



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS APLIKASI *CAPCUT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 101823 BEKALA PANCUR BATU T.A 2024/2025

**Dwi Anatasia Br Ginting^{1*}, Yusra Nasution², Robenhart Tamba³, Apiek Gandamana⁴,
 Waliyul Maulana Siregar⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: dwianatasia11@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3944>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi CapCut terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain one-group pretest-posttest design*, yaitu hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir yang telah divalidasi dan dinyatakan reliabel dengan koefisien 0,85 Sebelum perlakuan, siswa diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran dengan media audiovisual yang dikembangkan melalui aplikasi CapCut, dengan topik “Daerahku Kebanggaanku” subtopik “Apa Saja Budaya Daerahku?”. Setelah pembelajaran, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Data dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* melalui program IBM SPSS Statistics versi 25. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis CapCut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Penggunaan media ini disarankan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audiovisual, CapCut, Hasil Belajar, IPAS, Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Seseorang dapat belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, serta menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan juga membentuk manusia yang unggul dan mampu bersaing. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik secara spiritual, intelektual, dan sosial.

Pendidikan berfungsi membentuk karakter dan kecerdasan bangsa melalui pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi. Pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga pembentukan cara berpikir kritis, kreativitas, serta perilaku dan keterampilan sosial siswa.

Sekolah berperan sebagai tempat utama berlangsungnya proses pembelajaran. Di dalamnya, kurikulum menjadi komponen penting yang mengatur arah dan isi pembelajaran. Namun, apabila proses belajar dilakukan tanpa perencanaan yang matang, seperti pemilihan model, strategi, serta media pembelajaran yang tepat, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai dengan maksimal.

Media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta berdampak



langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Namun kenyataannya, dalam proses belajar, banyak siswa yang kurang memperhatikan atau mengalami kesulitan memahami materi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Media dapat berupa guru, buku, atau lingkungan yang menyediakan informasi kepada siswa. Kehadiran media mampu memperjelas informasi dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak. Oleh karena itu, media dalam pembelajaran sangat penting untuk menutupi kekurangan dan keterbatasan guru dalam penyampaian materi.

Hasil observasi awal di kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu menunjukkan adanya beberapa permasalahan, seperti siswa yang kurang tertarik terhadap materi, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa terlihat jenuh, kurang semangat, dan berakibat pada rendahnya hasil belajar IPAS.

Berdasarkan data ulangan harian, dari 28 siswa, sebanyak 16 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di bawah standar ≥ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum menguasai materi IPAS dengan baik. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar melalui media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan.

Pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Capcut dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran IPAS. Capcut merupakan aplikasi edit video yang mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan Capcut sebagai media audio visual, pembelajaran dapat lebih interaktif dan menyenangkan. Untuk itu, penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif tipe eksperimen. (Sugiyono, 2022, h. 107) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Dengan pendekatan Pree eksperimen. Desain yang digunakan berbentuk one grup pretest posttest. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment) dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Tabel 1 Jenis Penelitian

Pre - test	Treatment (Perlakuan)	Post - test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pretest kelompok eksperimen (sebelum diberi treatment)

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)

O₂ = Posttest kelompok eksperimen (setelah diberi treatment)

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN SDN 101823 Bekala Pancur Batu. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester Genap T.A 2024/2025. Waktu yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan bulan Oktober - November 2024.

Populasi dan sampel penelitian

Populasi

Menurut Sugiyono (2021, h. 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh murid kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 19 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Populasi memiliki peran penting karena menjadi dasar untuk memahami fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, pemilihannya harus disesuaikan dengan tujuan penelitian agar data yang diperoleh relevan dan dapat menghasilkan kesimpulan yang valid. Karakteristik populasi seperti usia, jenis kelamin, atau lokasi geografis juga harus diperhatikan agar subjek penelitian benar-benar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.



