

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN
007 CIPAGANTI KOTA BANDUNG**

Oleh:

Fakhri Muhammad

185060063

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa kelas V di SDN 007 Cipaganti Kota Bandung di karenakan proses pembelajaran sebatas guru menjelaskan siswa mendengarkan serta mencatat saja, media yang digunakan hanya sebatas papan tulis tidak adanya media lain yang digunakan pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung membosankan serta kurangnya antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 53 siswa, sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas V A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diterapkan pada kelompok eksperimen dengan media audio visual yang dibuat dari aplikasi *kinemaster*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posstest, rata-rata untuk kelas eksperimen dari 52,54 menjadi 86,58 sedangkan peningkatan untuk kelas kontrol yang dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posstest dengan nilai dari 57,71 menjadi 77,88 dan dari hasil perhitungan uji *independent sample T test* terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan hasil sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media audio visual, Kinemaster, Hasil Belajar

**THE EFFECT OF AUDIOVISUAL MEDIA BASED ON KINEMASTER
APPLICATIONS ON THE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES FOR
CLASS V SDN 007 CIPAGANTI, BANDUNG CITY**

By:
Fakhri Muhammad
185060063

ABSTRACT

The background of this research is that the learning outcomes of fifth grade students at SDN 007 Cipaganti Bandung City are still low because the learning process is limited to the teacher explaining to students listening and taking notes, the media used is limited to blackboards and there is no other media used during the learning process so that learning tends to boring and students are less enthusiastic when participating in learning. Therefore researchers are interested in applying kinemaster application-based audio-visual media to the learning outcomes of fifth grade elementary school students. The purpose of this study was to determine the effect of kinemaster application-based audio-visual media on student learning outcomes. This study uses a quantitative approach, experimental method with Quasi Experimental Design with the Nonequivalent Control Group Design model. The population used in this study were all 53 students of class V, the sample of this study consisted of two groups, namely class VA with 24 students as the experimental class and class 5 B with 24 students as the control class. The treatment was applied to the experimental group with audio visual media made from the kinemaster application. The results of this study indicate an increase in student learning outcomes seen from the average pretest and posttest scores, the experimental class average from 52.54 to 86.58 while the increase for the control class is seen from the pretest and posttest averages. scores with values from 57.71 to 77.88 and from the results of independent sample T test calculations there are differences in student learning outcomes with sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Audio visual media, Kinemaster, Learning Outcomes

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN
007 CIPAGANTI KOTA BANDUNG**

Ku:

Fakhri Muhammad

185060063

RINGKESAN

Kasang tukang dina ieu panalungtikan nya éta hasil diajar siswa kelas V SDN 007 Cipaganti Kota Bandung masih kénéh handap lantaran dina prosés diajar ngajar siswa ngan saukur ngaregepkeun jeung nyatet, média anu digunakeun ngan saukur papan tulis jeung teu aya média séjénna anu digunakeun. dina prosés diajar-ngajar sangkan diajar jadi bosen jeung siswa kurang antusias nalika milu diajar. Ku kituna panalungtik mikaresep ngalarapkeun média audio-visual dumasar kana aplikasi kinemaster kana hasil diajar siswa kelas V SD. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh média audio-visual berbasis aplikasi kinemaster kana hasil diajar siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif, métode ékspérimén kalawan Desain Kuasi Ékspérimén kalawan modél Nonequivalent Control Group Design. Populasi anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta 53 siswa kelas V, sampel dina ieu panalungtikan diwangun ku dua kelompok, nya éta kelas VA kelas ékspérimén 24 siswa jeung kelas 5 B kelas kontrol 24 siswa. Perlakuan dilarapkeun ka kelompok ékspérimén kalawan média audio-visual dijieun tina aplikasi kinemaster. Hasil tina ieu panalungtikan nuduhkeun yén aya kanaékan hasil diajar siswa ditingali tina rata-rata peunteun pretest jeung posttest, rata-rata pikeun kelas ékspérimén nya éta 52,54 jadi 86,58 sedengkeun kanaékan pikeun kelas kontrol katempona tina rata-rata pretest jeung posttest. peunteun kalawan peunteun ti 57,71 nepi ka 77,88 sarta tina hasil itungan uji T sampel bebas aya bédana hasil diajar siswa kalawan sig. (2-buntut) $0,00 < 0,05$ mangka H_0 ditolak jeung H_a ditarima.

Kecap Pamageuh: Media audio visual, Kinemaster, Hasil Diajar