

## ABSTRAK

### MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA SMA TENTANG SEL MELALUI PROYEK MULTIMEDIA DI DALAM KELAS

Dewa Made Suyadnya

Multimedia didalam pembelajaran di Indonesia telah banyak digunakan dan diterapkan guru-guru untuk membantu siswa dalam memahami bermacam-macam konsep dalam berbagai mata pelajaran. Namun di lapangan, multimedia kebanyakan hanya ditayangkan begitu saja sehingga pengalaman belajar yang didapat oleh siswa hanya menonton. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan peran multimedia dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan jalan mengajak siswa mempelajari konsep secara langsung dalam proyek pembuatan multimedia di dalam kelas. Dengan mendapatkan pengalaman untuk langsung terjun kedalam pembelajaran tersebut siswa akan lebih dapat memaksimalkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya tersebut, sehingga siswa akan lebih bersemangat untuk medalami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan subyek penelitian berjumlah 70 orang yang berasal dari kelas XI dan dibagi menjadi dua kelas. Kelas kontrol dan kelas eksperimen. Siswa pada kelas kontrol akan mendapatkan pengalaman belajar berupa menyimak video yang telah disiapkan guru, sementara kelas eksperimen akan mendapatkan pengalaman belajar berupa membuat video dengan model pembelajaran *project based learning*. Data hasil penelitian diperoleh dari tes penguasaan konsep siswa, angket motivasi belajar dan beberapa rubrik untuk menilai sikap dan video buatan siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan penguasaan konsep, motivasi belajar serta keaktifan siswa lebih tinggi terjadi pada kelas yang membuat video dibandingkan kelas yang hanya menonton video.

**Kata Kunci :** penguasaan konsep, motivasi, multimedia.

## ABSTRACT

### INCREASING MOTIVATION AND CONCEPT MASTERY ABOUT CELL IN SENIOR HIGH SCHOOL THROUGH MULTIMEDIA PROJECT IN THE CLASSROOM

Dewa Made Suyadnya

Multimedia has been applied widely by teacher in Indonesia to learn variety concepts in various subjects. Unfortunately, many teacher think that play the media was enough to give student knowledge about learning the concept. This research aim to maximize the role of multimedia in learning process by engaging students to explore the concept directly when they are making the multimedia project in the classroom. By engaging student directly to create learning media, it can maximize the potential within student, so student will be eager to learning the concept. This research was used quasy-experiment method and involved 70 subject people that come from 11<sup>th</sup> class and divide into two group control and experiment class. Student learning experience in control class was watching video, and student learning experience in experiment class was create learning media through multimedia project in the classroom. The data that was obtained from this research was show that concept knowledge and motivation in class that have create video was higer than student in class that only have to watch video.

**Key word** : concept mastery, motivation, multimedia