

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER
TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X- 4 SMA
NEGERI 4 BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

OLEH

ANDIKA

NIM: 19210005



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER
TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X- 4
SMAN 4 BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program sarjana

OLEH:

ANDIKA

NIM: 19210005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER
TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X- 4
SMAN 4 BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2022/2023**

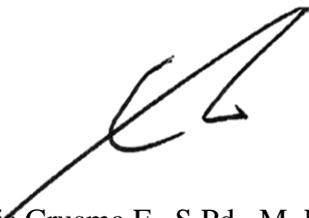
Oleh

ANDIKA

NIM: 19210005

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1



Ayis Crusma F., S.Pd., M. Pd.

NIDN: 0729048802

Pembimbing II



Ari Indriani, S. Pd., M. Pd.

NIDN: 0706098702

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER
TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X- 4
SMAN 4 BOJONEGORO TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

ANDIKA

NIM: 19210005

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 7 Agustus 2023

Dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Sebagai syarat kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

| | | |
|------------|--|---|
| Ketua | : Dr. Taufiq Hidayat, S. Pd., M. Pd. |  |
| Sekretaris | : Rika Pristian F. A, S. Pd., M. Pd. |  |
| Anggota | : 1. Ayis Crusma Fradani, S. Pd., M. Pd. |  |
| | : 2. Dr. Fruri Stevani, S. Pd., M. Pd. |  |
| | : 3. Dr. Ernia Duwi Saputri, S. Pd., M. H. |  |

Mengesahkan:
Rektor,

Dr. Junarti., M. Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANDIKA

Nim : 19210005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 24 juli 2023

Yang membuat pernyataan



Andika

ABSTRAK

Andika, 2023. Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X- 4 di SMAN 4 Bojonegoro Tahun Ajaran 2022/2023, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd., (II) Ari Indriani, S. Pd., M. Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Animaker, Prestasi belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro Tahun Ajaran 2022/2023. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian *pre eksperimen design* dengan metode *one group postes only*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X- 4 SMAN 4 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas X- 4 yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pos-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 14,026 dengan nilai T_{tabel} sebesar 1,692 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Artinya $14,026 > 1,692$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan hasil tersebut H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro.

ABSTRACT

Andika, 2023. The Effect of Using Animaker Learning on Economics Study Achievement of Class X-4 Students at SMAN 4 Bojonegoro Academic Year 2022/2023, Economics Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor (I) Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd., (II) Ari Indriani, S. Pd., M. Pd.

Keywords: *Learning media, Animaker, Learning achievement*

This study aims to determine the effect of using Animaker learning media on economic achievement in class X-4 SMAN 4 Bojonegoro Academic Year 2022/2023. The design in this study used a quantitative approach and used a pre-experimental design research with the one group post-test only method. The population in this study were all students of class X-4 at SMAN 4 for the 2022/2023 academic year, totaling 34 students. The sample in this study used a saturated sampling technique. So that in this study the sample used was class X-4 students, totaling 34 students. The data collection technique in this study used a post-test.

The results of this study indicate that there is a significant effect of the use of Animaker learning media on economic achievement in class X-4 SMAN 4 Bojonegoro. This is evidenced by the obtained Tcount value of 14.026 with a Ttable value of 1.692 and a significance value of 0.000 was obtained. This means that $14.026 > 1.692$ and a significance value of $0.000 < 0.05$ with these results H_0 in this study was rejected and H_1 was accepted. Based on the results of this study, it can be concluded that there is a significant influence on the use of Animaker learning media on economic achievement in class X-4 SMAN 4 Bojonegoro.

MOTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

**Barang siapa yang bersungguh-sungguh dalam berusaha
maka dia akan menemukan apa yang ia usahakan**

HALAMAN PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

Untukmu Ibuku tersayang (Tatik) Kupersembahkan skripsi ini kepadamu sebagai wujud Bhaktiku kepadamu Ibu Tatik yang selalu berjuang dan tak pernah henti mendoakanku, yang tulus memberikan kasih sayangnya, mendidik, memberi nasehat. Ibu maafkan aku yang masih menyusahkanmu, semoga persembahan kecil ini menjadi awal dari keberhasilanku nanti. Terima kasih kuucapkan dari hatiku yang terdalam.

