

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI CAPCUT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL (IPAS) PADA MATERI BUMI DAN ANTARIKSA
SISWA KELAS VI SD NEGERI 58 KOTA TERNATE**

Sainang Sapsuha

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ISDIK Kie Raha Maluku Utara

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of science on Earth and Space material in sixth grade students of SD Negeri 58 Kota Ternate through the use of Capcut animated video media. The background of the study shows that student learning outcomes are still low, with an average pre-cycle score of 56.52% and only 43.48% or 10 students who completed the rest, 13 students are still below the KKM. This classroom action research (CAR) was carried out in two cycles, with each cycle including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 23 sixth grade students of SD Negeri 58 Kota Ternate. The results of the study showed a significant increase in student learning outcomes and activities. In cycle I, the average student score increased to 76.09%. Based on student learning outcomes by applying Capcut animated video media, it shows that there is an increase in the results of the pretest (initial test) to the posttest (final test), it can be seen from the pre-test results which are 76.09% while the post-test is 86.96%. although there is an increase, the target of completeness has not been achieved. Based on the reflection, improvements were made in cycle II, focusing on questioning strategies, interactions between teachers and students, and observing the use of Capcut animated video media. The results of cycle II showed a drastic increase, with the average student score reaching 86.96%. There was an increase between cycle I and cycle II, therefore it was concluded that the use of Capcut animated video media can improve science learning outcomes on earth and space material in grade IV of SD Negeri 58 Kota Ternate.

Keywords: *Capcut animated video media, learning outcomes of natural and social sciences (IPAS)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi Bumi dan Antariksa pada siswa kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate melalui penggunaan media video animasi capcut. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, dengan rata-rata nilai pra-siklus sebesar 56,52% dan hanya 43,48% atau 10 siswa yang tuntas selebihnya, 13 siswa masih berada dibawah KKM. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas VI SD Negeri 58 Kota ternate. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan aktifitas siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76,09%. Berdasarkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media video animasi capcut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil pretes (tes awal) ke post tes (tes akhir), dapat dilihat dari hasil pre test yaitu 76,09% sedangkan post tes 86,96%. meskipun terjadi peningkatan, target ketuntasan belum tercapai. Berdasarkan refleksi, perbaikan tindakan dilakukan pada siklus II, focus kepada strategi menanya, interaksi antara guru dan siswa, serta mengamati penggunaan media video animasi capcut. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan drastic, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 86,96%. Terjadi peningkatan antara siklus I ke siklus II, oleh karnanya disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi capcut dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi bumi dan antariksa pada kelas IV SD Negeri 58 Kota Ternate.

Kata Kunci: Media video animasi capcut, hasil belajar ilmu pengetahuan alamdan sosial (IPAS)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kegamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri siswa dan menambah pengetahuan siswa sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. Tujuan pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*). Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Cahyani, 2021:2).

Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah konsep yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk mengatur dan mengembangkan cara belajar mereka sendiri secara mandiri. Salah satu pembelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka ini adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), keduanya digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Karena mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang ada di dunia Pendidikan maka siswa harus menyesuaikan dengan materi-materi yang ada pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Permasalahan yang ada di kurikulum merdeka untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu di dalamnya terlalu banyak praktik yang mengharuskan siswa melaksanakan percobaan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam peserta didik itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah dari guru, orang tua, masyarakat dan lain sebagainya. salah satu contohnya adalah guru yang melaksanakan proses pembelajaran. Guru

lebih sering menggunakan metode ceramah dengan siswa hanya sebagai pendengar tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran selain penugasan. Sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dan sering sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing.

Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa sekolah dasar yang lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Jadi, media

yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. Tujuan dari pengembangan video animasi adalah agar siswa lebih menyukai dan lebih paham materi yang dipelajari (Suriyani, 2021:4).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan materi IPAS. Dengan menggunakan video animasi, konsep-konsep ilmiah yang abstrak dapat dijelaskan secara visual dan menarik. Selain itu, teknologi ini juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 58 Kota Ternate.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diamati pada siswa kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate, hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS pada materi Bumi dan Antariksa masih tergolong rendah. Dalam beberapa kasus, siswa tampak mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan materi tersebut. Hal ini diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbasan media pembelajaran yang digunakan serta pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Metode yang dominan berbasis teks dan gambar diam yang dinilai kurang optimal dalam menarik minat siswa, khususnya terhadap materi bumi dan antariksa. Hal

ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Beberapa siswa juga tampak masih memerlukan penjelasan ulang terhadap materi yang telah disampaikan agar dapat memahaminya dengan baik. Hal tersebut terbukti dari data bahwa dari 23 siswa, sebanyak 13 siswa atau sekitar 56,52% belum mampu menjelaskan konsep-konsep tentang Bumi dan Antariksa. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dari berbagai fenomena diatas terkait yang terjadi di dalam kelas, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa memahamai materi bumi dan antariksa berupa video pembelajaran berbasis animasi. Menurut Hendra, dkk (2023), "Penggunaan animasi sebagai video bisa menggambarkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata atau peristiwa kompleks serta perlu penjelasan detil bisa disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami". Video pembelajaran berbasis animasi ini mengilustrasikan pergerakan gravitasi bumi yang bersifat abstrak. Dalam video pembelajaran berbasis animasi ini menampilkan macam-macam planet beserta urutannya.

Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi CapCut yang dapat diinstal dan dioperasikan pada smartphone. Menurut Deriyan L.F. (2022), "Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah

diakui kecanggihannya". Aplikasi CapCut merupakan aplikasi yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah untuk membuat video terutama video pembelajaran Dengan demikian guru dapat membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan efek transisi, filter, teks, audio, dan fitur lain sesuai dengan kreatifitasnya.

Video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi CapCut dapat dimainkan secara berulang-ulang atau satu kali saja jika siswa sudah merasa cukup paham. Penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video berbasis animasi dapat memudahkan guru karena memiliki banyak fitur atau efek yang menarik. Adanya media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi CapCut menyajikan objek secara detail dengan ragam warna yang diharapkan membuat suasana belajar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa kelas VI dalam mempelajari materi bumi dan antariksa. Maka diperlukan kreatifitas untuk penyampaian materi dan pembuatan gambar/animasi yang beragam agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep Bumi dan Antariksa dengan lebih baik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media video animasi yang dibuat menggunakan CapCut. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mempermudah pemahaman siswa, dan

meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji penggunaan media video animasi CapCut dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Bumi dan Antariksa siswa kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate.

B. METODE PENELITIAN

Pengertian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang melekat pada guru yaitu mengangkat masalah-masalah *actual* yang di alami oleh guru di lapangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang dilakukan oleh pendidik/calon pendidik didalam kelasnya sendiri secara kolaboratif/partisipatif untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut kualitas proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek akademik maupun nonakademik, melalui tindakan reflektif dalam bentuk siklus (daur ulang). Pendekatan yang digunakan dalam PTK ini adalah pendekatan kualitatif, karena dalam melakukan tindakan kepada subjek penelitian, yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna dari proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi melalui tindakan yang dilakukan.

Penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, strategi baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mahmud & Priatna 2008) yang menyatakan bahwa "Penelitian tindakan merupakan

penelitian yang diarahkan untuk memecahkan masalah atau perbaikan". Sehingga dapat memberikan perubahan pembelajaran siswa di sekolah dan dapat digunakan guru untuk melakukan perbaikan pola pembelajaran agar siswa lebih memahami pembelajaran yang disampaikan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi melalui lembar observasi guru dan siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Data keterampilan peserta didik diamati dengan lembar observasi pada proses belajar mengajar berlangsung, dan data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang akan dilakukan pada setiap akhir siklus.

