



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6630 - 6637

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Rahma Fajrianti¹, Septi Fitri Meilana^{2✉}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: rahmafjr24@gmail.com¹, septi.fitri.meilana@uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pada media audio visual ANIMAKER terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur. Dasar dari penelitian ini merupakan penggunaan media pembelajaran yang belum positif maka dari itu nilai yang didapat siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penggunaan metode pada penelitian dengan metode *quasi experimental design* ini dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Pada sampel penelitian terdiri dari 93 siswa, kelas V-A, V-B dan V-C dengan teknik sampel jenuh. Jenis instrumen berupa tes pilihan ganda dan angket. Analisis data dengan teknik analisis yaitu statistic memakai SPSS 25.0 dalam tes normalitas, penggunaan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*, homogenitas, dan uji ANOVA. Hasil penelitian memperoleh terdapat pengaruh positif dari penggunaan media audio visual ANIMAKER dengan meningkatnya hasil belajar IPS. Berdasarkan angket media animaker terdapat pengaruh yang signifikan dengan $f_{tabel} > f_{hitung}$ yaitu $5,380 > 4,18$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima menunjukkan penerapan serta penggunaan atau implikasi media pembelajaran animaker memberikan peningkatan dalam hasil belajar IPS siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media Animaker cukup efektif dipergunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animaker, Hasil Belajar.

Abstract

That research aims to determine the influence on ANIMAKER audio visual media on Social Science (IPS) learning outcomes in students of class V of Pulo Gebang 05 East Jakarta Elementary School. The basis of this research is the use of learning media that has not been positive, therefore the grades obtained by students are under the criteria of minimal completion (KKM). The use of methods in research with quasi experimental design methods with Nonequivalent Control Group Design. The study sample consisted of 93 students, V-A, V-B and V-C classes with saturated sample techniques. The type of instrument is in the form of multiple choice tests and questionnaires. Data analysis with analytical techniques, namely statistics using SPSS 25.0 in normality tests, the use of kolmogorov-Smirnov test formulas, homogeneity, and ANOVA tests. The results of the study obtained a positive influence from the use of ANIMAKER audio visual media with the increase in IPS learning outcomes. Based on animaker media questionnaire there is a significant influence with $f_{tabel} > f_{hitung}$ which is $5,380 > 4.18$ that H_0 is rejected and H_1 accepted shows the application and use or implications of animaker learning media provide improvements in student IPS learning outcomes. Then it can be concluded that Animaker media is quite effective in using IPS learning to improve the learning outcomes of IPS students in the 5th grade of Pulo Gebang 05 East Jakarta Elementary School.

Keywords: Learning Media, Animaker, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2022 Rahma Fajrianti, Septi Fitri Meilana

✉ Corresponding author :

Email : septi.fitri.meilana@uhamka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Revolusi 4.0 dalam dunia Pendidikan menuntut untuk dapat mempergunakan teknologi dalam setiap proses pembelajaran untuk memiliki kompetensi dan kemampuan. Adapun teknologi yang membantu kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran (Pramessti Vidya Bhakti Eva et al., 2020). Kurikulum 2013 berdasarkan pembelajaran IPS dikaitkan dengan kompetensi dasar dalam disiplin ilmu yang dihubungkan melalui pembahasan topik atau makna. Tujuan utama bagi peserta didik untuk pendidikan IPS dalam kurikulum 2013 yaitu pembekalan kepada peserta didik ilmu-ilmu sosial yang bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik diberikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Azizah, 2021).

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik dengan peningkatan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Nugraha et al., 2020). Sebagaimana dengan pendapat tersebut menurut Kinanti Hilmiatussadiyah menyatakan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan peserta didik dalam perilaku yang berupa sikap yang didapatkan dalam pengalaman proses kegiatan belajar mengajar (Hilmiatussadiyah, 2020). Sedangkan berbeda dengan pendapat menurut (Syachtiyani & Trisnawati, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya skala nilai yaitu huruf, dan angka serta hasil belajar sebagai evaluasi dalam pembelajaran.