Penetapan populasi yang jelas membantu peneliti fokus dalam menggali data yang dibutuhkan. Seluruh siswa kelas V dijadikan subjek penelitian karena mereka memiliki karakteristik yang sama dalam hal usia, jenjang pendidikan, dan kurikulum yang berlaku. Dengan begitu, peneliti dapat mempelajari secara mendalam hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar, motivasi, atau perilaku siswa. Kejelasan dalam menentukan populasi juga berperan penting dalam validitas data. Jika jumlah populasi terlalu besar, maka bisa dilakukan pengambilan sampel. Namun, dalam penelitian ini seluruh murid kelas V dijadikan populasi penuh untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dalam menjawab rumusan masalah yang diajukan.

Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. (Sugiyono 2022, h. 118) berpendapat bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu yang terdiri dari 25 orang, dengan jumlah murid Perempuan 19 orang dan jumlah laki laki 9 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, populasi yaitu seluruh murid kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu

Tabel 2 Jumlah Sampel

Kelas	Perlakuan	Perempuan	Laki - laki	Jumlah Murid
V	Eksperimen	19	9	28

Prosedur dan Rancangan Penelitian

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dari penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu, Observasi, Persiapan Penelitian, dan Pelaksanaan Penelitian. Berikut alur prosedur penelitian yang telah dibuat penulis:

1. Persiapan Penelitian

Tahap persiapan penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut ini:

- Menentukan permasalahan
- Mengumpulkan literatur, baik literatur dari buku, jurnal, dan internet
- Melakukan studi lapangan untuk mengetahui media penilaian apa saja yang digunakan sekolah
- Menyusun instrumen penelitian yaitu instrumen berupa tes hasil belajar, lembar observasi,
- Menguji validitas instrumen kepada ahli dan memperbaiki instrumen sesuai saran ahli
- Melakukan uji empirik instrumen hasil belajar materi sistem periodik unsur kepada murid kelas
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- Mengajarkan materi tentang peninggalan sejarah
 - Meberikan soal pretest materi tentang peninggalan Sejarah sebelum menggunakan media *aplikasi Capcut*
 - Memberikan soal posttest materi tentang peninggalan Sejarah sesudah menggunakan media *aplikasi Capcut*
- #### 3. Penyelesaian Penelitian
- Tahap penyelesaian penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:
- Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian
 - Menulis hasil dan pembahasan
 - Menarik kesimpulan.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre experiment design*. Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest*, dimana desain ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen.

Tabel 3 Rancangan Penelitian

Pre-Test	Perlakuan (Treatment)	Post-Test
O ₁	X	O ₂



Keterangan :

- O₁ : Pre test kelompok eksperimen (Sebelum diberi treatment)
 X : Treatment yang diberikan (variabel independen)
 O₂ : Posttest kelompok eksperimen (setelah diberikan treatment)

Variable penelitian dan definisi operasional variable

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2022, h. 38). Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas/independent (X) dan variabel terikat/dependent (Y).

Variable

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono, 2022, h. 38). Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas/independent (X) dan variabel terikat/dependent (Y).

1. Variabel bebas/ Independent (X)

Variabel bebas/independent adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat/dependent. Jadi Variabel bebas/ Independent dalam penelitian ini adalah media *Aplikasi Capcut*, variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol x.

2. Variabel Terikat/ Dependet (Y)

Variabel terikat/dependent adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi Variabel terikat/ Dependet dalam penelitian ini adalah hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. Variabel terikat dalam penelitian ini beri simbol y.

Definisi Opreasional Variable

Definisi oprasional variable penelitian merupakan penjelasan masing masing variable yang digunakan dalam penelitian terhadap indicator-indikator yang membentuknya dengan kata lain peneliti harus menetapkan indicator atas variable variable yang akan ditelitinya.

