



---

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN PKN  
UPT SDN 067246 MEDAN TUNTUNGAN  
T.A 2024/2025**

**THE INFLUENCE OF USING VIDEO MEDIA ON THE LEARNING  
OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS IN CIVICS EDUCATION  
AT UPT SDN 067246 MEDAN TUNTUNGAN  
T.A 2024/2025**

Dea Kristi Br Sembiring<sup>1)</sup>, Tina Sheba Cornelia Sitompul<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality Jl. Ringroad, Ngumban Surbakti No. 18, Medan, Indonesia  
[1deamilala03@gmail.com](mailto:deamilala03@gmail.com), [2domtinasitompul@gmail.com](mailto:domtinasitompul@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di UPT SDN 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025”. Media video dipilih sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain one-group pretest- posttest. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 25 orang yang dipilih secara purposif. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang terdiri dari pretest sebelum penggunaan media video dan posttest setelahnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 68,4, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,8. Uji statistik menggunakan uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 297,21, yang jauh lebih besar dibandingkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dapat diterima. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa media video dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKN. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan media video secara optimal dalam proses pembelajaran untuk mendukung keberhasilan pendidikan siswa.

Kata Kunci: Media video, Hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan



### **ABSTRACT**

The purpose of this study is to ascertain how the use of video media affects the learning outcomes of fourth-grade Civic Education (PKN) students at UPT SDN 067246 Medan Tuntungan during the 2024–2025 school year. In order to improve students' comprehension of the subject matter—which is frequently viewed as challenging and dull—video media was selected as an innovation in the educational process. This study used a one-group pretest-posttest design and a pre-experimental methodology. Twenty-five people were purposefully chosen to make up the research sample, which included all fourth-grade students. Learning outcome tests, which included a pretest given prior to using the video media and a posttest following, were used to collect data. The findings demonstrated that pupils' learning outcomes had significantly improved. The mean score on the pretest was 68.4, and the mean score on the posttest rose to 88.8. At a 0.05 significance level, the t-value of 297.21, which was obtained by statistical analysis using a t-test, was substantially greater than the crucial t-value. As a result, the research hypothesis that animated video content significantly influences students' learning outcomes was approved. According to the study's conclusions, video content can be a useful tool for raising learning standards, especially in civic education. In addition to helping students grasp the subject matter more fully, the usage of such media makes the classroom more dynamic, interesting, and pleasurable. In order to promote students' academic progress, teachers are advised to make the most of video content in the classroom.

*Keywords: video media, learning outcomes, Civic Education*

### **PENDAHULUAN**

Jika seseorang tidak tahu menjadi tahu, tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, atau tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu, itu disebut belajar. Proses belajar tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melibatkan orang secara aktif dalam membuat atau mengubah apa yang mereka pelajari. Pembelajaran adalah sistem yang membantu orang belajar dan berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar mereka. Guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena mereka dapat membuat lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Guru diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Wibowo & Supriyanto (2021), guru harus memiliki peran signifikan dalam memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta kemampuan mereka dalam menyesuaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, menurut Prasetyo et al. (2018), guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), mata



pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, seperti menanamkan sikap bertanggung jawab, memahami hak dan kewajiban, serta mencintai tanah air. PKN diperlukan sejak dini hingga jenjang pendidikan tinggi. Namun, berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Nasional, PKN sering kali dianggap sebagai mata pelajaran sampingan, sehingga kurang diminati dan diperhatikan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, di mana guru lebih banyak mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah media video. Media ini mampu membantu guru menyampaikan materi secara menarik melalui visualisasi, bergerak, transisi, dan musik latar yang memudahkan siswa memahami materi. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang dirancang untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan proses belajar mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian menurut Sugiyono (2019:112) pre eksperimental design merupakan bentuk desain penelitian yang sederhana dan mengikuti langkah-langkah dasar dalam eskperimen, namun, pre-eksperimental design belum merupakan eksperimen sungguhan karena masih ada variabel luar yang berpengaruh terhadap variabel dependen. yang akan mengkaji tentang pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SDN 067246 Medan Tuntungan. Penelitian ini menggunakan tes. Test tersebut berbentuk esai dengan lima soal. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain pre-eksperimenal (nondesaigns). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa selain pembelajaran kontekstual sebagai variabel independen, ada juga variabel luar yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel dependen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi hasil penelitian ini membahas tentang hasil dari penelitian Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran



