

ABSTRAK
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 1 AMARASI

Katehu B. A)*

Meha, A. M)**

Manu, T, S. N)**

Salah satu masalah yang terdapat di SMA Negeri 1 Amarasi adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi virus sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Amarasi. Penelitian ini merupakan penelitian metode eksperimen dengan rancangan penelitian *true eksperimental design*. Dengan jumlah populasi sebanyak 47 dan jumlah sampel dua kelas yang terdiri dari siswa kelas X MIPA 1 dan kelas X MIPA 2, dimana kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 24 orang dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 2 orang. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *Random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket Hal ini terlihat pada salah satu indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan persentase 96%. penelitian dianalisis menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji-t dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 19,829 lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,006, maka dapat dikatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan pengaruhSS motivasi belajar siswa. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas. Yang pada saat guru menjelaskan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi di dalam kelas, siswa terlihat tertarik pada model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi dan adanya hasrat dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan buku cetak sehingga tidak dapat memotivasi siswa dengan baik, hal ini dilihat dari indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dengan persentase 67%. Hasil presentase kelas kotrol ini menunjukan bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan buku cetak masih sedang dan rendah. Fakta tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada pada model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi pada materi virus terhadap Motivasi Belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Amarasi.

Kata kunci: Model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi, virus dan Motivasi Belajar Siswa

Keterangan *) = Peneliti

****) = Pembimbing**

ABSTRACT
**THE EFFECT OF ANIMATED VIDEO MEDIA-ASSISTED ROLE PLAYING
LEARNING MODEL ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN VIRUS
MATERIAL IN GRADE X OF SMA NEGERI 1 AMARASI**

Katehu, B. A)*

Meha, A. M)**

Manu, T. S. N)**

One of the issues identified at SMA Negeri 1 Amarasi is the low level of student learning motivation during lessons on the topic of viruses; therefore, this study aims to determine the effect of a role-playing learning model supported by animated video media on the learning motivation of Grade X students at the school. This study employed an experimental method with a true experimental design. The population consisted of 47 students, with a sample comprising two classes: X MIPA 1 (the experimental class, with 24 students) and X MIPA 2 (the control class, with 23 students). Random sampling was used to select the participants. Data collection was conducted via questionnaires; notably, one indicator the drive and desire to succeed showed a 96% positive response rate. The data were analyzed using a parametric statistical test (t-test) via SPSS, yielding a calculated t-value of 19.829, which exceeded the critical t-table value of 2.006. In the experimental class, the use of the role-playing model supported by animated video media successfully boosted student motivation; students appeared engaged and demonstrated a clear desire to learn when the teacher employed this method. Conversely, the control class relied on textbooks, which failed to effectively motivate students evidenced by a 67% score on the indicator for learning drive and needs. This percentage indicates that student motivation in the control class remained at a moderate to low level. These findings demonstrate that the role-playing learning model supported by animated video media has a significant effect on the learning motivation of Grade X students at SMA Negeri 1 Amarasi regarding the topic of viruses.

Keywords: role-playing learning model assisted by animated video media, viruses, and student learning motivation

Note: *) = Researcher

*** = ADVISOR**