Hasil belajar IPS adalah tolak ukur pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan dimasyarakat dan dapat berinteraksi dengan lingkungan (Putu Suryanita & Nyoman Kusmariyati, 2021). sehubungan dengan pendapat tersebut menurut Asriningsih, Sujana dan Darmawati hasil belajar IPS adalah pemahaman, penerapan dan pengamatan peserta didik di lingkungan saat menerapkan IPS, ditujukan dalam pemecahan masalah sosial (Wyn et al., 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran dimasa depan IPTEK mempengaruhi dalam perangkat pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi aktif, kritis dan kreatif. Untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam membentuk peserta didik diperlukan perangkat pembelajaran, salah satunya upaya adalah media pembelajaran (Setiawan et al., 2020). Komponen adanya literasi teknologi dalam abad 21 dengan era revolusi industri 4.0 yang tercatat dalam peraturan pemerintahan menyatakan adanya pembelajaran kepada penerapan teknologi pada saat pembelajaran agar membantu guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran serta menyelesaikan permasalahan, mendiskusikan serta memecahkan masalah dan adanya kerja sama (Huda et al., 2021).

Media pengajaran atau pembelajaran berbagai macam jenisnya, namun dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan. Media pembelajaran yang sesuai adalah bahan ajar untuk dikembangkan saat melihat keperluan peserta didik dan berbagai macam karakteristik siswa (Mashuri, n.d.).

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran untuk dipakai dalam gaya pengajaran yang dipakai pendidik dalam mengadakan hubungan pembelajaran guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Fatmawati et al., 2021). Media pembelajaran audio visual mempunyai tahapan desain dari mulai pengisian materi pembelajarannya, animasi, dan penggunaan audio, kemudian di dalam materi pembelajaran terdapat komponen – komponen pembelajaran seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, isi materi pembelajaran, rangkuman, kuis kelompok, dan evaluasi soal, hal – hal tersebut merupakan upaya dalam kemampuan

interaksi pendidik dan peserta didik (Marhamah Hasibuan, 2021). Media dengan audio visual adalah bahan ajar atau media pembelajaran dengan melibatkan audio atau pendengaran sekaligus penglihatan didalam satu waktu yaitu kegiatan pembelajaran dan mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap pembelajaran (Octavianty et al., 2021).

Dalam pembelajaran, media dengan teknologi lebih disukai peserta didik dengan begitu peserta didik interaktif dan aktif. Media Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalam-nya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat – alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video (Firdaus et al., 2021). Sehubungan dengan pendapat menurut Munawar animaker merupakan inovasi yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran. Animaker lebih simpel untuk digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran, animaker dapat diakses dengan mudah di internet. Aplikasi animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik (Munawar et al., 2020).

Teori *ICT* merupakan teori dengan penggunaan dan penerapak teknologi pembelajaran dalam praktik teknologi dengan pengambilan, pengolahan, penyimpanan, penyajian informasi dengan berbentuk media memperoleh pengetahuan kegiatan belajar mengajar tercipta interaksi peserta didik dengan pendidik dan adanya sumber belajar dalam pembelajaran (Aniyati, 2021).

Hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Pulo Gebang 05 bersama dengan ibu Hesti Iswarita selaku guru kelas 5C menghasilkan bahwa fenomena pandemik *covid* menghambat proses belajar mengajar yang terjadi, minimnya teknologi pembelajaran yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik menghambat pembelajaran jarak jauh. Pada sebelum pandemi, pembelajaran dilakukan dengan media konvensional atau dengan buku paket, dan terkadang pembelajaran menggunakan media *power point*. Fasilitas didalam sekolah cukup memadai, namun media audio visual belum menjadi pilihan pembelajaran tersebut, hanya dengan media visual saja yaitu buku dan *powerpoint* dengan visual. Pendidik disini lebih terampil menggunakan media konvensional atau media pembelajaran terdahulu, media pembelajaran dengan teknologi belum terkuasai, beberapa guru cukup sering menggunakan media berbasis teknologi seperti *google classroom*, *powerpoint* dan *google form*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan KKM di SDN Pulo Gebang 05 adalah 67, namun nyatanya peserta didik kurang dalam mencapai KKM yaitu hanya 60 dilihat dari nilai ujian tengah semester nilai peserta didik tersebut dibawah rata rata KKM Hal tersebut mengakibatkan materi yang disampaikan kurang dalam pemahaman peserta didik, pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik kurang dipahami yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