1. Variabel bebas (X) : Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut

Media *Audio Visual* berbasis *aplikasi capcut* ini merupakan media yang memiliki konsep yang akan memacu menyenangkannya proses pembelajaran yang akan menggindari terjadinya jenuh, bosan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan daya Tarik siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan pemahaman materi, serta memfasilitasi garya belajar yang beragam.

2. Variabel terikat (Y) : Hasil belajar siswa Kelas V pada mata Pelajaran IPAS

Hasil belajar pendidikan jasmani pada materi kelincahan merupakan capaian yang dapat dilihat pada siswa setelah mengikuti pembelajaran olahraga di sekolah dengan melakukan permainan tradisional galasin sebagai media pembelajarannya.

Instrument dan Teknik pengumpulan data

Instrument penelitian

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti yang datang ketempat kegiatan yang akan diamati akan tetapi peneliti tidak ikut terlibat didalam proses kegiatan tersebut. Observasi dilakukan untuk mengamati seluruh kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 101823 Bekala Pancur batu. Observasi ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar di kelas V SDN 101823 Bekala Pancur batu, Medan yang akan diangkat di latar belakang permasalahan.

b. Test (Pretest dan Posttest)

Melakukan pengukuran awal terhadap hasil belajar IPAS murid sebelum intervensi dilakukan. Pengumpulan data ini berfungsi sebagai data dasar atau data pretest untuk dibandingkan dengan data posttest setelah intervensi. Treatment/ Tindakan, Implementasikan media *aplikasi Capcut* sebagai



tindakan untuk meningkatkan hasil IPAS murid. Data ini akan digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan setelah tindakan

Peneliti membuat tes soal pilihan berganda sebanyak 30 soal yang harus diisi sesuai dengan kemampuan individu siswa yang berasal dari materi Bab 7 Daerahku kebangganku. Kriteria penelitian adalah memberi skor 1 untuk setiap jawaban benar dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu sebagai berikut C4 (Analisis/Penguraian), C5 (Evaluasi/Penilaian), C6 (Menciptakan).

Peserta didik diharapkan mampu mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam memahami berbagai aspek budaya daerah. Pada ranah analisis (C4), mereka diharapkan mampu mengidentifikasi dan menguraikan ciri khas budaya daerah (soal nomor 1, 3, 4, dan 5), mengkaji faktor yang menyebabkan keberagaman serta kepunahan budaya (soal nomor 2 dan 6), menganalisis keunikan tarian serta alat musik tradisional (soal nomor 8 dan 9), dan menelusuri asal-usul makanan khas daerah (soal nomor 10). Pada ranah evaluasi (C5), peserta didik diharapkan mampu menilai berbagai fenomena budaya, seperti mengidentifikasi dampak negatif dari kurangnya penghargaan terhadap budaya (soal nomor 11), menentukan langkah yang tepat untuk menghadapi diskriminasi budaya (soal nomor 12), mengevaluasi manfaat dari kegiatan budaya (soal nomor 13 dan 15), menelaah batasan etis dalam penyebaran budaya (soal nomor 14 dan 17), serta menilai kualitas dan substansi karya budaya (soal nomor 16). Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat memahami pentingnya mempelajari budaya daerah lain (soal nomor 19), menilai keterkaitan modernisasi dengan budaya tradisional (soal nomor 20), dan mengapresiasi nilai keberagaman budaya bagi bangsa (soal nomor 18). Pada ranah kreasi (C6), peserta didik difasilitasi untuk menghasilkan karya inovatif berbasis budaya, seperti mendesain brosur dan pameran budaya (soal nomor 21 dan 22), membuat lagu, poster, atau komik bertema budaya (soal nomor 23, 24, dan 28), menyusun rencana karya digital (soal nomor 24 dan 30), merancang pertunjukan seni budaya (soal nomor 26 dan 27), serta menulis artikel atau cerita yang bertemakan budaya (soal nomor 29).

c. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian disusun dalam bentuk lembar pengamatan yang berhubungan dengan bentuk penggunaan media *aplikasi Capcut* yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran tersebut pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap langkah - langkah pembelajarannya. Keseluruhan butir instrumen pada lembar pengamatan ini dilihat pula dari aspek pengamatan terhadap guru dan juga pada aspek murid berdasarkan langkah-langkah penggunaan media *aplikasi Capcut* yang terdapat pada Modul Pembelajaran yang disusun oleh peneliti.

