

**PENGARUH MEDIA ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN
GEKBRONG 1 KEC.GEKBRONG KABUPATEN.CIANJUR**

Oleh

ERSA AFRIZA MAHARANI

NPM 195060078

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung dengan itu menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah sehingga belum mencapai kriteria kemampuan maksimal sesuai dengan ketentuan disekolah, maka dari itu guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif agar peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran. Animaker merupakan sebuah software berbentuk video Animasi di dalamnya bisa membuat video inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video pembelajaran, presentasi dan lainnya, Media Animaker terdapat perangkat yang bisa dipakai untuk mempercantik video. Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu Media *Animaker* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menonton dan menyimak video yang ditayangkan sehingga materi yang disampaikan akan berpengaruh kepada pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *Quasi Eksperiment*. Data yang dikumpulkan dengan Teknik observasi, *pretest* dan *posttest*. Responden dalam penelitian ini sebanyak 25 peserta didik. hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dapat menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai Signifikan (*2_tailed*) sebesar $.000 < 0,05$ maka sesuai dengan aturan pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta dapat dilihat dari hasil perhitungan uji *effect size* nilai yang diperoleh sebesar $6,74 > 1.00$. Dengan itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media *Animaker* terhadap hasil Belajar siswa Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec. Gekbrong Kabupaten Cianjur.

Kata Kunci : Hasil belajar, Media *Animaker*, *IPAS*

**THE INFLUENCE OF *MEDIA ANIMAKER* TO IMPROVE STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE LEARNING IN GRADE IV SDN
GEKBRONG 1 KEC. GEKBRONG DISTRICT. CIANJUR**

By

ERSA AFRIZA MAHARANI

NPM 195060078

ABSTRACT

This research is motivated by students being less active and less enthusiastic when following the learning process that causes student learning outcomes to be low so that they have not reached the maximum ability criteria in accordance with school provisions, therefore teachers must be able to use innovative learning media to support more interesting and effective learning so that students are enthusiastic about participating in learning. *Animaker* is a software in the form of video animation in it can create innovative and interesting videos, *animaker* is used to make learning videos, presentations and others, Media Animaker there are devices that can be used to beautify videos. In this study, the media used is Media *Animaker* which aims to improve student learning outcomes by watching and listening to the videos shown so that the material delivered will affect student understanding. This research uses quantitative methods of *Quasi Experimental type*. Data collected by observation, *pretest* and *posttest* techniques. The respondents in this study were 25 students. The results of the hypothesis test using the *Independent Sample T-Test* test can show significant results with a Significant value (*2_tailed*) of $.000 < 0.05$, then in accordance with the rules of decision making it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. And can be seen from the results of the *calculation of the effect size* test, the value obtained is $6.74 > 1.00$. With that, researchers can conclude that there is a significant influence between Media *Animaker* on the learning outcomes of grade IV students of SDN Gekbrong 1, Gekbrong District, Cianjur Regency.

Keywords : Learning outcomes, Media *Animaker*, *IPAS*

PANGARUH MEDIA ANIMAKER PIKEUN NGARONJATKEUN HASIL DIAJAR SISWA DINA DIAJAR IPA DI KELAS IV SDN GEKBRONG 1 KEC.GEKBRONG KABUPATEN.CIANJUR.

Ku

ERSA AFRIZA MAHARANI

NPM 195060078

ABSTRAK

Kasang tukang dina ieu panalungtikan nya éta siswa kurang aktif jeung kurang antusias nalika ilubiung dina prosés diajar-ngajar, anu ngabalukarkeun hasil diajar siswa jadi handap sahingga can ngahontal kritéria kamampuh maksimal luyu jeung katangtuan sakola. , ku kituna guru kudu bisa ngagunakeun média pangajaran anu inovatif pikeun ngarojong pangajaran anu éféktif.leuwih metot jeung éféktif sangkan siswa sumanget pikeun milu diajar. *Animaker* nyaéta software dina wangun animasi vidéo nu bisa nyieun vidéo nu inovatif jeung metot, animaker dipaké pikeun nyieun vidéo diajar, presentasi jeung nu séjénna, Média *Animaker* miboga pakakas nu bisa dipaké pikeun ngaéndahkeun vidéo. Dina ieu panalungtikan média anu digunakeun nya éta Média *Animaker* anu miboga tujuan pikeun ngaronjatkeun hasil diajar siswa ku cara ningali jeung ngadéngékeun vidéo anu disiarkeun sangkan materi anu ditepikeun mangaruhan kana pamahaman siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén kuantitatif. Data dikumpulkeun ku téhnik observasi, pretest jeung posttest. Responden dina ieu panalungtikan nya éta 25 siswa. hasil uji hipotésis ngagunakeun independent sample t-test bisa nuduhkeun hasil anu signifikan kalawan nilai signifikan (2_tailed) $.000 < 0.05$, nurutkeun aturan pengambilan keputusan bisa dicindekkeun yén H_0 ditolak jeung H_a ditarima. Hal ieu ditingali tina hasil itungan uji ukuran éfék nilai anu dimeunangkeun nyaéta $6,74 > 1,00$. Ku éta panalungtik bisa nyindekkeun yén aya pangaruh anu signifikan antara Média *Animaker* kana hasil diajar siswa Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec. Gekbrong Kabupaten Cianjur.

Konci: Hasil Diajar, Média *Animaker*