

ABSTRAK

Diella Rahma Anugrah (1304473). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Space 4D+* Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Pembelajaran IPA (Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Cilegon).

Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2017.

Media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat menjadi sumber belajar guna membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuannya dan membantu guru dalam proses belajar agar lebih mudah menyampaikan materi yang disampaikannya. Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah umum yaitu: “apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *Space 4D+* berbasis Android dibandingkan dengan siswa yang menggunakan aplikasi *Directory of Solar System*?”. Secara lebih khusus yaitu: apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa aspek memahami, menerapkan dan menganalisis antara siswa yang menggunakan aplikasi *Space 4D+* berbasis Android dibandingkan dengan siswa yang menggunakan aplikasi *Directory of Solar System* pada pembelajaran IPA? Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen jenis kuasi dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan alternatif jawaban. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan secara umum menunjukkan bahwa pada terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan aplikasi *Space 4D+* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan aplikasi *Directory of Solar System* pada pembelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 2 Cilegon.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Space 4D+*, Hasil Belajar Ranah Kognitif

ABSTRACT

Diella Rahma Anugrah (1304473). The Effect of Space 4D+ Android Based Utilizations To Improve Learning Outcomes of Student's Cognitive Area In Science Learning (Quasi Experiments In Grade VII Students of SMP Negeri 2 Cilegon).

Thesis Department of Educational Curriculum and Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education. 2017.

Learning media is one of learning resource that helps students in improving their knowledge and that helps teachers in the learning process to be able more easily convey the lessons that he delivered. This research answers the problems that refer to the general problem formulation that is: "is there any difference in student learning outcomes using Android 4D + Space applications compared to students using Directory of Solar System applications?". Specifically: are there differences in the learning outcomes of students' cognitive aspects of understanding, applying and analyzing between students using Android-based Space 4D + applications compared to students using the Directory of Solar System application on science lessons? The method that used in this research is quasi-experimental research method with non-equivalent control group design. The instrument in this study is a multiple-choice objective test instrument with four alternative answer options. The sampling technique that used is cluster sampling. The results of the research that has been done in general shows that there are differences in cognitive learning outcomes between students using the application Space 4D + compared with students who use the application of Directory of Solar System in science learning 7th grades in SMP Negeri 2 Cilegon.

Keywords: Learning Media, *Space* 4D+ Application