

Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Lajer

Firda Fauziah Rakhmah¹, Susilawati², Erna Labudasari³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: fauziahfirda10@gmail.com¹, susilawati@umc.ac.id², erna.labudasari@umc.ac.id³

Article History:

Received: 16 Juli 2024

Revised: 06 Agustus 2024

Accepted: 08 Agustus 2024

Keywords: *Animaker*

*Application, Classroom
Action Research (PTK),
Student*

Abstract: Words According to Fatakh (2010) the word "media" comes from the Latin *medius* which literally means middle, intermediary or introduction. Media is something that delivers or forwards information or messages between the source (message giver) and the message recipient. According to Blake and Horalsen: "Media is a communication channel or medium used to carry or convey messages, where this medium is a road/traffic for messages between the communicator and the communicant, which is deliberately created and occurs in a class together. Planning the learning media for the *Animaker* application uses several designs including using a Learning Implementation Plan (RPP), Application of the *Animaker* application learning media is carried out in two cycles, each cycle consisting of one meetings and each cycle consists of four components, namely: planning, action, observation, and reflection. Learning outcomes in science subjects on the water cycle and natural events using the *Animaker* application learning media only showed an increase of 37% in cycle I. Learning outcomes of the *Animaker* application learning media to improve class V learning outcomes at SDN 3 Lajer with Natural Sciences (Science) subjects. Theme 8 subtheme 1 Water Cycle and Events in class V students of SDN 3 Lajer, Tukdana District, Indramayu Regency after carrying out pre-cycle actions, cycle I and cycle II experienced an increase and exceeded the research target, namely 82%.

PENDAHULUAN

Menurut Maulidina (2019) Pendidikan sangat penting untuk semua aspek kehidupan manusia karena mempengaruhi pertumbuhan manusia, termasuk seluruh aspek kepribadian mereka. Berbeda dengan bidang lain seperti ekonomi, arsitektur, dan sebagainya, yang terlibat dalam pembangunan infrastruktur dan fasilitas untuk kepentingan masyarakat, pendidikan dalam hal ini lebih terkait langsung dengan pembentukan manusia karena mempengaruhi model manusia yang akan dikembangkan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pertumbuhan potensi peserta didik dalam berbagai dimensi, antara lain spiritualitas,

kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Hal ini sangat penting untuk keberlangsungan negara. dan selaras dengan tujuan sistem pendidikan nasional, yang adalah membangun siswa yang menghormati dan beriman kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya : “Katakanlah, ‘Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?’ Sesungguhnya orang yang ber’akallah yang dapat menerima pelajaran.” (QS. Az-Zumar: 9).

Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian secara mendalam dengan judul penelitian: **“Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Lajer”**

LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Fatakh (2010) Kata “media” berasal dari bahasa latin medius yang Media secara harfiah berarti pengantar atau perantara informasi. Media, menurut Blake dan Horalsen, adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Menurut Mashuri (2022) Meskipun ada banyak jenis media pembelajaran dan pengajaran, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat memilih materi pelajaran. Materi pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan berbagai karakteristik siswa disebut sebagai media pembelajaran yang tepat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah:

- 1) Menampilkan objek nyata.
- 2) Membuat tiruan objek nyata.
- 3) Mengubah konsep abstrak menjadi konkret.
- 4) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 5) Menyajikan informasi secara konsisten.

Media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran meliputi:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak hanya visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- 3) Meningkatkan motivasi dan mengatasi sikap pasif siswa melalui penggunaan yang bervariasi.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

1) Media visual

Media visual adalah alat atau sumber instruksional yang memanfaatkan indera penglihatan untuk mengomunikasikan pesan dan informasi. Dengan demikian, media visual tidak boleh digunakan oleh masyarakat umum, terutama tuna netra.

2) Media audio

Media dengar, juga dikenal sebagai media audio, adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisi pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan inovatif yang digunakan hanya dengan indera pendengaran.

3) Media audio visual

Media audio visual terdiri dari suara dan visual dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau konten pembelajaran yang menarik dan inovatif yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran.

