.Undang-undang-republikindonesia\(1\)](http://download.undang-undang-republikindonesia(1).)). Diakses 12 Juni 2017.
- Warsono. 2012. *Pembelajaran Aktif, Teori dan Assesment*. Remaja Rosdakarya. Bandung.