Uji Instrument Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian dapat digunakan atau tidak. Instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mencari nilai validitas di sebuah item mengkorelasikan skor item dengan total itemitem tersebut. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Syarat tersebut menurut (Sugiyono 2013, h. 133) yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- Jika $r = 0,3$ maka item-item tersebut dinyatakan valid.
- Jika $r = 0,3$ maka item-item tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji validitas instrumen dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan Pearson Product Moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (X)(Y)}{\sqrt{N\sum x^2 - \sum X^2} \sqrt{N\sum Y^2 - \sum Y^2}}$$

Sumber: Sugiyono 2013, h. 133

Keterangan:

R_{xy} = Koesfisien korelasi antara variabel x dan variabel y.



- n = Banyaknya responden.
 x = Skor yang diperoleh subjek dari tiap item.
 y = Jumlah dari skor item.
 Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan variabel y.
 Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai x.
 Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai y.
 $(\Sigma x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan.
 $(\Sigma y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan.

Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, koefisien korelasi yang diperoleh dari hasil uji validitas biasanya dikategorikan ke dalam beberapa kriteria tertentu. Kriteria ini digunakan untuk menentukan sejauh mana instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut adalah kriteria umum yang digunakan untuk menginterpretasikan tingkat validitas berdasarkan koefisien korelasi:

Tabel 4 Kriteria Validasi Instrument

Nilai <i>r</i>	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat rendah

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil diatas dibandingkan dengan nilai *r* dari taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N-2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna memastikan bahwa instrumen tes hasil belajar IPAS dilaksanakan tingkat konsistensi serta keandalan memadai. Menurut Sanaky (2021, h.433) reliabilitas adalah konsistensi suatu alat ukur atau hasil pengukuran. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu tes menghasilkan hasil yang stabil dan tetap sama ketika diterapkan berulang kali pada subjek yang sama dalam kondisi yang serupa. Nilai koefisien reliabilitas menjadi reliabel jika nilai reliabilitas $\geq 0,70$. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini memuat rumus KR 20 berbantuan microsoft excel.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{St^2 - \sum p_i q_i}{St^2} \right\}$$

(Sumber: Sugiyono 2019, h.122)

Keterangan:

k = Jumlah item dalam instrumen

p_i = Proporsii banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

St^2 = Varians total

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah. Uji analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019, h. 241). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-T. Sebelum dilakukan uji-T, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa melakukan penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk dengan berbantuan SPSS 25. Berikut rumus perhitungan uji Shapiro Wilk.



$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

(Sumber: Rumus perhitungan uji Shapiro Wilk.)

Dasar pengambilan keputusan Uji Normalitas Shapiro Wilk:

1. Jika nilai sig. > 0,05 data penelitian memiliki distribusi normal.
2. Jika nilai sig. < 0,05 data penelitian memiliki distribusi tidak normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data siswa dalam penelitian memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan Levene's Test dengan bantuan software SPSS Statistic 25. Standar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) ≤ 0,05 maka data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji-T. Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Di mana dalam penelitian ini akan melihat perbandingan hasil kemampuan siswa dari data nilai pretest dan posttest. Kemudian pada hasil perbandingan diambil kesimpulan apakah penelitian yang dilakukan berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Uji-T dilakukan menggunakan IBBM SPSS Statistic 25.

