

ABSTRAK

Nurfaikah. 2022. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Animaker Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Unismuh Makassar.* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan Pembimbing II Firdaus R.

Penelitian pengaruh penggunaan aplikasi *animaker* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 104 orang siswa. bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan memanfaatkan media *animaker* pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif atau eksperimen (pre-eksperimen) dengan model penelitian *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian 17 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi. Teknik analisa data secara analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *animaker* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Unismuh Makassar hal ini dapat diketahui bahwa nilai hasil *pretest* yaitu 38 lebih kecil dari nilai hasil *posttest* adalah 49,47. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistic infrensial menggunakan rumus uji t, diketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 510,6 dengan frekuensi $df = 17-1=16$, pada taraf signifikan= 0,05.diperoleh t_{tabel} 1,745 jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan. Sehingga guru disarankan dapat mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *animaker* dikelas sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Animaker*, Minat Belajar