PKN UPT SDN 067246 Medan Tuntungan T.A 2024/2025.

### Hasil Nilai Pretest

Hasil pretest yang diperoleh oleh siswa/i kelas IV pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Data hasil Pretest

Penyebaran Data	Pretest
Nilai Terendah	44
Nilai Tertinggi	92
Mean	70.8
Median	74
Modus	74
Standar deviasi	14

Tabel di atas menunjukkan nilai terendah 44, dan nilai tertinggi 92. Nilai rata-rata (mean) dari data ini adalah 70,8. Nilai median, atau nilai tengah, adalah 74, dan nilai modus, atau nilai yang paling sering muncul, juga 74. Standar deviasi dari data ini adalah 14, yang menunjukkan bagaimana nilai tersebar terhadap rata-rata.

### Hasil Nilai Posttest

Hasil posttest yang diperoleh oleh siswa/i kelas IV pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Data hasil Posttest

Penyebaran Data	Posttest
Nilai Terendah	84
Nilai Tertinggi	94
Mean	89.4
Median	90
Modus	92
Standar deviasi	3

Tabel di atas menunjukkan penyebaran data nilai posttest. Nilai terendah yang diperoleh adalah 84, sedangkan nilai tertinggi adalah 94. Rata-rata (mean) dari data ini adalah 89,40. Median atau nilai tengah dalam data adalah 90, sementara modus, yaitu nilai yang paling



sering muncul, adalah 92. Standar deviasi sebesar 3 menunjukkan tingkat variasi atau sebaran nilai terhadap rata-rata. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest. Pada pretest, nilai berkisar antara 44 hingga 92 dengan rata-rata 70,8, median dan modus 74, serta standar deviasi 14, yang menunjukkan variasi nilai yang cukup besar. Setelah intervensi, posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai terendah 84, tertinggi 94, rata-rata 89,40, median 90, modus 92, dan standar deviasi menurun menjadi 3, yang menandakan distribusi nilai lebih merata. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan (penggunaan media video) berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.

#### Hasil Analisis Data

#### Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan terhadap dua buah data, yaitu hasil pretest dan posttest.

Tabel 3 berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari perhitungan :

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest hasil belajar	.174	25	.049	.939	25	.140
posttest hasil belajar	.148	25	.163	.952	25	.278

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf 0.05. Hasil Uji Normalitas Pretest diperoleh nilai sig. 0,140 > 0,05, dimana taraf signifikansi > 0,05, yang berarti data pretest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil Uji Normalitas Posttest diperoleh nilai sig. 0,278 > 0,05, dimana taraf signifikansi > 0,05, yang berarti data Posttest berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama. Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah :



1. Apabila kemungkinan nilai sig, < 0,05 maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu tidak homogen.
2. Apabila kemungkinan nilai sig, > 0,05 maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogeny.

Pengujian homogenitas yang dilakukan pada posttest karena fokus pada efek perlakuan atau intervensi terhadap variabel dependen. Tabel 4.5 berikut menunjukkan hasil dari Uji Homogenitas:

Tabel 4 Uji Homogenitas  
ANOVA

posttest hasil belajar					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	132.300	11	12.027	3.750	.013
Within Groups	41.700	13	3.208		
Total	174.000	24			

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai signifikansi yang tercatat adalah 0,13, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen, sehingga memenuhi asumsi homogenitas.

#### Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah bahwa "ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN UPT SDN 067246 Medan Tuntungan" jika data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian, rumus uji T akan digunakan untuk menguji hipotesis.. Tabel 4.6 berikut menunjukkan hasil pengujian dari Uji Hipotesis menggunakan SPSS 21:

Tabel 5 Uji Hipotesis  
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest hasil belajar	70.8000	25	14.05940	2.81188
posttest hasil belajar	89.4000	25	2.69258	.53852



Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest hasil belajar & posttest hasil belajar	25	.803	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest hasil belajar - posttest hasil belajar	-1.86000E1	12.00347	2.40069	-23.55479	-13.64521	-7.748	24	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada data pretest dan posttest hasil belajar, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Statistik Deskriptif

Rata-rata nilai pretest adalah 70,8 dengan standar deviasi 14,059, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 89,4 dengan standar deviasi lebih kecil, yaitu 2,693. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah intervensi.

2. Korelasi Pasangan Data

Nilai korelasi antara pretest dan posttest sebesar 0,803 dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), yang mengindikasikan hubungan yang kuat antara kedua variabel.

3. Uji Hipotesis (Paired Samples Test)

Hasil uji menunjukkan selisih rata-rata antara pretest dan posttest sebesar -18,60 dengan nilai t sebesar -7,748 dan derajat kebebasan (df) 24. Nilai signifikansi (p-value) adalah 0,000 (<0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Interval kepercayaan 95% menunjukkan bahwa selisih rata-rata berada dalam rentang -23,55 hingga -13,64, yang semakin memperkuat hasil bahwa peningkatan nilai posttest secara statistik signifikan.

Hasilnya menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, yang mengatakan bahwa tidak ada perbedaan antara pretest dan posttest. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H1) diterima, yang mengatakan bahwa setelah perlakuan, hasil belajar menjadi lebih baik.



---

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IVa SDN 067246 Medan Tuntungan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media video . Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa adalah 68,4 (kategori tinggi), sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 88,8 (kategori sangat tinggi).
2. Berdasarkan analisis statistik inferensial menggunakan uji-t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 297,21 dengan derajat kebebasan (dk) 24. Pada taraf signifikansi 0,05, nilai t-tabel adalah 2,064. Karena t-hitung > t-tabel, hipotesis H1 diterima, yang berarti penggunaan media video secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas IVa SDN 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. 9(1).
- Ardhianti, F. (2022). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 5–8.
- Eli Santi. (2014). Peningkatan kualitas pembelajaran materi membuat benda konstruksi melalui model explicit instruction. *Journal of Elementary Education*, 3(4), 34–41.
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 5(5), 1086–1093.
- Magdalena, I., Yestiani, D. K., & Puspitasari. (2020). Rendahnya perkembangan mutu hasil belajar siswa sekolah dasar dengan adanya pembelajaran online. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 292–305.
- Martina. (2024). Penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang Karawang. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 295–304.



- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301.
- Mukminin, E., Mushafanah, Q., & Ngarisih. (2023). Optimalisasi pengembangan keprofesian berkelanjutan melalui PTK. *Seminar Nasional PPG UPGGRIS 2023*, 189–198.
- Naibaho, D., & Banurea, L. (2024). Peran guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–14.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Cendekia*, 9(2), 193–210.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. (2019). Hubungan motivasi belajar siswa dan pendapatan orang tua terhadap minat melanjutkan studi ke perguruan tinggi SMK Negeri 1 Palembang tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UMMetro*, 7(2), 34–44.
- Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan keterampilan pembelajaran abad 21. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 515–527.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 12(2), 62–81.
- Wahyuni, D., Yanti, W. A., & Vazira, Z. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3).
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Ismail, & Aflahah. (2019). *Proses pembelajaran interaktif*. Bandung: CV Maulana Media Grafika.
- Sugiyono. (2021). *Kerangka berpikir dalam penelitian*. Bandung: Alfabeta.