



**PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
UPT SPF SD NEGERI 104226 SUKA RENDE,
KECAMATAN KUTALIMBARU
T.P 2025/2026**

***THE INFLUENCE OF CAPCUT APPLICATION-BASED VIDEO
LEARNING MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV
STUDENTS UPT SPF STATE STATE 104226 SUKA RENDE,
KUTALIMBARU DISTRICT T.P 2025/2026***

Laura Br. Situmorang⁽¹⁾, Rita Herlina Br Pa⁽²⁾, Siti Rakiyah⁽³⁾
¹⁾²⁾³⁾, Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan,
Kode Pos 12345, Indonesia
⁽¹⁾laurast161@gmail.com, ⁽²⁾rperanginangin@gmail.com, ⁽³⁾sitirakiyah09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama: (1) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Video Animasi dalam Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 173643 Pangombusa Tahun Pelajaran 2025; (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan Media Video Animasi Pada Pelajaran IPAS di kelas IV SD 17 3643 Pangombusan Tahun Pelajaran 2025; (3) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan Media Video Animasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 173643 Pangombusan pada Tahun Pelajaran 2025. Masalah yang dihadapi di sekolah ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran IPAS. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, masing-masing 20 peserta didik pada kelas eksperimen dan 19 peserta didik pada kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen, dengan instrumen penelitian berupa tes esai yang terdiri dari 5 soal dan dokumentasi. Hasil perhitungan rata-rata tes akhir menunjukkan nilai 70,5 untuk kelas eksperimen dan 59,73 untuk kelas kontrol. Berdasarkan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05, hasilnya menunjukkan penerimaan hipotesis alternatif (Ha) dan penolakan hipotesis nol (Ho), yang berarti bahwa penggunaan media video gambar animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada Materi Aku dan Kebutuhanku Waktu Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Hasil Belajar,



ABSTRACT

*This research has three main objectives: (1) to determine the learning outcomes of students who are taught using animated video media in science and science subjects in class IV of SD Negeri 173643 Pangombusa for the 2025 academic year; (2) to find out the learning outcomes of students taught without using animated video media in science and science lessons in class IV SD 17 3643 Pangombusan for the 2025 academic year; (3) to find out whether there is a significant influence between the use of animated video media on student learning outcomes in science subjects in class IV of SD Negeri 173643 Pangombusan in the 2025 academic year. The problem faced at this school is the low learning outcomes of students in science subjects. The research sample consisted of two classes, each with 20 students in the experimental class and 19 students in the control class. This type of research is Quasi Experimental, with the research instrument in the form of an essay test consisting of 5 questions and documentation. The results of the final test average calculation showed a score of 70.5 for the experimental class and 59.73 for the control class. Based on the *t* test with a significance level of 0.05, the results show acceptance of the alternative hypothesis (*H_a*) and rejection of the null hypothesis (*H_o*), which means that the use of animated image video media has a significant influence on science learning outcomes in My Material and My Needs for the 2025/2026 lesson time.*

Keywords: *Animation Video Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan merupakan pondasi penting dalam menyediakan sumber daya manusia bagi pembangunan. Kualitas pendidikan dapat diukur dari perannya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kebudayaan nasional. Pendidikan yang berhasil adalah yang mampu membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Oleh karena itu, penting untuk merancang sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah untuk memperoleh kekuatan dalam aspek keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta



keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk komunitas, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, proses pembelajaran yang berlangsung di institusi pendidikan memegang peranan yang sangat penting, karena di sinilah terukur keberhasilan pendidikan itu sendiri. Pendidikan dapat dianggap berhasil hanya jika seluruh komponen yang terlibat dapat berfungsi dengan baik. Dalam hal ini, peran guru sangatlah krusial, khususnya dalam pendidikan formal yang diselenggarakan di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa sangat terkait dengan hasil belajar yang mereka capai di sekolah.

Proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Pendidikan baru akan mencapai keberhasilan jika guru mampu mengajar dengan baik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi dengan cara yang rasional dan ilmiah. Setiap siswa belajar IPAS karena pelajaran ini memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Guru memegang peranan krusial dalam membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Salah satu tugas utama guru adalah menggunakan model pembelajaran atau media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa merasa senang, bersemangat, dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus benar-benar profesional di bidangnya dan merencanakan langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa juga diharapkan aktif terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Mereka harus mampu mengungkapkan pendapat sesuai dengan pemahaman mereka. Dalam proses pembelajaran, interaksi yang baik harus terjalin antara siswa dengan siswa, serta antara guru dan siswa, untuk mencapai hasil yang optimal.

Ketika siswa merasa senang dan bersemangat dalam menjalani kegiatan belajar, proses pembelajaran akan berlangsung dengan lancar. Sebaliknya, jika siswa mengalami ketakutan, kecemasan, atau kegelisahan, efektivitas belajar mereka bisa menurun, sehingga hasil yang diperoleh pun kurang memuaskan. Siswa cenderung lebih mudah mengingat informasi ketika mereka berada dalam suasana hati yang ceria, bahagia, dan penuh semangat. Oleh karena itu,



suasana pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk menyimpan pengetahuan. Ketika seseorang merasa gembira, proses belajar pun akan lebih berhasil.

**Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas
IV UPT SPF SD Negeri 104226 Suka Rende, Kecamatan Kutalimbaru.**

KKTP	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE%	Ketuntasan
65	≤65	20	51%	Tidak Tuntas
	≥65	19	49%	Tuntas
JUMLAH		39	100%	

Sumber: Guru Kelas IV UPT SPF SD Negeri 104226 Suka Rende, Kecamatan Kutalimbaru.

