

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi pendidikan yaitu prasyarat mendasar sekaligus kebutuhan mutlak. Semua aspek kehidupan didukung dan dipercepat oleh Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yang memiliki upaya meningkatkan standar Sumber daya manusia, khususnya intelektual, sosial, dan berpikir. Menurut Abdi Rahman (2022, hlm. 3) “Pendidikan yaitu Upaya untuk menumbuh dan mengembangkan potensi Jasmani dan Rohani yang dibawa sejak lahir dengan nilai-nilai yang terkandung pada masyarakat dan kebudayaan.” pendidikan yaitu faktor yang paling menentukan dalam meningkatkan taraf hidup seseorang, dan Buruknya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi salah satu masalahnya yang diberikan oleh semua jenjang pendidikan. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi :

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk mencerdaskan kehidupan bangsa,yang bertujuan untuk berkembangnya potensi yang dimiliki siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hal tersebut pendidikan harus direncanakan sebaik mungkin untuk menjamin proses pembelajaran yang sistematis dan menghasilkan Pendidikan yang memiliki kualitas tinggi yang dapat menolong siswa untuk mencapai tujuan akademiknya. Siswa harus menikmati belajar dan harus memiliki pengalaman yang baik dan menarik agar merasa senang saat melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, Pembelajaran harus dilaksanakan secara seefektif mungkin dan diselenggarakan dengan menggunakan teknik-teknik kreatif sesuai dengan karakteristik siswa. Belajar merupakan suatu proses yang dilalui Manusia untuk mengubah perilaku yang dapat memiliki hasil Interaksi dengan lingkungannya. Guru dapat merencanakan dan mengatur urutan kegiatan pendidikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengikuti

pembelajaran dengan baik. dalam sistem pembelajaran terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi tujuan, Materi, Model, teknik, metode, dan pendekatan serta media dan evaluasi. Agar Pembelajaran lebih menghibur juga meningkatkan Hasil Belajar, media Pembelajaran harus dikemas secara efektif.

Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan Siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh pengetahuan dan menggali segala bentuk kompetensi dengan berbagai potensi, yang dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kreatif. Dengan itu agar pembelajaran menjadi aktif dan Inovatif perlu adanya kreativitas dari guru. Jika proses pembelajaran dirancang dan dipersiapkan sedemikian rupa dengan menggunakan Media Pembelajaran yang sesuai dengan karakter Siswa, maka dapat memberikan tujuan yang baik bagi siswa, sehingga menghasilkan kemampuan Hasil Belajar yang baik.

Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, phofografis, atau juga elektronis untuk menangkap, memproses, dan Menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media Pembelajaran Menurut Dwijayani (2019. hlm. 23) adalah alat yang dapat membantu proses Pembelajaran dengan memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien. Hamid, dkk. (2020. hlm. 50) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan melalui berbagai saluran dan untuk menggugah minat dan kemampuan Siswa untuk mendukung perkembangan proses pembelajaran atau berfungsi sebagai alat untuk mendorong terciptanya proses pembelajaran bagi siswa.

Maka dengan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar pada siswa, karena siswa akan menjadi lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung. apabila pembelajaran tidak menggunakan media akan mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dengan gaya pengajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengadakan

hubungan antara pembelajaran guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar Fatmawati et.al., (2021).

Dengan itu hasil observasi di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kecamatan. Gekbrong Kabupaten. Cianjur diketahui banyak siswa yang masih kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, siswa masih kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. yang dapat menyebabkan siswa menjadi kurang memiliki kemampuan hasil belajar yang baik, karena guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran, serta kemampuan Hasil Belajar siswa masih rendah.

Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu Media *Animaker* yang bertujuan untuk memotivasi siswa menjadi lebih aktif serta dapat bekerja sama dalam berbentuk kelompok sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif. *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. Firdaus et al, (2020. hlm. 30).

