

## ABSTRAK

### **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *RENDERFOREST* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA FASE A KELAS I PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN JABAAN I**

Kata Kunci : media pembelajaran aplikasi *renderforest* dan hasil belajar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran aplikasi *Renderforest* mempengaruhi pembelajaran bahasa Indonesia kelas satu di SDN Jabaan I. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, artinya data diolah menjadi statistik dengan cara yang metodis atau diagnosis yang terkait dengan masalah yang diajukan. Teknik eksperimen adalah desain penelitian yang digunakan. *Pre-experimental designs (nondesigns) one-group pretest-posttest design* adalah bentuk desain teknik penelitian eksperimen yang digunakan. Kelas I SDN Jabaan I yang terdiri dari 17 siswa menjadi sampel penelitian. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* dikombinasikan dengan pendekatan *probability sampling*. Proses pembelajaran dapat sangat dipengaruhi oleh pemilihan bahan ajar *renderforest*. Berdasarkan uji t yang dilakukan, ditemukan nilai sig sebesar  $0,008 < 0,05$ . Media pembelajaran aplikasi *Renderforest* memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas I SDN Jabaan I dalam mempelajari bahasa Indonesia.