Tak lupa untukmu istriku tercinta (Intan Safitri Maulidiyah) terimakasih atas dukungannya dan juga motivasinya yang telah menemani sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Terimakasih kepada bapak ibu dosen yang telah yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahnya selama penyusunan skripsi ini. Hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

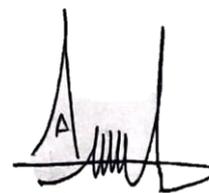
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik serta hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro” tepat pada waktunya. Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Junarti, M. Pd selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencairan data.
2. Dr. Fruri Stevani, M. Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Rika Pristian F. A., S.Pd., M. Pd selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Ayis Crusma F., S.Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Ari Indriani, S. Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Shofwan Hidayat, S. Pd. M. M selaku kepala SMAN 4 Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan kekurangan dan kesalahan baik isi maupun penulisan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca. Tidak lupa kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan.

Bojonegoro, 24 juli 2023



Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR BAGAN | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar belakang masalah..... | 1 |
| B. Rumusan masalah..... | 6 |
| C. Tujuan penelitian..... | 6 |
| D. Manfaat penelitian..... | 6 |
| E. Definisi operasional | 8 |
| BAB II PEMBAHASAN | |
| A. Kajian teori | 9 |
| B. Penelitian yang relevan | 49 |
| C. Kerangka berfikir | 52 |
| D. Hipotesis penelitian | 55 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Rancangan penelitian | 56 |
| B. Populasi dan sampel | 57 |
| C. Teknik pengumpulan data | 58 |
| D. Instrument penelitian | 59 |
| E. Teknik analisis data | 60 |

BAB IV PAPARAN DATA, HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--------------------------|----|
| A. Paparan data | 64 |
| B. Hasil penelitian..... | 65 |
| C. Pembahasan | 75 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 84 |
| B. Saran..... | 84 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR RUJUKAN | 86 |
|-----------------------------|-----------|

| | |
|------------------------------|-----------|
| DAFTAR LAMPIRAN | 93 |
|------------------------------|-----------|

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang relevan | 49 |
| Tabel 3.1 Rentang nilai pemberian skor | 59 |
| Tabel 3.2 kriteria N- Gain score | 63 |
| Tabel 4.1 Uji Validitas | 67 |
| Tabel 4.2 Uji Reliabilitas | 68 |
| Tabel 4.3 Uji Normalitas Nilai Awal | 69 |
| Tabel 4.4 Uji Normalitas Postest | 70 |
| Tabel 4.5 Uji T- tes | 72 |
| Tabel 4.6 Uji N-Gain score | 73 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|----------------------------------|----|
| Bagan 2.1 kerangka berfikir..... | 54 |
|----------------------------------|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Lampiran Data Siswa | 93 |
| Lampiran Nilai siswa | 94 |
| Lampiran validias isi | 95 |
| Lampiran data excel | 100 |
| Lampiran Validitas item..... | 101 |
| Lampiran Reliabilitas | 102 |
| Lampiran Normalitas | 103 |
| Lampiran T-tes | 104 |
| Lampiran N- Gain score..... | 105 |
| Lampiran Kisi-kisi Soal | 106 |
| Lampiran Soal | 107 |
| Lampiran Kunci jawaban | 108 |
| Lampiran Dokumentasi..... | 109 |
| Lampiran surat pencarian data | 110 |
| Lampiran surat penelitian..... | 111 |
| Lampiran surat selesai bimbingan..... | 112 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Di era revolusi industri 4.0 ini menjadikan tantangan bagi semua kalangan manusia untuk bersaing dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Pada era ini perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, kita dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi yang begitu cepat ini harus diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas agar tetap bisa bersaing didalam dunia global. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu sarana atau tempat untuk menciptakan generasi muda yang memiliki martabat, karakter dan juga memiliki wawasan yang luas untuk kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dalam Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggungjawab.