Mashuri dan Budiyo (2018. hlm. 5) berpendapat bahwa *Animaker* adalah *software* pembuatan animasi yang menyediakan produk software dengan proses yang dilakukan, jadi *Animaker* adalah suatu perangkat lunak untuk membuat sebuah video yang dilakukan secara online dengan animasi dua dimensi. Menurut Khoiriyah. (2020. hlm. 20) *Animaker* merupakan perangkat lunak dengan menyediakan produk *software* untuk membuat video Animasi. Dasarnya Media *Animaker* merupakan software berbasis video yang dilakukan secara online dengan beragam fitur yang sudah di sediakan yaitu seperti latar belakang, teks, audio, *doubling* juga transisi. Media *animaker* dapat dijadikan sebagai salah satu jalan alternatif dalam membuat video pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pelajaran siswa dalam rangka Meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu media *Animaker* ini memiliki kelebihan dan juga memiliki ciri khas dengan warna-warna cerah dan juga gerakan-gerakan yang dapat dipahami oleh siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa, tentunya banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya pada penerapan metode belajar yang masih berpusat pada guru, media pembelajaran yang masih berpusat pada guru, media pembelajaran yang tidak menarik sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang semangat dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apalagi pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS masih dianggap membosankan bagi siswa, karena di dalamnya mengandung teori-teori yang menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran tercapai dan memiliki dampak atau hasil bagi siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus terjalin interaksi diantara guru dan siswa, sehingga siswa dapat merasakan rasa nyaman pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa akan berani bertanya jika mengalami kesulitan, dan akan aktif pada saat mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan efektif dan tidak membosankan. Untuk menyikapi fenomena tersebut, diperlukan solusi untuk mengantisipasi hal demikian. Salah satu alternatif yang dilakukan yaitu dengan menggunakan Media *Animaker*. Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* dapat dijadikan konten materi yang ada didalamnya.

Hal ini akan menarik minat siswa dalam menyimak materi yang disampaikan. Keadaan inilah yang menstimulus ingatan siswa lebih baik sehingga pada saat proses merangkum siswa berkonsentrasi penuh terhadap apa yang dipelajarinya. Dengan pemanfaatan *animaker*, Sebuah teori atau kumpulan pengetahuan akan lebih membangkitkan minat siswa Karena media pembelajaran biasanya dibuat menarik agar siswa tidak bosan, penggunaan media animasi akan meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran menggunakan *animaker* siswa dapat memahami suatu materi dengan lebih cepat dibandingkan belajar melalui buku teks.

Hasil belajar menurut Sukmadinata (dalam Sukriswati, 2016) berpendapat hasil belajar adalah perluasan dari potensi kemampuan atau bakat seseorang. Menurut (Asriningtyas, 2018. hlm. 23-32) Hasil belajar

merupakan apa yang dipelajari siswa sebagai hasil dari upaya mereka untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi. Hasil belajar diartikan sebagai suatu prestasi yang dapat dicapai oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan perubahan tingkah laku seseorang yang tercermin dalam lambang, huruf, atau kalimat. Hasil belajar adalah output yang berfungsi untuk menjadi acuan tolak ukur keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran yang mencakup 3 aspek yaitu:

- 1) Aspek Kognitif, kaitannya dengan enam komponen hasil belajar intelektual, pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesis, dan penilaian. berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu, pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Aspek afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau interaksi, menilai, organisasi, karakteristik, dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Aspek psikomotor, meliputi Gerakan reflex, keterampilan pada Gerakan-gerakan terbimbing dan kemampuan perseptual.

Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan media inovatif sebagai bentuk penyampaian materi agar tujuan dari pembelajaran tercapai Hartanti et al., (2020). Dari penjelasan para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan sarana untuk mentransfer informasi secara individu atau kelompok, dengan pemanfaatan media pembelajaran siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. media *animaker* adalah media yang berbentuk video animasi 2 dimensi dengan berbagai macam gerakan-gerakan yang menarik yang dapat melatih konsentrasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. *Animaker* ini terdiri dari berbagai macam fitur-fitur yang telah disediakan seperti animasi tulis tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, dan latar belakang musik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menurut Fajrianti Rahma dan Meilina F.Septi (2022) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *animaker* terdapat pengaruh positif dari penggunaan

media *Animaker* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, terdapat pengaruh yang sangat signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media animaker. Maka dapat disimpulkan bahwa media *animaker* merupakan media yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian menurut Sopyan Iskandar dkk (2022) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *Animaker* terdapat pengaruh yang sangat tinggi disbanding yang tidak menggunakan media *animaker*. Penggunaan media *animaker* ini memiliki peningkatan kualitas pembelajaran siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan adanya Metode yang dipakai yaitu metode *pre-test* dengan *desain pre-test post-test one group*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Ciseureuh dengan sampel 34 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Hasil menunjukkan skor tes akhir lebih tinggi daripada skor tes awal, dan rata-rata skor tes awal dan tes akhir masing-masing adalah 6.