1. Kondisi Awal

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Sebelum melakukan tahap pertama dari penelitian ini yaitu tahap perencanaan, peneliti melakukan refleksi awal yang bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas dan peserta didik pada kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate. Peserta didik di kelas VI terdiri dari 23 peserta didik diantaranya 10 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Wali kelas VI di SD Negeri 58 Kota Ternate adalah Ibu Hardiana, S.Pd. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dikelas VI masih kurang menggunakan media pembelajaran dalam

pembelajaran salah satunya media video animasi. Sebenarnya guru telah berupaya menggunakan berbagai macam cara dalam proses belajar mengajar seperti penerapan metode yang bervariasi seperti metode diskusi, ceramah, dan lain-lain. Sebelum menggunakan media video animasi capcut peserta didik masih kurang aktif, banyak peserta didik yang tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan pertanyaan dan menjawab pertanyaan masih kurang. Sehingga peserta didik tampak pasif, peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan guru, kemudian mencatatnya dan tak jarang peserta didik tidak mencatat ataupun memahami. Dan terbukti pada saat pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) sedang berlangsung peserta didik lebih asik bermain dengan temannya daripada memperhatikan penjelasan guru. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam peserta didik yang rendah.

Tabel I

Dapat dilihat dari perolehan nilai hasil tes belajar sebelum melaksanakan Siklus I

| No | Perolehan nilai | Jumlah siswa | Jumlah nilai |
|-----------|-----------------|--------------|--------------|
| 1 | 50 | 2 | 100 |
| 2 | 60 | 3 | 180 |
| 3 | 70 | 8 | 560 |
| 4 | 80 | 8 | 640 |
| 5 | 90 | 2 | 180 |
| Jumlah | | 23 | 1660 |
| Rata-rata | | | 72,17 |

Dari hasil perolehan diatas dipakai dasar untuk melaksanakan tindakan kelas pada kegiatan disiklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan media video animasi dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan yaitu:

- 1) Menentukan pokok bahasan materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian yaitu “ Bumi dan Antariksa”
- 2) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan social (IPAS) yang relevan
- 3) Mempersiapkan media video pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar) dengan menggunakan media video animasi capcut.
- 5) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi mengenai keterampilan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.
- 6) Membuat perangkat evaluasi atau tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan tindakan

Selama pelaksanaan pembelajaran pengamatan (observasi) dilakukan dengan lembar observasi yang telah tersedia. Siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Juli 2025 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi yang dibahas adalah bumi dan antariksa

dengan indikatornya siswa dapat mengkreasikan proyek simulasi urutan planet dalam tata surya menggunakan alat bantu sederhana. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebelum pelajaran dimulai guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar, ketua kelas diminta untuk memimpin do'a, guru memeriksa kehadiran siswa dan semua peserta didik kelas VI hadir, lalu guru memperkenalkan diri. Setelah selesai guru mengajak peserta didik bernyanyi. Guru melakukan apersepsi bertanya kepada peserta didik: "Pernahkah kalian mendengar tentang tata surya?" dan "Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan planet", dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu dapat menganalisis ciri-ciri khusus sebuah planet dalam tata surya.

b) Kegiatan inti

Dalam kegiatan ini guru menayangkan video berupa sistem tata surya dan siswa mengamati tayangan video tersebut, selama video diputar guru juga memberikan penjelasan terkait isi materi dalam video tersebut agar siswa lebih mudah memahami isi yang ditampilkan. Dengan demikian siswa tidak hanya menonton, tetapi juga memperoleh bimbingan untuk memahami materi yang ditampilkan. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai video pembelajaran yang ditampilkan di depan, namun

tidak ada satu pun peserta yang berani menjawab, peserta didik masih terlihat takut atau belum terbiasa dan mungkin masih menyesuaikan dengan guru baru. Karena tidak ada peserta didik yang berani menjawab maka guru mengambil inisiatif memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang baru saja tayangkan. Cara yang digunakan guru membuat pesawat terbang dengan kertas, lalu pesawat diterbangkan ke arah peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan pesawat diberi pertanyaan. Cara ini digunakan guru agar proses belajar mengajar tidak monoton dan untuk mengurangi rasa takut peserta didik. Setelah guru bertanya, guru membagi peserta didik atas beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri atas 6 orang.