Proses pembelajaran kurang efektif dan bervariasi, interaksi antara pendidik dan peserta didik kurang. Peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Peranan guru sangat menjadi faktor utama dalam tujuan Pendidikan dimana guru dituntut untuk mampu mempergunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan mater pembelajaran yang akan dijelaskan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Fajarwati & Irianto, 2021). Dengan memilih media pembelajaran audiovisual memiliki alasan tersendiri karena jenis media pembelajaran ini memiliki komponen seperti suara kemudian gambar bisa dapat berupa animasi gambar kehidupan nyata dan lainnya yang dapat dilihat. Media audiovisual menjadi unggul karena terdapat komponen suara dan gambar (Kusumawardani et al., 2022). Pembelajaran interaktif dengan adanya penggunaan media audio visual Animaker diharapkan mampu menciptakan keadaan dan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan sehingga mempengaruhi hasil IPS, serta memiliki wawasan yang luas dan pengetahuan dalam pembelajaran.

Penggunaan animaker dalam pembelajaran memiliki peran utama yaitu sebagai kemahiran dalam menjelaskan secara audio maupun visual dari materi buku yang tidak tercerminkan atau tervisualisasi oleh

siswa (Sidabutar & Reflina, 2022). Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Animaker mempunyai kelebihan dalam setiap penggunaannya yaitu dalam pembuatan video animaker dapat menggunakan situs *website* tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang banyak, kemudahan dalam mengakses dengan berbasis situs *website* dan animasi – animasi serta *fitur* pendukung lainnya tidak berbayar namun dapat pula menggunakan yang berbayar. Namun dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran animaker memiliki kelemahan yaitu jaringan internet yang cukup besar selama proses penggunaan dan pembuatan video animasi (Nurhasanah et al., 2021).

Tujuan riset tersebut merupakan mengukur penggunaan media audio visual Animaker diharapkan mampu mempengaruhi hasil pembelajaran IPS peserta didik kelas V di SD Negeri Pulo Gebang 05 dan membantu pendidik secara optimal dalam pengajaran pembelajaran mata pelajaran IPS di SD Negeri Pulo Gebang 05.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian berjenis kuantitatif dan metode penelitian *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Di penelitian menggunakan subjek yang digunakan semua kelas 5 di SDN Pulo Gebang 05 yang tersusun dari 3 kelas berjumlah 93 siswa. Tiga kelas penelitian yaitu dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang dipilih dengan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh siswa termasuk kedalam sampel atau dapat dikatakan dengan teknik sampel jenuh. Sehingga menjadi kelas 5A berjumlah 31 eksperimen kemudian kelas 5B berjumlah 31 merupakan kelompok eksperimen dan kelas 5C sejumlah 31 merupakan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu dua kelas dan kontrol yaitu satu kelas dilakukan *pretest* awal perlakuan. Dua kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* sama lalu satu kelompok kontrol mendapatkan *treatment* yang berbeda dan ketiga kelompok melakukan *posttest* diakhir. Kelompok eksperimen yaitu kelas V-A dan V-B diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Animaker* sementara itu pada kelompok kontrol yaitu kelas V-C diberikan perlakuan menggunakan media konvensional.

Tabel 1. Desain Metode Penelitian

E	O ₁	X ₁	O ₃
K	O ₂	X ₁	O ₄

Media Audio Visual ANIMAKER merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan frames oleh animaker dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, membaca dan lainnya, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan angket. Teknik tes berdasarkan hasil *pretest* awal dan *posttest* akhir berupa item soal pilihan ganda dalam penggunaan media ajar bertujuan mengukur apakah penggunaan media ajar mempengaruhi hasil belajar IPS menggunakan media Animaker. Teknik angket berdasarkan 30 pernyataan penggunaan media pembelajaran untuk mengukur apakah adanya pengaruh dalam penggunaan atau implikasi media Animaker terhadap hasil pembelajaran IPS. Instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas pada instrument dan pengujian reliabilitas.