4) Media Animasi

Nengsi (2015) Benda yang dianimasikan dirancang untuk menggunakan gerakan untuk memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses memasukkan gambar, lukisan, tulisan, dan elemen visual lainnya ke dalam gerakan. Survivor (2002).

2. Aplikasi *Animaker*

a. Pengertian Aplikasi *Animaker*

Menurut Akmalita, (2022) *Animaker* adalah program yang menawarkan produk untuk membuat film animasi yang dapat diakses secara daring. Aplikasi ini menyediakan karakter dan latar belakang yang diperlukan. Salah satu keuntungan *Animaker* adalah elemen animasi yang menarik. Keuntungan lain adalah video yang berdurasi hingga empat puluh menit dalam resolusi HD penuh dapat diunduh secara gratis. Kekurangan perangkat ini adalah tidak banyak tambahan, terutama yang berkaitan dengan kemampuan animasi; program *Animaker* gratis dan tidak memerlukan langganan. *Animaker* menggunakan gambar animasi untuk membuat video edukasi lebih menarik dan menyenangkan

b. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Animaker*

Menurut Firdaus (2021) *Animaker* memiliki tiga keuntungan: (1) dapat diunduh secara gratis; (2) memiliki semua fitur yang diinginkan, termasuk kemampuan untuk membuat infografis dua dan tiga dimensi; dan (3) hasilnya dapat diubah menjadi video berdurasi 30 menit yang dapat diunduh ke perangkat kita dalam kualitas full HD, HD, atau SD. Kekurangan *Animaker* adalah sebagai berikut: (1) berbasis web, yang mengharuskan pengguna untuk menggunakan kuota internet; (2) memulai beberapa proses untuk Siswa diharapkan lebih memahami materi pelajaran melalui penggunaan sumber belajar video animasi dalam program *Animaker*. Ingat

c. Langkah-langkah Membuat Media Animasi *Animaker*

- 1) Cari *Animaker* di Google, lalu klik situs web *Animaker* di <https://www.Animaker.com/>. Setelah itu, klik tombol daftar.
- 2) Jika Anda belum memiliki akun, buatlah akun terlebih dahulu. Anda dapat menggunakan akun Google, email, atau Facebook.
- 3) Berikut adalah tampilan dashboard *Animaker*. Silakan eksplorasi aplikasi animasi ini.
- 4) Klik "create a video" dan akan muncul pilihan, yaitu blank page dan template.
- 5) Klik template dan tampilan seperti berikut akan muncul. Ini adalah tampilan awal dari template yang peneliti pilih:
 - a) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.
 - b) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat slide yang sudah dibuat, menambah slide baru atau menghapus slide yang tidak dibutuhkan.

- c) Setelah membuat animasi yang diinginkan, klik tombol Ekspor, dan menu Export Options akan muncul. Pilih fitur yang ingin digunakan, seperti menambah ke YouTube atau mendownload MP4.
- d. Manfaat Aplikasi *Animaker*
 Manfaat yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi *Animaker* adalah sebagai berikut:
 - 1) Menampilkan objek yang ideal.
 - 2) Memudahkan penjelasan konsep yang sulit.
 - 3) Mengubah konsep abstrak menjadi konkrit.
 - 4) Menyajikan langkah-langkah prosedur dengan jelas.
 - 5) Menarik perhatian melalui gerakan dan suara yang jelas.
 - 6) Mempercantik tampilan presentasi.
 - 7) Mempermudah visualisasi suatu materi. Hasil Belajar

3. Pengertian Hasil Belajar

Hanafy (2014) menggambarkan pembelajaran dan belajar sebagai konsep yang saling terkait. Ini seperti dua sisi mata uang yang sulit dipisahkan. Hanya selama proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan baik aktivitas belajar dapat dilakukan. Sebaliknya, proses hanya dapat berlangsung dengan baik jika peserta didik menunjukkan respons yang baik. Konsep tentang belajar dan pembelajaran menunjukkan bahwa ada hubungan antara keduanya.