Setiap kelompok mendapatkan tugas berupa menggunting gambar planet-planet dalam tata surya yang telah disediakan. Setelah selesai menggunting, siswa diminta untuk menyusun planet-planet tersebut secara berurutan sesuai letaknya dari matahari. Selama kegiatan berlangsung, peneliti berperan aktif memberikan bimbingan dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan agar seluruh siswa dapat menyelesaikan proyek dengan baik. Setelah selesai mengerjakan masing-masing ketua kelompok ditunjuk maju didepan kelas untuk memperlihatkan hasil diskusi kelompok mereka kepada teman-teman lainnya. Serta tak lupa juga guru beserta peserta didik lain turut memberikan tepuk tangan

kepada peserta didik yang mampu menjawab dengan benar.

c) Kegiatan Akhir

Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan tugas rumah dan memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya. Sebelum menutup pelajaran dengan salam, gurupun memberikan nasihat kepada peserta didik agar rajin belajar di rumah.

d) Pengamatan (observasi)

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pelaksanaan siklus I ini sudah ada antusias peserta didik dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dari jumlah peserta didik yang mengamati video pembelajaran yang di tayangkan didepan. Dan dari penjabaran diatas maka untuk siklus II peneliti perlu melakukan pendekatan secara individual supaya terjalin kedekatan dan keakraban sehingga diharapkan peserta didik lebih aktif untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan. Dan peneliti perlu mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih antusias.

Dapat dilihat dari akhir proses belajar mengajar peserta didik yang diberikan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada kemampuan akademik peserta didik yang di atas KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel II

Hasil tes siswa pada siklus I

| No | Perolehan nilai | Jumlah siswa | Jumlah nilai |
|-----------|-----------------|--------------|--------------|
| 1 | 50 | 1 | 50 |
| 2 | 60 | 2 | 120 |
| 3 | 70 | 6 | 420 |
| 4 | 80 | 10 | 800 |
| 5 | 90 | 4 | 360 |
| Jumlah | | 23 | 1750 |
| Rata-rata | | | 76,09 |

e) Refleksi

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi capcut di siklus I dari hasil tes yang dikerjakan peserta didik bahwa aktifitas belajar peserta didik ada yang belum mencapai target yang diinginkan. Dari pengamatan selama pembelajaran pada siklus I, peserta didik masih takut ketika ditunjuk untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru.

Secara umum media video animasi capcut terkesan menarik, hal ini dapat dilihat dari keseriusan peserta didik ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dan mengerjakan soal-soal yang diberikan. Sebagian peserta didik sudah terlihat tekun dan senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Tetapi peserta didik yang duduk paling belakang mengalami kesulitan mengamati video pembelajaran karena video tidak terlalu jelas terlihat di belakang.

Berdasarkan data pada tabel, dan mengacu pada indikator keberhasilan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar belum mencapai

target yang diharapkan terutama pada aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, mengamati penggunaan media video animasi capcut dan Menyelesaikan tugas individu, serta hasil belajar pada siklus I juga belum memenuhi target yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II perlu adanya perbaikan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Memusatkan perhatian peserta didik pada penjelasan guru, sehingga peserta didik akan memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran.
- b) Melakukan pendekatan secara individu supaya terjalin kedekatan dan keakraban sehingga diharapkan peserta didik lebih aktif untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan.
- c) Memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang belum tuntas pada siklus I dan yang mengalami kesulitan dalam memecahkan soal dengan cara membimbing dalam mengerjakan tugas.
- d) Memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan baik dan mengumpulkan tugas tersebut sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- e) Memberikan reward kepada peserta didik yang berani menunjukkan tangannya maju ke depan menjawab soal-soal yang diberikan guru serta memotivasi peserta didik untuk lebih percaya diri dan tidak merasa takut salah ketika menjawab soal serta memberikan hukuman (bernyanyi) kepada peserta didik telah

melalaikan tugas dan yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar.

3. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus ini di dasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dengan menggunakan media video animasi dan menekankan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik yaitu memberikan latihan soal, melakukan pendekatan secara individu supaya terjalin kedekatan dan keakraban sehingga diharapkan peserta didik lebih aktif untuk menjawab ataupun mengajukan pertanyaan, membantau kesulitan peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk semangat mempresentasikan hasil dari pertanyaan yang diberikan oleh guru saat kerja kelompok. Memberikan reward, hukuman (bernyanyi) yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 28 Juli 2025, dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi Bumi dan Antariksa dengan indikator menjelaskan konsep tata surya dan dapat mengurutkan nama-nama planet dalam tata surya

a) Kegiatan Awal

Pada saat pembelajaran ini dimulai, guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas agar

siap untuk belajar, salah satu murid diminta untuk memimpin do'a, mengisi daftar hadir peserta didik, dan guru mempersiapkan modul ajar. Apersepsi, guru mengingatkan kembali rangkuman materi pertemuan sebelumnya dan mereviu pekerjaan rumah peserta didik, memotifasi dan membangkitkan semangat peserta didik serta menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk menguasai materi dan meminta peserta didik untuk menyiapkan buku ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru mempersiapkan media video pembelajaran yang akan ditayangkan yaitu system tata surya dan benda-benda langit lainnya setelah video di tayangkan guru memberikan pertanyaan kepada siswa "Dari video yang kalian lihat, ada berapa jumlah planet?" dan "Coba sebutkan dan urutkan nama-nama planet tersebut?". hampir seluruh peserta didik ingin menjawab pertanyaan. Tetapi guru memilih salah satu peserta didik untuk menjelaskan pertanyaan yang diberikan guru. Guru tidak lupa memberikan reward (penghargaan) berupa tepuk tangan atau

Kata-kata. Setelah itu guru menjelaskan inti dari materi yang dipelajari terkait isi materi dalam video tersebut agar siswa lebih mudah memahami isi yang ditayangkan. Pada siklus II ini, peserta didik mulai tidak takut untuk bertanya dan menjawab dengan yakin ketika guru memberikan pertanyaan. Setelah tanya jawab tersebut selesai, guru menguji

kemampuan peserta didik dengan menunjuk beberapa peserta didik untuk menyebutkan ciri-ciri planet beserta urutannya.

Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri atas 4 orang agar peserta didik lebih focus mengerjakan soal. Setiap kelompok diberikan soal yang dikerjakan secara bersama-sama. Soal gambar planet tersebut, peserta didik dapat mengisi nama-nama planet pada kolom yang tersedia. Setelah selesai, guru membuat kertas yang diberi nama peserta didik yang digulung, dan memanggil nama peserta didik yang ada pada gulungan tersebut untuk maju menjelaskan hasil kerja kelompoknya. Pada kesempatan ini guru tidak lupa memberikan reward kepada peserta didik yang menjawab dengan benar. Dilanjutkan sampai soal telah terjawab semua. peserta didik terlihat antusias ketika namanya disebut untuk maju kedepan dan menjawab soal yang diberikan. Peserta didik mulai merasa nyaman dan tidak terlihat malu dan takut lagi.

c) Kegiatan akhir

Guru menyampaikan kesimpulan materi dan memberikan tes akhir siklus, Memotifasi peserta didik untuk belajar di rumah dan menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

c. Pengamatan (observasi)

Melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran pada siklus II ini sudah ada peningkatan yang signifikan tentang keaktifan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Pada akhir proses belajar mengajar, peserta didik diberikan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada kemampuan akademik peserta didik yang di atas KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III

Hasil Tes Peserta Didik Pada Siklus II

| No | Perolehan nilai | Jumlah siswa | Jumlah nilai |
|-----------|-----------------|--------------|--------------|
| 1 | 70 | 3 | 210 |
| 2 | 80 | 6 | 480 |
| 3 | 90 | 9 | 810 |
| 4 | 100 | 5 | 500 |
| Jumlah | | 23 | 2000 |
| Rata-rata | | | 86,96 |

c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran setiap siklus hingga akhir penelitian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini tetap sama dengan siklus I yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate. Pada siklus II ini keaktifan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat sehingga tes hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan.

Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Adapun hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial sebelum menggunakan media video animasi dan

sesudah menggunakan media video animasi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel IV

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

| No | Uraian | Kondisi Awal | Siklus I | Siklus II |
|----|-----------------|--------------|----------|-----------|
| 1 | Nilai rata-rata | 72,17 | 76,09 | 86,96 |
| 2 | Nilai tertinggi | 90 | 90 | 100 |
| 3 | Nilai terendah | 50 | 50 | 70 |

Dari hasil tes menunjukkan peningkatan yang dilihat dari nilai rata-rata siswa 86,96 % dengan jumlah siswa yang tuntas 20 orang. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi capcut dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dihentikan pada siklus ini karena dianggap telah selesai berdasarkan refleksi diatas.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi capcut dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 58 Kota Ternate terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi pokok bumi dan antariksa. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mencapai persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 76,09% dan pada siklus II sebesar 86,96%.

REFERENSI

- Agustina, et Al., 2022. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TPACK BERBANTUAN ASSEMBLR EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Aliyya, dkk. 2020, October. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Bumiayu 3 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 1516-1524).
- Ariani, dkk. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Kelompok B Di TKK Santo Yusup Bangli Tahun Pelajaran 2021/2022". Diss. Universitas Pendidikan Ganesha, 2020.
- Boriri, A., & Suhud, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Bunyi Konsonan Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Lagu pada Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Hininga Moi Desa Wooi Kec. Obi Timur. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 68-78.
- Boriri, A. (2021). Implikatur Bermakna Budaya Sosial Pada Nyanyian Rakyat Denge Suku Tobelo Di Desa Wooi Kec. Obi Timur. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 5(2), 184-â
- Cahyani, (2021:2). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL BERBANTUAN ANDROID MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN KELAS IV SD* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Carolin, dkk. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18.
- Daryanto. 2010. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI DALAM PEMBELAJARAN DARINGSISWA*. (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).hlm 90-91.
- Deriyani, dan Nurmainira., 2021. "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut Di Kelas V SD." ., Institut Agama Islam Negeri Palopo,pp 4
- Deriyani, L. F. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 1-10.
- Dimiyati, dan Moedjiono., 2020. PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENDESKRIPSIKAN DAN MENYATAKAN RELASI DAN FUNGSI DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI REPRESENTASI MATEMATIS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Education and Economics*, 3(1).
- Dini dan Rika, 2020, MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENELITIAN SERUMPUN MENGAJAR*, 1(1, Oktober), pp.30-31.
- Dwi., 2017. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL AIDS (AVA) TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI SUBSTANSI DAN STRATEGI DAKWAH RASULULLAH SAW DI MADINAH.pp 28-29.
- Ega., 2016. PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN PERHATIAN ORANG TUA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAK DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BALIGE TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Journal Education, Sociology and Law*, 1(1), pp.55-56
- Eldarni, dkk. (Cahyo dan Hera,2020).. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Melalui Media Pembelajaran Video di SDN 02 Koto Tinggi." *Jurnal Pendidikan Tuntas* 2.3 (2024): 206-211.
- Fathurrahman., 2021. *Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SDIT Fathur Rahman Tembilahan* (Doctoral dissertation, STAI Aulia Suhelayanti. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas Iv Di SDN Sudimara 11 Ciledug. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4), pp.11-20.urrasyidin Tembilahan).
- Hadi, (2017), May. Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Hakim, dkk. (2021). *Pengembangan video pembelajaran berbasis discovery untuk mereduksi miskonsepsi pada materi kinematika gerak lurus* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Hendra dkk (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika-VOL 6*, no. 2 (2020): 162-172.
- Ihsan, S., & Ahyuardi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 37-41.
- Irwan, S., Djais, I., & Boriri, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kota Ternate. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(2), 1-9.
- Johari, dkk. (2016) *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V SD NEGERI 104219 TANJUNG ANOM TA 2024/2025* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Kustandi dan Sudjipto, (2013). "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan UNIGA 13.1* (2019): 152-157.
- Kustandi dan Sutjipto, (Hardiyanti, dan Wahyu. 2017). "PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SDN 77 KRUI KABUPATEN PESISIR BARAT." PhD diss., UIN RADEN INTAN LAMPUNG, Leeuwis. (Mahdalena, dkk., 2019). February. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA NEGERI 1 ANJATAN*. In *Book Chapters of The 1st Jakarta International Conference on Social Sciences and Humanities (JICoSSH)* (Vol. 2, pp. 196-209).
- Miarso. (Abdullah., 2020). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Ma'arif Udanawu Blitar* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Misidawati et al, (2021). "Media video untuk meningkatkan prestasi belajar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA 7.2* (2021): 382-388.
- Munandi. (Syaparuddin, S., & Elihami, E. 2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Munir. (Apriyansyah, dkk. 2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD NEGERI 040444 KABANJAHE TAHUN AJARAN 2024/2025* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Parlindungan, dkk. "Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. 2020.
- Prasetyo, dkk. (2017). "Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI VII di UPTD SMPN 1 Kecamatan Harau." *Jurnal Pendidikan Tuntas 2.3* (2024): 298-303.
- Putra, dkk. (2017). "Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android

