

ABSTRAK

Syofia Yohana: Penggunaan Animasi Komputer dalam Tatahan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Kecakapan Sosial di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana UNIMED, 2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, siswa yang diajarkan tanpa animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran tradisional; dan (2) Perbedaan tingkat kecakapan sosial siswa yang diajarkan dengan menggunakan animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, siswa yang diajarkan tanpa animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran tradisional. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deliserdang, pada tahun pelajaran 2009/2010. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan populasi penelitian adalah siswa reguler SMP kelas IX yang terdiri atas 2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Teknik analisis data dilakukan dengan Uji Kruskal Wallis dan Analisis Covarians (ANACOVA), serta uji lanjut Scheffe. Perhitungan persyaratan analisis dan analisis dengan menggunakan program SPSS for Windows versi 13.00. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari ketiga kelompok perlakuan pembelajaran (animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, tatanan pembelajaran kontekstual tanpa animasi komputer, dan pembelajaran tradisional) yang signifikan dilihat dari analisis Scheffe diperoleh Chi-Square = 16,371 dan karena $\alpha = 0,05 > \text{Asymp. Sig} = 0,000$. Uji Post Hoc Scheffe memperlihatkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual lebih baik dari pada tatanan pembelajaran kontekstual maupun dalam pembelajaran tradisional. Pembelajaran dengan menggunakan tatanan pembelajaran kontekstual lebih baik dari pada pembelajaran tradisional. Kecakapan sosial juga menunjukkan hasil yang berbeda dari ketiga kelompok perlakuan (animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual, tatanan pembelajaran kontekstual, dan pembelajaran tradisional) yang signifikan dilihat dari uji Anacova dengan F hitung = 190,140 dan P (sig) = 0,000 dan $P < 0,05$. Uji Post Hoc Scheffe memperlihatkan bahwa kecakapan sosial pada kelas pembelajaran animasi komputer dalam tatanan pembelajaran kontekstual lebih baik dibandingkan dengan kelas tradisional (kontrol) dan kelas tatanan pembelajaran kontekstual lebih baik daripada kelas tradisional (kontrol).

Kata Kunci: Animasi Komputer, Pembelajaran Kontekstual, Hasil Belajar Biologi, dan Kecakapan Sosial.

ABSTRACT

Syofia Yohana : The Using of Computer Animation in Contextual Learning on Biology Achievement and Social Skill at State Junior High School 1 Percut Sei Tuan.
Thesis : Graduate Program of State University of Medan, 2010

The aims of this reasearch were to know (1) the differentiation of student's biologi's achievement taught by using computer animation in contextual learning with the students taught without Computer animation in Contextual leraning and (2) the differentiation level of student Sosial taught by using Computer Animation in contextual learning with the student taught without Computer Animation in contextual and the student taught by using traditional learning. This research was Conducted at state Junior High School 1 Percut Sei Tuan the regent Deli Serdang, in 2009/2010 academic year. The metod used was Quasi Experimental research and the population of the reseach was regular Class of students grade IX of Junior High school consisted of 2 experimen Class and 1 Control Class. The technique of analyzing data applied by using Analisis Covarians (ANACOVA) kruskal wallis. Test analyzing scheffe test. The analisis used the SPSS for window versi 13.00 Computer program. It showed that there was the differentiation of student achievent on the three group learning treatment (Computer Animation in Contextual leraning, Contextual learning and traditional leraning) siqnificantly. In Scheffe analisis showed that chi-square = 16,371 and $\alpha = 0,005 \geq A_{\text{simp}}$, sig = 0,000. Post Hoc Scheffe test showed that the learning by using Computer Animation in contextual learning was better than traditional learning. But social skill had also the differene achievement from the three treatment group (using computer animation in contextual learning, contextual learning and traditional learning) significantly. It was seen from ANACOVA test with Fcount = 190,140 and $P(\text{siq}) = 0,00$ and $P \leq 0,05$. Post Hoc Scheffe test showed that social skill on animation computer class in contextual learning was better than traditional class (control class) and contextual learning class was than traditional class (control class).

Key Words: Animation Computer, Contextual Learning, Biology Achievement and Social Quotient.