Berdasarkan Undang-undang Pendidikan Nasional diatas untuk mewujudkan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, kualitas pendidikan harus ditingkatkan agar sumber daya manusia juga semakin berkualitas. Untuk menciptakan generasi muda yang memiliki karakter, berbudi luhur serta mempunyai wawasan yang luas untuk menghadapi masa yang akan datang melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar siswa akan mendapat bimbingan serta pengajaran dari seorang guru. Guru memiliki peranan yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru dituntut untuk memiliki kompetensi dan memiliki cara untuk membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik. Agar sebuah pembelajaran terlihat menarik guru harus dibekali oleh keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan tentang sebuah media pembelajaran, sehingga guru dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Sebagai seorang guru diharapkan terampil dalam menggunakan media pembelajaran atau alat yang dapat membantu sebuah pembelajaran. Disinilah pentingnya persiapan mengajar bagi seorang guru dengan memanfaatkan keahliannya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan juga kualitas mutu pendidikan sehingga membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Menurut Tirtoni (2018), Media merupakan alat yang dapat digunakan guru sebagai perantara penyampaian informasi yang dapat merangsang pemikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya kegiatan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, karena media pembelajaran merupakan alat untuk merangsang pikiran siswa, alat untuk menyampaikan sebuah informasi sehingga dengan media pembelajaran ini diharapkan adanya timbal balik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Abdullah & Maryati (2019) menyatakan Media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku siswa. Jadi berdasarkan pendapat tersebut jika media yang diterapkan dalam pembelajaran itu tepat dan sesuai dengan dengan minat dan karakteristik siswa akan menghasilkan sebuah output yang memuaskan output yang dimaksud disini yaitu prestasi belajar.

Kemudian Nurdyansah (2019), Fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, untuk mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam proses sebuah pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas X SMAN 4 Bojonegoro dari sembilan kelas yaitu kelas X- I sampai dengan X- 9 dari kesembilan kelas tersebut kelas yang prestasi belajarnya menurun adalah kelas X- 4. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, siswa di kelas X- 4 ini tidak memperhatikan guru khususnya pada saat pelajaran Ekonomi. Fenomena ini dapat dilihat ketika guru menerangkan materi pembelajaran, siswa cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dan kurang termotivasi untuk belajar, masalah tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran kurang menarik seperti hanya menggunakan power point dan juga metode ceramah kemudian sumber belajar yang digunakan hanya dari buku. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang berdampak pada kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan prestasi belajarnya menurun.

Dari permasalahan yang diamati di atas peneliti menyarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis *audiovisual* untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Animaker. Animaker adalah aplikasi untuk membuat media pembelajaran animasi yang berbasis *audiovisual*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat menarik perhatian siswa karena memiliki animasi dan tampilan gerakan-gerakan yang menarik. Sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Selain menarik dan menyenangkan Aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya. Berbagai

fitur atau animasi tersebut digunakan untuk memudahkan dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mashuri & Budiyono (2020), Didalam aplikasi Animaker ini telah tersedia berbagai macam *background* dan karakter yang dibutuhkan. Kemudian Asih dkk (2023) menyatakan penggunaan media Animaker dalam kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Animaker mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran video animasi berbasis Animaker ini menarik, interaktif dan mudah dipahami. Dengan adanya media pembelajaran Animaker ini diharapkan menjadi inovasi untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pada saat pembelajaran yang telah dipaparkan diatas.

Penelitian yang dilakukan oleh Vidia anugerah Rahmadani & Ummul Quro (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV” hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker sangat berpengaruh terhadap kefokusian belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan penggunaan Animaker ini siswa juga terlihat bersemangat dalam proses belajar karena siswa merasa senang dan nyaman selain itu siswa juga terlihat aktif.

Dari hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Animaker ini mempunyai pengaruh yang positif bagi proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan juga interaktif yang dikemas dengan desain berbasis animasi *audio visual*.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X-4 SMAN 4 Bojonegoro?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi kelas X-4 SMAN 4 Bojonegoro.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran animaker terhadap prestasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi peneliti, manfaat bagi guru dan manfaat bagi siswa.

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemecahan dari suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk menentukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

E. Definisi operasional

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah capaian belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Kemudian capaian dari pembelajaran inilah yang dinamakan sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui ujian ataupun tes yang diberikan oleh seorang pendidik dengan melihat aspek *kognitif*, *afektif*, dan *pskimotorik*.

2. Animaker

Animaker adalah software untuk membuat sebuah media pembelajaran animasi yang berbasis *audiovisual*, didalam animaker ini terdapat banyak karakter, animasi dan juga fitur-fitur yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sehingga penggunaan media Animaker ini dapat dijadikan inovasi dalam sebuah pembelajaran.