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat di simpulkan bahwa media *Animaker* ini memiliki banyak kelebihan diataranya dengan menggunakan media *animaker* proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan menarik siswa dapat meningkatkan kualitas hasil belajar menjadi lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **“Pengaruh Media *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Gekbrong 1 Kec.Gekbrong Kab.Cianjur”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah yang dikemukakan penulis sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang aktif pada saat pembelajaran.
2. Sekolah masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Media pembelajaran yang digunakan Kurang bervariasi.
4. Penerapan Media Pembelajaran *Animaker* belum pernah dilakukan pada proses pembelajaran siswa Kelas IV SDN Gekbrong 1.
5. Rendahnya hasil belajar Siswa kelas IV SDN Gekbrong 1.
6. Kurangnya aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seperti bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka permasalahan utama dalam analisis ini adalah sebagai berikut, diantaranya yaitu :

1. Apakah Media *Animaker* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Seberapa besar pengaruh media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gekbrong 1?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah media *Animaker* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gekbrong 1.
2. Untuk untuk mengetahui besar pengaruh media *Animaker* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gekbrong 1.

### **E. Manfaat penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan atau masukan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan dan pemikiran dalam lingkungan sekolah mengenai pengaruh media *Animaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS untuk kepentingan dunia pendidikan khususnya Ilmu pengetahuan Sosial.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antaranya:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mengetahui kemampuan melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Animaker* yang tepat sehingga Siswa tidak merasa bosan saat kegiatan proses belajar mengajar di kelas dilaksanakan untuk meningkatkan Hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengambil manfaat dengan adanya peningkatan kemampuan Siswa dan dapat dijadikan rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses belajar mengajar di masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti

Menambah inovasi peneliti dalam membentuk media pembelajaran serta menambah pengalaman dan wawasan, pengetahuan yang luas untuk terus mengembangkan pengetahuannya pada dunia pendidikan yang bertujuan supaya bisa mempertinggi kualitas pembelajaran yang lebih baik pada masa yang akan tiba.

## F. Definisi Operasional

### 1. Media Animaker

Media *Animaker* adalah sebuah video Animasi berbentuk *software* untuk membuat video Animasi yang berpeluang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Dengan demikian media *animaker* ini merupakan sebuah perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi Nisa (2021, hlm. 6). Munawar dkk. (2020, hlm. 2-3) berpendapat bahwa Media *Animaker*



adalah program untuk mengembangkan atau membuat video animasi menggunakan efek gerak dengan penambahan suara dari satu efek gerakan ke efek gerakan lainnya dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Khoiriyah (2020, hlm. 20). *Animaker* adalah perangkat lunak yang menyediakan produk perangkat lunak untuk memproduksi video animasi. Sedangkan Menurut Pratama dan Widodo (2018, hlm. 3), *animaker* adalah program atau alat yang digunakan untuk menghasilkan video animasi dua dimensi.

Tidak hanya itu saja media *animaker* ini menyediakan bermacam-macam video bervariasi dan juga berbagai bentuk animasi yang dapat digunakan secara gratis. Dengan menggunakan media *animaker* dapat mempermudah manusia untuk berkreasi dalam membuat video animasi tanpa harus menggunakan desain manual. Biasanya media *Animaker* banyak disukai dan menjadi daya tarik terhadap siswa untuk belajar. Maka Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Animaker* sangat berpeluang dalam mengembangkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari judul skripsi “**Pengaruh Media *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Gekbrong 1 Kec.Gekbrong Kab.Cianjur**” adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia melalui media pembelajaran yang dilakukan yaitu media *Animaker* sehingga Siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, dengan adanya media *Animaker* ini biasanya dapat disukai dan dapat menjadi daya tarik bagi peserta siswa untuk belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa media *Animaker* sangat berpeluang dalam mengembangkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar sangatlah penting untuk diketahui guna mengukur sejauh mana keberhasilan suatu pengajaran. Hasil belajar siswa kurang berpengaruh dari beberapa faktor diantaranya adalah faktor eksternal berupa fasilitas pembelajaran seperti halnya media yang di aplikasi kan dalam pembelajaran