- terhadap hasil belajar siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 11.2 (2017).
- Putri, Anike, and Yuliani Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas X Tav Smk Negeri 5 Padang." *JANGKA Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti* 1.1 (2021): 1-7.
- Putri, dkk., 2023. *Penggunaan Media Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VII MTs Al-Falah Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Qurrotaini, dkk, (2020) Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMK Melalui Pengembangan Video Pembuatan Saku Pada Elemen Teknik Dasar Menjahit SMK N 1 Ranah Pesisir. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 569-575.
- Riski. dkk., (2021) MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI IPAS TOPIK KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), pp.13.
- Riyana, (2007). "PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG GERAKAN WUDHU TK RGM BESITANG." *Journal of Community Devation* 1.2 (2024): 422-430.
- Riyani. (Pratama, dkk. 2020) "PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG GERAKAN WUDHU TK RGM BESITANG." *Journal of Community Devation* 1.2 (2024): 422-430.
- Rukayah, dkk. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA NEGERI 1 ANJATAN*. Diss. Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon.
- Sadiman. (Pratama, dan Sutrisno Widodo, 2018). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Jemundo Sidoarjo." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9.1.
- Setiani. Dkk, 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Pp 4
- Subhan., 2023. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), pp.1-4.
- Sudjana, N., 2005. Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Sumaranti. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA SMA NEGERI 1 ANJATAN* (Doctoral dissertation, Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon).
- Suriyani, (2021:4). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS VIDEO ANIMASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Susanto. 2016. Analisis hubungan kecemasan, aktivitas, dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar matematika siswa. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(2).
- Susilana R, Riyana C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima; 2009.
- Waldetrudis, dkk., (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Gelombang Di SMA/MA* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- WHO., 2022. *Penggunaan Aplikasi CapCut untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII 3 SMP Swasta Masehi Berastagi* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).pp 4