

ABSTRAK

Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Pada Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Dibimbing oleh Dr. Cartonno, M.Pd., M.T. dan Mimi Halimah, S. Pd., M.Si.

Berdasarkan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Pada Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” didapatkan hasil mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Jaringan Tumbuhan. Penelitian ini menggunakan rancangan quasi eksperimen dengan rancangan *one-group design pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Atsauri Sindangkerta, sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA I yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini secara *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi untuk mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran dan tes untuk mengetahui hasil belajar. Analisis aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase, sedangkan analisis data hasil belajar menggunakan rumus N-Gain. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata hasil aktivitas tergolong kategori aktif pada pertemuan pertama 63%, dan pertemuan kedua 76% tergolong kategori sangat aktif, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* yaitu 24,5, dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 82,25. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} (47,33) \geq t_{tabel} (1,73)$. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran dengan penggunaan Media Audio Visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Aplikasi *Kinemaster*, Hasil belajar, Jaringan Tumbuhan