(Purbowati, 2022) sementara itu menurut Syachtiyani & Trisnawati, (2021, Hlm.2) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran ditandai dengan adanya skala nilai yaitu, huruf dan juga angka serta hasil belajar sebagai evaluasi dalam suatu pembelajaran.

Menurut Janah (2021, hlm. 4) mengatakan bahwa hasil belajar adalah dapat digunakan untuk menentukan berhasil atau tidaknya seseorang dalam mengikuti proses belajar pada jenjang pendidikan tertentu. Selain itu hasil belajar merupakan realisasi atau perluasan potensi keterampilan atau kemampuan seseorang.

Menurut (Nugraha et al.,2020. hlm. 265-276) Hasil belajar adalah perubahan kemampuan dari siswa dengan peningkatan aspek afektif, kognitif, juga psikomotorik. Berbeda dengan Kinanti (Hilmiatussadiyah,2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan siswa dalam perilaku berupa sikap yang terdapat dalam pengalaman proses pembelajaran. Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Hasil belajar yang dimiliki seseorang bisa dilihat dari tingkah lakunya Sudjana (dikuip Komariyah, 2018, hlm. 57).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan peningkatan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik atau hasil belajar dari segi kecakapan atau kapasitas yang dimiliki oleh siswa. Hal lain yang akan didapat dari hasil belajar adalah akan tampak dalam proses kehidupan sehari-hari siswa sehingga terdapat kemajuan/perubahan pada dirinya, dalam hal kognitif, afektif, psikomotorik, dan emosionalnya, mereka akan mampu mengontrol emosional tatkala dirinya memperoleh hal yang kurang di inginkan dari lingkungan sekitar.

### **3. Pembelajaran IPS**

Menurut Bunyamin (dalam, Marhayani, 2018, hlm. 69). Ilmu pengetahuan sosial atau disingkat dengan IPS ialah mata pelajaran yang memadukan pada konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan bermakna bagi siswa dalam

kehidupan. Sapriya (dikutip Afandi, 2013, hlm. 102) mengatakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah serta menganalisis masalah sosial yang ada di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. sementara itu menurut Supardan (dikutip Hilmi, 2017, hlm.167) menjelaskan bahwa ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas sosial dalam kehidupan bersama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembahasan mengenai manusia sebagai makhluk sosial yang tersusun dalam masyarakat, dan interaksi satu sama lain dengan lingkungannya pada suatu tempat dan waktu tertentu.

### **G. Sistematika Skripsi**

Pada sistematika pembahasan berbentuk sebuah kerangka utuh, maka penelitian dapat menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari Tim Panduan (2022, hlm. 63), seperti di bawah ini :

Bab I Pendahuluan yaitu mencakup segala isi yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi, yang bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu permasalahan yang diangkat pada penelitian mengenai Pengaruh Media *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajara IPAS di SDN Gekbrong 1.

Bab II menjelaskan tentang kajian teori dan kerangka pemikiran, dimana peneliti membahas tentang kajian teoritis yang berkaitan dengan media pembelajaran *Animaker* terhadap Hasil belajar Siswa. Pada Bab III membahas tentang metode penelitian mengenai rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument pengumpulan data, Teknik analisis data, indikator keberhasilan yang di jelaskan secara terperinci mengenai Langkah-langkah media pembelajaran media *animaker* dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan tersebut terhadap hasil belajar siswa kemudian mendapatkan kesimpulan.

Lalu pada Bab IV membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media *Animaker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec.Gekbrong Kab.Cianjur. Bab V membahas mengenai simpulan dan saran tentang pengaruh media animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec.Gekbrong Kab.Cianjur.