Rumus uji-T menurut Sugiyono (2019, h. 263) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[\frac{S_1^2}{n_1} \right] + \left[\frac{S_2^2}{n_2} \right]}}$$

(Sumber: Sugiyono 2019, h. 263)

Keterangan:

t = angka atau koefisien derajat mean kedua kelompok

$\bar{X}_1$ = mean pada distribusi sampel 1

$\bar{X}_2$ = mean pada distribusi sampel 2

S_1^2 = nilai pada varian pada distribusi sampel 1

S_2^2 = nilai varian pada distribusi sampel 2

n_1 = jumlah individu pada sampel 1

n_2 = jumlah individu pada sampel 2

Kriteria pengujian hipotesis, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, pada taraf signifikan 0,05. Untuk pengujian hipotesis maka disusun hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Capcut terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual penggunaan media aplikasi Capcut terhadap hasil IPAS murid kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis



aplikasi CapCut terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest satu kelas, yaitu kelas V yang terdiri dari 28 siswa. Sebelum pemberian pretest dan posttest, peneliti melakukan uji validasi instrumen kepada dosen, kemudian menguji validitas soal di kelas V. Dari 30 soal yang diuji, terdapat 22 soal valid dan 8 soal tidak valid.

Prosedur penelitian meliputi pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media CapCut, kemudian posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data dikumpulkan melalui metode observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dan perilaku siswa, tes untuk mengukur hasil belajar, serta dokumentasi untuk memperoleh informasi kondisi siswa selama penelitian.

Hasil Instrumen

Uji instrumen merupakan tahap awal sebelum dilakukan penelitian. Tujuan uji instrumen data adalah untuk mengetahui apakah instrumen data yang digunakan sudah valid dan reliabel sebelum pengumpulan data. Dalam penelitian ini jumlah soal yang akan dilakukan uji coba adalah sebanyak 30 soal.

Uji Validasi Instrumen

Dalam penelitian ini, sebanyak 30 butir soal pilihan ganda digunakan sebagai instrumen yang diberikan kepada 28 orang siswa kelas V untuk dilakukan uji coba. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal mampu mengukur hasil belajar siswa. Validitas instrumen dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi antara skor masing-masing item dengan total skor, sehingga diperoleh nilai r hitung untuk setiap butir soal. Kriteria pengujian validitas item didasarkan pada perbandingan antara nilai r hitung dan nilai r tabel. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, yang berarti item tersebut memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor dan layak digunakan dalam instrumen. Sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid dan perlu diperbaiki atau dieliminasi dari instrument.

Tabel 5 Uji Validitas

Butir soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,394	0,734	Valid
2	0,420		Valid
3	0,623		Valid
4	0,576		Valid
5	0,456		Valid
6	0,386		Valid
7	0,422		valid
8	0,093		Invalid
9	0,120		Invalid
10	0,330		Invalid
11	0,136		Invalid
12	-0,128		invalid
13	0,428		Valid
14	0,466		Valid
15	0,514		valid
16	0,508		Valid
17	0,614		Valid
18	0,376		valid
19	0,452		Valid
20	0,527		Valid
21	0,331		Invalid



22	0,408	Valid
23	0,206	Invalid
24	0,458	Valid
25	0,136	invalid
26	0,452	Valid
27	0,425	Valid
28	0,485	Valid
29	0,380	Valid
30	0,574	valid

Berdasarkan tabel uji validitas tersebut, terdapat dalam lampiran diketahui dari 30 butir soal terdapat 22 butir soal yang dinyatakan valid dan terdapat 8 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Sehingga soal yang digunakan saat penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa kela V terdapat 22 soal yang telah valid.

Uji Reabilitas Instrument

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui Tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus KR-20 karena bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda dan datanya bersifat dikotomi (benar-salah).