METODE PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 3 Lajer Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu untuk mata Pelajaran IPA, dengan subyek peneliti adalah siswa kelas V semester 2 dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang. Adapun alasan mengapa memilih lokasi sekolah tersebut karena sekolah ini merupakan tempat pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 4 Tahun 2022

2. Waktu Penelitian

Waktu yang direncanakan untuk kegiatan penelitian ini adalah mulai bulan Februari sampai bulan Maret 2024. Waktu ini meliputi persiapan sampai penyusunan laporan penelitian.

3. Jadwal Kegiatan Penelitian

Table 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

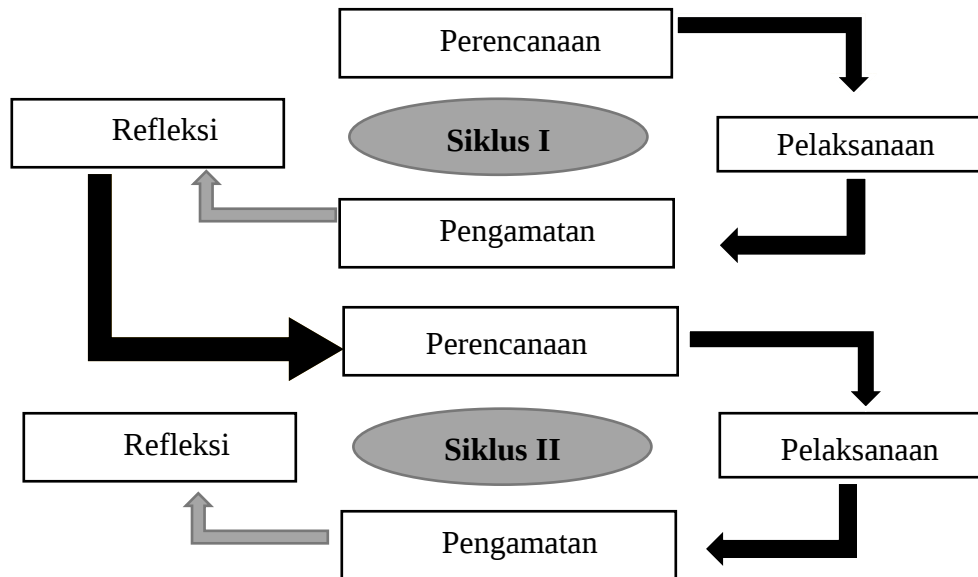
No	Rencana Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Desember	Januari	Februari	Maret	April
1.	Pengajuan Judul					
2.	Penyusunan Proposal Skripsi					
3.	Sidang Ujian Proposal					
4.	Pelaksanaan Siklus I					
5.	Pelaksanaan Siklus II					
6.	Perbaikan dan Penyelesaian Skripsi					
7.	Sidang Skripsi					

4. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dan mencegah pemahaman yang salah tentang judul penelitian ini, peneliti menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul

5. Desain Penelitian

Salah satu jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan lingkungan belajar dan kualitas pendidikan. Menurut Arikunto (2008),



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis Mc Taggart

6. Teknik Analisis Data

Terlebih dahulu, data yang dikumpul diperiksa untuk menunjukkan hasil penelitian dan kemungkinan solusi masalah. Sugiyono (2020) mengdefinisikan analisis data sebagai proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori.

a. Analisis Data Aktivitas Guru dan siswa

Delta aktivitas guru serta peserta didik diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Table 2. Kategori Kriteria hasil Pengamatan Guru dan Siswa

No	Nilai	Kategori Penilaian
1	80-100	Baik Sekali
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	30-39	Gagal

b. Analisis Data Hasil Belajar

Pada akhir kursus, lembar respons dapat digunakan untuk mengikuti tes ini. Rumus untuk menghitung persentase hasil pembelajaran siswa atau kapasitas pemahaman mereka adalah berikut:

$$P \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan;

P : Presentase ketuntasan belajar

F : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah siswa keseluruhan

Jika siswa memperoleh nilai di atas KKM sekolah, yaitu 70 poin, mereka dinyatakan tuntas belajar secara individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Awal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 3 Lajer lebih tepatnya di Jl. Polsek tukdana blok gembol, Kec. Tukdana, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat 45272, objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 40 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswi perempuan.

1. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan dari dua siklus tentang proses penerapan media pembelajaran aplikasi *Animaker* dengan proses pembelajaran melalui penayangan video pembelajaran atau video animasi di kelas V dan hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan pertama, melakukan kegiatan berupa menyimak materi tentang penjelasan daur air melalui tampilan video animasi pembelajaran, kemudian mengerjakan tugas kelompok dan tes soal evaluasi secara individu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang akan terjadi pada siklus I. Disamping itu, setelah siswa mengerjakan soal peneliti memberikan nyanyian tentang penjelasan daur air dan peristiwa alam agar anak mudah mengingat dan dihafal secara bersama-sama, kemudian guru

a. Siklus I

Pada penelitian siklus I diperoleh dari 2 pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024 pada jam pertama dengan alokasi waktu 2x35 menit, untuk pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2024 pada jam pertama dengan lokasi waktu 2x35 menit adapun materi yang akan di bahas yaitu daur air dan peristiwa alam. Berikut ini adalah pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan :

1) Perencanaan

Perencanaan diperlukan sebelum penelitian tindakan siklus I dimulai. Tujuannya adalah agar penelitian tindakan kelas berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk tindakan siklus I, perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun RPP materi daur air dan peristiwa alam.
- b) Menyiapkan instrumen tes tertulis berupa soal sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil belajar .
- c) Menyiapkan lembar observasi siswa dan peneliti dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran.

2) Tindakan

a) Pertemuan I

Siklus pertama pertemuan pertama diadakan pada hari Senin tanggal 15 Mei 2024, dan pelajaran berlangsung selama sekitar dua jam. Dalam

siklus I pembelajaran IPA kelas V menggunakan aplikasi *Animaker* sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menayangkan video tentang materi daur air dan peristiwa alam. Setelah itu, siswa berkonsentrasi untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang materi tersebut.

b) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus 1 pada hari Jumat, tanggal 17 Mei 2024, berlangsung selama sekitar dua jam pelajaran. Kasno, S.Pd, wali kelas V, membantu pembelajaran IPA kelas V materi daur air dan peristiwa alam dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Animaker*.

3) Hasil observasi/pengamatan

4) Data Proses

a) Aktivitas guru

Keterampilan guru dalam siklus pembelajaran pertama diukur dengan data yang diperoleh dari observasi aktivitas guru. Berdasarkan hasil observasi pada lembar peneliti yang akan digunakan untuk melakukan analisis siklus, keterampilan ini diukur.

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus I, peneliti mengamati tiga aspek yaitu keaktifan, perhatian, kedisiplinan, kerjasama, penerapan media pembelajaran aplikasi *Animaker*, Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa khususnya dalam ranah afektif.

5) Refleksi

Data menunjukkan bahwa pembelajaran siklus pertama tidak berhasil; penelitian tentang implementasi siklus pertama, dari perencanaan hingga penyediaan tindakan, dan evaluasi akhir, harus diperbaiki. Secara bertahap, reaksi siswa terhadap pembelajaran siklus I, aktivitas guru, dan aktivitas siswa semuanya telah meningkat.

b. Siklus II

Penelitian tindakan di siklus II merupakan penyempurnaan dari kegiatan di siklus I. Tujuan penyempurnaan ini adalah untuk meningkatkan kegiatan di siklus sebelumnya dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari analisis data dan refleksi yang dilakukan di siklus I menjadi dasar untuk pelaksanaan penelitian tindakan di siklus II. Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diantaranya sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada siklus II peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan hampir sama seperti pada siklus I, namun yang membedakan antara siklus I dengan siklus II ini yaitu pada siklus II siswa lebih fokus Dalam hal ini peneliti mempersiapkan beberapa bahan sebelum dilakukan penelitian diantaranya sebagai berikut:

a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II materi daur air dan peristiwa alam.