Analisis perngukuran bahan data penelitian yaitu analisis teknik uji perbandingan bahan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan pengujian ANOVA mempunyai taraf signifikan dengan 0,05 atau 5% menggunakan SPSS 25.0 *for windows*. Uji persyaratan sebelum uji hipotesis diantaranya dilakukan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov^a*, dan uji homogenitas uji *fisher*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan analisis pada uji validitas, terdapat item soal yang diakui sebagai butir soal valid terdapat 28 soal yang valid kemudian 2 item pertanyaan tidak valid. Hasil akhir validitas instrument pada tabel 2. Dan pada uji validitas instrument angket terdapat 27 pernyataan angket yang valid dan 3 pernyataan angket tidak valid. Hasil akhir validitas instrument angket pada tabel 3.

Tabel 2. Pengelompokan Item Soal Validitas

Kategori	Jumlah Item Soal	Nomor Soal Valid
Valid	28	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15,16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Tidak Valid	2	14, 24

Tabel 3. Pengelompokan Item Angket Validitas

Kategori	Jumlah Item Angket	Nomor Soal Valid
Valid	27	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30
Tidak Valid	3	18, 20, 28

Kemudian perhitungan reliabilitas dengan pengukuran *cronbach alpha* taraf signifikan $\alpha = 0,05$ menggunakan SPSS 25.0 for windows, Data reliabilitas instrument soal dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat $r_{hitung} = 0,747$ ditunjukkan pada tabel 4. Selanjutnya pada data reliabilitas instrument angket dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat yaitu $r_{hitung} = 0,744$ ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Instrumen	Taraf Signifikan	n	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal <i>pretest posttest</i>	0,05	31	0,747	0,355	Reliabel
Angket	0,05	31	0,744	0,355	Reliabel

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan perhitungan memakai uji *Kolmogorov-Smirnov* atau uji Lilifors berbantuan dengan SPSS 25.0 for windows dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 5 pada ketiga kelas tersebut didapatkan signifikansi lebih dari 0,05 maka pada data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Pengukuran Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Hasil Belajar	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
		Statistik	df	Sig.
IPS	<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen 5A	0,131	31	0,190
	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen 5A	0,106	31	0,200
	<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen 5B	0,097	31	0,200
	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen 5B	0,125	31	0,200
	<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol 5C	0,110	31	0,200

Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistik	df	Sig.
	Post-Test Kelas Kontrol 5C	0,111	31	0,200

Kemudian dalam perhitungan uji homogenitas dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Hasilnya dalam pengukuran uji homogenitas ditunjukkan tabel 6 pada kelompok eksperimen yang terdapat dua kelas dan kelompok kontrol dengan satu kelas diperoleh nilai atau *point* $0,851 > 0,05$ dinyatakan pada data kelas *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah Homogen.

Tabel 6. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	0,324	2	90	0,724

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dapat digunakan melihat terdapat pengaruh terhadap implementasi media Animaker pada hasil pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V di SDN Pulo Gebang 05. Hasil analisis pengukuran hipotesis dengan uji ANOVA dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Uji Hipotesis ANOVA

		Hasil Belajar IPS				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups		1229,505	2	614,753	4,615	0,012

Uji ANOVA berbantuan dengan SPSS 25.0 digunakan perhitungan hipotesis. Peningkatan belajar *pre-test* kemudian *post-test* dengan implementasi media Animaker dan menerapkan media konvensional memperoleh Sig. dibawah 0,05 yaitu 0,01 pengukuran kelompok eksperimen dengan dibandingkan kelompok kontrol dapat dinyatakan terdapat perbedaan, kemudian dinyatakan terdapat pengaruh dalam implementasi media Animaker dalam hasil belajar IPS kelas 5 SDN Pulo Gebang 05. Dari pengukuran didapatkan nilai *f hitung* melebihi nilai yang tersedia *f tabel* yaitu $4,615 > 4,18$ sehingga dinyatakan dalam kesimpulan ini yaitu pada H_0 dinyatakan ditolak dan H_1 dinyatakan diterima menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS dari penggunaan media audio visual Animaker kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.