Berdasarkan table 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, dimana siswa yang mencapai Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang sudah ditentukan oleh sekolah 65, dari 39 siswa hanya 19 (49%) siswa yang sudah memiliki nilai ketuntasan KKTP, dan 20 (51%) siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP, hal itu berarti mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 173643 Pangombusan belum tuntas. Berdasarkan hasil observasi penelitian pada saat proses pembelajaran IPAS di dapat keadaan: Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) kelas IV kurang maksimal

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode quasi eksperimen, atau yang sering disebut eksperimen semu, dengan desain pretest dan posttest. Metode ini dipilih untuk menguji pengaruh dari perlakuan tertentu. Desain pretest dan posttest dipilih karena karakteristiknya, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ditentukan secara acak. Dalam pendekatan ini, kedua kelas dibandingkan dan diorganisir tanpa melalui proses randomisasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu menjalani pretest untuk mengukur kondisi awal dari sampel penelitian. Setelah kelompok eksperimen menerima perlakuan, dilanjutkan dengan pelaksanaan posttest untuk mengukur



perubahan yang terjadi. Hasil posttest pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 173643 Pangombusan pada tahun ajaran 2025 semester genap, dengan objek penelitian berupa siswa kelas VI-A dan VI-B yang berjumlah 39 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode pembelajaran yang berbeda di kedua kelas. Kelas VI-A diajarkan dengan menggunakan media video animasi, sementara kelas VI-B mengadopsi metode pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi, dengan materi "Aku dan Kebutuhanku."

Pada tahap pre-test, diperoleh nilai rata-rata sebesar 36,25 untuk kelas VI-A dan 38,16 untuk kelas VI-B, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar kelas VI-A dapat dipertimbangkan sebagai kelas eksperimen. Setelah pelaksanaan pre-test, pembelajaran di kelas VI-A dilanjutkan dengan memanfaatkan media video animasi, sementara kelas VI-B tetap menggunakan pendekatan konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Setelah selesai melakukan penelitian, analisis data hasil belajar dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai yang diperoleh kelas IV-B, sebagai kelas kontrol, adalah 59,73, sementara rata-rata kelas IV-A, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen, mencapai 70,5. Sebelum menguji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SD Negeri 173643 Pangombusan untuk Tahun Pelajaran 2025. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Video Animasi terhadap hasil belajar siswa. Bukti ini terlihat dari hasil uji-t pada taraf signifikansi 5%, di mana thitung lebih besar daripada ttabel.



KESIMPULAN

1. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 173643 Pangombusan Tahun Pelajaran 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil pembelajaran dengan menggunakan Media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di IV SD Negeri 173643 Pangombusan tahun pelajaran 2025 diperoleh nilai rata-rata 70,5 dengan kriteria baik
2. Hasil pembelajaran dengan tanpa menggunakan Media Video animasi pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di IV SD Negeri 173643 Pangombusan, pelajaran 2025 diperoleh nilai rata-rata 59,73 dengan kriteria
3. Ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Video Animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Negeri 173643 Pangombusan Tahun pelajaran 2025 yang dilihat dari uji independen antara dua faktor diperoleh dengan nilai 2,35 lebih besar 1,68 H1 diterima dan H0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat Susanto, A.A. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil belajar Siswa. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 1).
- Arikunto Purwanto, M. B. 2021. Peran pendidik dalam menciptakan kelas yang berkarakter di sekolah dasar. *Jurnal PGSD Musi*, 4(2), 148-162.
- Bastian, A., & Reswita, M. P. 2022. Model Dan Pendekatan Pembelajaran. Penerbit Adab.
- Budiwati, R. 2023. Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Burhan, 2021. Bahan Ajar Pelatihan Sederhana Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries 2020. *Journal Lepa-Lepa Open Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 152-156.
- Dariyadi, M. W. 2018. Penggunaan software “sparkol videosribe” sebagai media pembelajaran berbasis ICT, 4(4), 272-282.
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153-162.



- Furoidah, M. F. 2010. Pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Huda, Miftahul. 2017. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan Ipa Meteri Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 5078-5093.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. 2014. Penerapan media video dan animasi terhadap hasil belajar siswa. Journal of Mechanical Engineering Education, 1(1).
- Julia, C., & Wiranti, D. A. 2022. Penggunaan media berbasis ict dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bahasa indonesia. Tunas Nusantara, 4(1), 449-457.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. 2019. Strategi belajar mengajar di sekolah dasar. CV. Ae media grafika.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. 2022. Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2(1), 27-35.
- Makki, M. I., & Aflahah, A. 2019. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. 2023. Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 5(1), 9-16.
- Mufidah, S., & Wijaya, A. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Kelas VII. Jurnal Pedagogi Matematika, 6(4), 11-18.
- Purwanto, M. Bambang. "Peran pendidik dalam menciptakan kelas yang berkarakter di sekolah dasar." *Jurnal PGSD Musi* 4.2 (2021): 148-162.
- Purwanto, R. 2011. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi sistem koordinasi melalui metode Pembelajaran teaching game team terhadap siswa. Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa, 1(1), 1-14.
- Sadirman, N. 2008. Upaya guru pai dalam mengimplementasikan kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp) n, uin sunan kalijaga yogyakarta).
- Siregar, R. L. 2021. Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 63-75.
- Slameto, S. 2017. Peningkatan kinerja guru melalui pelatihan beserta faktor penentunya. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 27(2), 38-47.
- Sudjana, N. 2010. Penilaian hasil proses belajar mengajar.
- Sugiyono, D. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.



-
- Sugiyono, S., & Lestari, P. 2021. Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional).
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. 2015. Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar . *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. 2016. Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2)