- b) Menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sama dengan seperti siklus I yaitu menggunakan media pembelajaran aplikasi *Animaker*.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2024 dengan alokasi waktu dua kali pertemuan. Dalam dua kali pertemuan terdapat beberapa kegiatan diantaranya pelaksanaan kegiatan pembelajaran, disamping itu guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, guru kelas sebagai obsever pun melakukan pengamatan kepada peneliti yang berperan sebagai guru untuk mengetahui kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

a) Pertemuan I

Siklus 2 pertemuan I dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Mei 2024 dengan alokasi waktu kurang lebih 2 jam pelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran IPA kelas V materi daur air dan peristiwa alam dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi *Animaker* pada siklus 2 kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengulas materi daur air yang telah dipelajari pada pertemuan siklus 1 dan siswa menyimak penjelasan dari peneliti dan memberikan penguatan materi melalui media pembelajaran aplikasi *Animaker* kepada siswa serta peeliti memberikan arahan kepada siswa bahwasannya akan dilaksanakan praktek untuk membuktikan daur air dan peristiwa alam, peneliti membagi 6 kelompok secara acak

b) Pertemuan II

Siklus 2 pertemuan II dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Mei 2024 dengan alokasi waktu kurang lebih 2 jam pelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran IPA kelas V materi daur air dan peristiwa alam dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi *Animaker* pada siklus 2

3) Hasil observasi/pengamatan

Berdasarkan hasil observasi/ pengamatan pada siklus 2 akan dipaparkan dalam bentuk data dan tabel hasil observasi. Data hasil observasi siklus 2 diperoleh peneliti dengan cara bekerjasama dengan guru kelas V pada saat peneliti melaksanakan tindakan dan bertindak sebagai observer.

4) Data Proses

a) Aktivitas guru

Tahap observasi hasil dilakukan saat tindakan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru, dan data yang dikumpulkan dari aktivitas guru digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam siklus 2 pembelajaran kelas.

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada siklus 2, peneliti mengamati tiga aspek yaitu keaktifan, perhatian, kedisiplinan, kerjasama, penerapan media pembelajaran aplikasi *Animaker*, Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa khususnya dalam ranah afektif.

2. Hasil Belajar

a. Siklus I

Siswa diberi tes formatif, yaitu soal-soal yang harus dijawab secara individu,

setelah melakukan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Animaker* di bagian akhir siklus ini. Tujuan dari tes formatif ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa telah berubah. Siklus II

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II dalam materi IPA tentang materi daur air dan peristiwa alam menggunakan media pembelajaran aplikasi *Animaker* di kelas V SDN 3 Lajer diperoleh hasil yang sangat meningkat. Dilihat dari kemampuan penguasaan materi pada tindakan siklus II bahwa hasil belajar siswa kelas V pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

Pembahasan

1. Perencanaan media pembelajaran aplikasi *Animaker* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 3 Lajer.

Perencanaan media pembelajaran aplikasi *Animaker* menggunakan beberapa rancangan, Menurut Maulidina (2019) Media pembelajaran dan metode mengajar adalah dua komponen penting yang saling berhubungan dalam proses belajar. Jenis media pembelajaran yang tepat dipilih berdasarkan metode mengajar. Dengan perencanaan yang baik, penelitian diharapkan berjalan lancar. Untuk mengukur keberhasilan siswa di setiap pertemuan siklus I dan II, digunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), wawancara pra-siklus dan pasca-penelitian dengan guru, observasi peneliti dan siswa, dan soal tes. Alat pembelajaran seperti LKPD kelompok, tes dengan kisi-kisi, dan dokumentasi digunakan

2. Penerapan media pembelajaran aplikasi *Animaker* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 3 Lajer

Animaker adalah program online yang memungkinkan Anda membuat video animasi dengan berbagai background dan karakter, menurut Akmalita (2022). Dengan menggunakan *Animaker*, peneliti membuat RPP, lingkungan kelas, dan siswa. Selama pembelajaran, peneliti menggunakan video animasi dari [*Animaker.com*] ([https://www. Animaker.com/](https://www.Animaker.com/)) sebagai media evaluasi dan untuk menyampaikan materi. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Lajer setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Animaker*

KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus mengenai penerapan media pembelajaran aplikasi *Animaker* di kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 3 Lajer. Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu, peneliti menarik kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Lajer Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 8 Subtema 1 Daur Air dan Peristiwa, menggunakan aplikasi *Animaker*, terdapat tiga perencanaan: perencanaan pra-siklus, perencanaan siklus I, dan perencanaan siklus II. Perencanaan-perencanaan ini disebutkan dalam setiap siklus.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Lajer Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 8 Subtema 1 Daur Air dan Peristiwa, aplikasi *Animaker* digunakan dalam dua siklus dengan satu pertemuan per siklus. Siklus ini terdiri dari empat komponen: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

3. Setelah tindakan pra-siklus, hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Lajer Kecamatan Tukdana Kabupaten Indramayu dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 8 Subtema 1 Daur Air dan Peristiwa telah ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Animaker*. Hasil belajar siklus I dan II melebihi target penelitian sebesar 82%.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian. Khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Arif Nurudin, M. T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon.
2. Ibu Dr. Dewi Nurdyanti, SST., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Cirebon.
3. Ibu Widia Nur Jannah, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon.
4. Ibu Susilawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibu Erna Labudasari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.

DAFTAR REFERENSI

- Akmalita, T. (2022). Penggunaan Media Animasi *Animaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh. *Skripsi*, UIN Ar-Raniry.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Dellwi Astiti, IN., Putu, L., Mlahadewi, P., Suarljana, I. M., & Klunci, K. (2021). Flaktor Yang Mempengaruhi Hasil Blelajar IPA A R I T I C L E I N F O. *Jurnlal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*.
- Fatakh, M. I. A. L. (2010). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Asam-Basa Terintegrasi Nilai. *Jurnal Pendidikan IPA*, 1–163.
- Firdaus, H., Altikah, C., & Rluhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Rlingan Berbasis *Anilmaker* Terintegrasi Youtube. *Jurnlal Pendidikan Teknik Mlesin Undiksha*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Kunlandar, Langkah Mudah Penelitian Tilndakan Kelas (Jakalrta: Raja Grafilndo Persada, 2008), hlm. 43
- Kuslumahwardani, D., Prallmadi, A., & Maspulpah, M. (2022). Peninlpgkatan hasil belllajar sisllwa mllenggunakan video animlasi audiovisual bellrbasis *Animaker* pada materi lsistem gerak manusia. *Jurnlal Edullcatio Fkip Unma*, 8(1), 1110-115.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Matondang, Z., Djulia, E., & Simarmata, J. (2019). Evaluasi Hasil Belajar.
- Rahman, U. F. W., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik.

-
- Journal on Teacher Education*, 5(2), 372-379.
- Akmlalita, T. (2022). Penggunaan Media Animasi *Animaker* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V ISDN 32 Banda Aceh. *Skrripsi*, UIN Ar-Raniry.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Dlewi Astliti, N., Putlu, L., Mahadelwi, P., Sularjana, I. M., & Kluncil, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Jurnal Milmbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Nana Sujana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung : Remaja Rosda Karya. 2001). Hlm. 18
- Nengsi, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Bioconcetta*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.22202/bc.2015.v1i2.1504>
- Rahman, U. F. W., Kustati, M., & Gusmirawati, G. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 372-379.
- Roestiyah, N.K. Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta : Rineka Cipta. 2008). Hlm.39
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 127-132.
- Sidlabutar, N. A. L., & Relflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi *Animaker* pada Materi Vektor. *Jurnal Clendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(21), 1374-1386.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Sulsilawati, S., Aslyiah, N., & Iskalndar, M. N. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Menggunakan Aplikasi Livelworksheets bagi Guru SD. *Warta LPM*.
- Wilcaksono, D., & Iswlan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah. *Jurnal Holistika*, 11(September 2018), 111–126.
- Yanti, R. D., & Thaha, H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA PESERTA DIDIK SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 81-95.