Berdasarkan instrument penelitian angket media audio visual Animaker sebanyak 30 pernyataan dan diisi oleh 93 responden dari siswa kelas V SDN Pulo Gebang 05 dan dianalisis dengan uji Anova menggunakan SPSS 25.0 *for windows* memperoleh Sig dibawah 0,05 yaitu 0,006 maka dari itu dinyatakan pada implementasi media pembelajaran animaker berpengaruh terhadap hasil pembelajaran IPS SDN Pulo Gebang 05. Nilai *f hitung* lebih besar dari *f tabel* yaitu $5,380 > 4,18$ maka dari itu dapat dinyatakan dalam H_0 yaitu ditolak kemudian pada H_1 yaitu diterima menunjukkan penerapan serta implementasi media pembelajaran audi visual memberikan peningkatan dalam hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, simpulan dari penelitian ini yaitu hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan SPSS 25.0 *for windows* dengan 30 butir soal dan 30 butir pernyataan angket, didapatkan 28 butir soal valid dan 27 butir pernyataan angket valid, selanjutnya dalam perhitungan reliabilitas

dengan menggunakan rumus *cornbach alpha* dalam instrument soal dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat $r_{hitung} = 0,747 > r_{tabel} 0,355$ dan instrument angket dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat yaitu $r_{hitung} = 0,744 > r_{tabel} 0,355$. Kemudian dalam uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau uji Lilifors berbantuan dengan SPSS 25.0 diperoleh pada ketiga kelas tersebut didapatkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dari hasil uji homogenitas menggunakan uji ANOVA SPSS 25.0 *for windows* didapatkan pada ketiga kelas didapatkan nilai $0,851 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data kelas *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau Homogen. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji ANOVA pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh Sig. dibawah 0,05 yaitu 0,01 terdapat disimilaritas antara kelompok eksperimen yaitu kelas V-A serta V-B dengan kelompok kontrol yaitu V-C, maka dinyatakan adanya pengaruh penggunaan media dengan berbantuan Animaker dalam hasil belajar IPS kelas 5 SDN Pulo Gebang 05. hasil nilai *f hitung* lebih dari *f tabel* yaitu $4,615 > 4,18$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga menunjukan terdapat peningkatan dalam hasil belajar IPS dari penggunaan media audio visual Animaker kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur. Dengan demikian berdasarkan hasil akhir pada penelitian penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V dan penggunaan media animaker cukup efektif dalam pembelejaran di SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniyati, K. (2021). Aplikasi Ict Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi. *Jurnal Prodi Pgmi Al - Misbah* , 7, 35–50.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201. *Jmie (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump*.
- Fatmawati, Yusrizal, & Marhamah Hasibuan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. In *Esj (Elementary School Journal)* (Vol. 11, Issue 2).
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhayat, Y. (2021). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha Development Of Electric Vehicle Learning Videos Based On Youtube Integrated Animaker*. 9. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Hilmiatussadiyah, K. G. (2020). Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia* (Vol. 1, Issue 2). <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/arti>
- Huda, N., Marzal, J., Novferma, Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru Smp. *Journal Unj*.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Marhamah Hasibuan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. In *Esj (Elementary School Journal)* (Vol. 11, Issue 2).
- Mashuri, D. K. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V*.

- 6637 *Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar – Rahma Fajrianti, Septi Fitri Meilana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif Minhatul. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar (Munawar, Hasyim, Ma'arif)* 310. 04(2), 310–321.
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv.*
- Nurhasanah, E., Maspuroh, U., Rizal, A., & Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru Mts Ikhwanul Muslimin Dan Mts Nahdlatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang, P. (2021). *Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru Mts. Ikhwanul Muslimin Dan Mts. Nahdlatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang.* 6(1).
- Octavianty, R., Sari Hikma, R., Iwan, M., Dirga Muzawwir, M., & Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, M. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn 26 Watang Palakka.*
- Pramesti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar Murni Winarsih.*
- Putu Suryanita, N. S., & Nyoman Kusmariyatni, N. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.* 4. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1>
- Setiawan, B., Halimatus Sakdiyah, S., & Ika Rahayunita, C. (2020). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Kelas V Sdn Karanganom 02 Lumajang.* <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Sidabutar, N. A. L., & Refflina. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor.* 06(02), 1374–1386.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wyn, N., Asriningsih, N., Sujana, W., Gst, I., Putu, A., & Darmawati, S. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd A R T I C L E I N F O. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 251–259. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/mi>