Tabel 6 Uji Reabilitas

Simbol	Nilai
$\sum Pq$	6,14
S_t^2	29,09
r_1 (KR-20)	0,83

Nilai 0,83 ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada dalam kategori tinggi, karena berada di atas batas minimal 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan dalam instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah dinyatakan valid, juga telah memenuhi kriteria reliabel, dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda

Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas terhadap instrumen soal, selanjutnya dilakukan analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda terhadap setiap butir soal. Kedua analisis ini bertujuan untuk mengetahui kualitas soal secara lebih mendalam, sehingga dapat diseleksi mana soal yang layak digunakan dalam penelitian dan mana yang perlu diperbaiki atau dihilangkan. Berikut tabel hasil perhitungan Uji Tingkat kesukaran dan Uji daya pembeda dalam 20 butir soal valid yang digunakan.

Tabel 7 Hasil Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda

No	Tingkat Kesukaran	Kategori	Daya Pembeda	Kategori
1	0,68	Sedang	0,5	Baik
2	0,75	Mudah	0,38	Cukup
3	0,75	Mudah	0,5	Baik
4	0,75	Mudah	0,5	Baik
5	0,64	Sedang	0,75	Sangat Baik
6	0,64	Sedang	0,38	Cukup
7	0,61	Sedang	0,25	Cukup
8	0,428	Sedang	0,46	Baik
9	0,466	Sedang	0,38	Cukup
10	0,514	Sedang	0,5	Baik
11	0,614	Sedang	0,5	Baik
12	0,376	Sedang	0,75	Sangat Baik



13	0,452	Sedang	0,38	Cukup
14	0,527	Sedang	0,5	Baik
15	0,408	Sedang	0,62	Baik
16	0,458	Sedang	0,62	Baik
17	0,452	Sedang	0,38	Cukup
18	0,425	Sedang	0,25	Cukup
19	0,485	Sedang	0,5	Baik
20	0,574	Sedang	0,5	Baik

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mudah atau sulit untuk dijawab oleh peserta didik. Tingkat kesukaran dihitung berdasarkan proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal.

Tabel 8 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Jumlah Soal	Nomor Soal
Sukar ($0,00 < P \leq 0,30$)	0	-
Sedang ($0,30 < P \leq 0,70$)	19	1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Mudah ($0,70 < P \leq 1,00$)	1	2, 3, 4

Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal, menunjukkan hasil perhitungan pada 20 butir soal yang dinyatakan valid, diperoleh tingkat kesukaran (P) berkisar antara 0,376 sampai 0,75. Rekapitulasi kategori tingkat kesukaran disajikan pada Tabel 4.4. Dari analisis tersebut, diperoleh bahwa tidak ada soal yang termasuk kategori sukar, sebanyak 19 butir soal (95%) berada pada kategori sedang, dan 1 butir soal (5%) berada pada kategori mudah. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh soal memiliki tingkat kesukaran yang moderat, sehingga mampu mengukur kompetensi peserta didik secara proporsional. Soal dengan tingkat kesukaran sedang tergolong ideal karena tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah, sehingga sesuai digunakan untuk menilai kemampuan peserta secara keseluruhan.

Uji daya pembeda digunakan untuk mengukur kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Daya pembeda dihitung berdasarkan perbedaan proporsi jawaban benar antara kelompok atas dan kelompok bawah.

Tabel 9 Rekapitulasi Daya Pembeda Soal

Kategori	Jumlah Soal	Nomor Soal
Jelek ($D \leq 0,20$)	0	-
Cukup ($0,20 < D \leq 0,40$)	7	2, 6, 7, 9, 13, 17, 18
Baik ($0,40 < D \leq 0,70$)	11	1, 3, 4, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 19, 20
Sangat Baik ($D > 0,70$)	2	5, 12

Hasil analisis daya pembeda butir soal, hasil perhitungan daya pembeda (D), diperoleh nilai berkisar antara 0,25 hingga 0,75. Rekapitulasi kategori daya pembeda dapat dilihat pada Tabel 4.5. Dari hasil analisis, diperoleh bahwa 11 butir soal (55%) termasuk kategori baik, 7 butir soal (35%) termasuk kategori cukup, dan 2 butir soal (10%) termasuk kategori sangat baik. Tidak terdapat soal yang berada pada kategori jelek. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas butir soal mampu membedakan secara efektif antara peserta didik dengan kemampuan tinggi dan rendah, sehingga instrumen soal ini dapat dikatakan memiliki kualitas yang memadai.

Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 20 butir soal valid dengan karakteristik yang cukup baik. Sebagian besar soal memiliki tingkat kesukaran pada kategori sedang (ideal) dan daya pembeda pada kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, soal-soal ini dapat dikategorikan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian karena mampu memberikan gambaran yang proporsional mengenai kemampuan peserta didik.



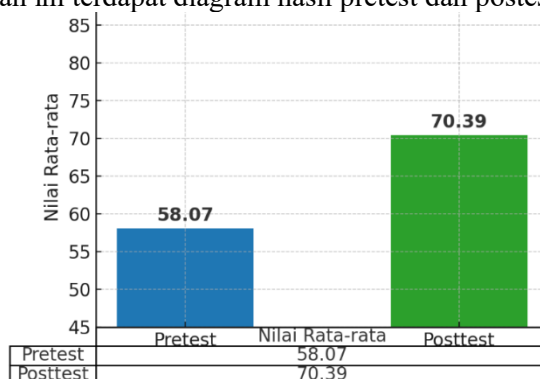
Deskripsi Hasil Belajar One-Group Pretest-Posttest Design

Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda terhadap instrumen penelitian, langkah selanjutnya adalah memberikan soal pretest kepada siswa. Pemberian pretest ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Setelah perlakuan diterapkan, siswa diberikan posttest guna mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Rangkuman data hasil Pretest dan posttest pada kelas disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 10 Rangkuman Data Hasil Pretest dan Posttest

	Statistik Deskriptif					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Pretest	28	24	47	71	58,07	6,44
Posttest	28	29	60	89	70,39	7,29

Melalui tabel tersebut menampilkan statistik deskriptif hasil pretest dan posttest dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran. Pada pretest, nilai siswa berada pada rentang 47–71 dengan rata-rata 58,07 dan standar deviasi 6,44. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup, dengan variasi nilai yang relatif kecil. Setelah perlakuan diberikan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai siswa berada pada rentang 60–89 dengan rata-rata 70,39 dan standar deviasi 7,29. Peningkatan rata-rata sebesar 12,32 poin dari pretest ke posttest mengindikasikan adanya perbaikan hasil belajar setelah penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Secara umum, perbandingan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dan pergeseran nilai minimum–maksimum ke arah yang lebih tinggi. Dibawah ini terdapat diagram hasil pretest dan posttest Siswa kelas v.



Gambar Diagram Nilai Rata-Rata Posttest dan Posttest

Gambar di atas memperlihatkan perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest dari 28 siswa. Terlihat bahwa rata-rata nilai posttest (70,39) lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest (58,07). Visualisasi ini mempertegas data pada tabel sebelumnya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari pretest ke posttest.

Analisis data penelitian

Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis dimulai dengan uji normalitas untuk melihat distribusi data, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas varians. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis guna mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data memiliki distribusi yang normal. Dalam penelitian ini, analisis normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan software SPSS versi 25. Interpretasi hasil uji didasarkan pada nilai signifikansi (sig.), di mana data



dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig. lebih dari 0,05. Sebaliknya, apabila nilai sig. kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang ditampilkan pada tabel dibawah ini, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,310. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen atau seragam.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	.086	28	.200*	.972	28	.645
Nilai Posttest	.129	28	.200*	.940	28	.113

Gambar Uji Normalitas

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki kesamaan varians. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test of Equality of Error Variances melalui bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai Sig. kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data dikatakan tidak homogen. Berdasarkan tabel di bawah, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,310. Karena nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa varians data dalam penelitian ini homogen atau seragam. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi dan analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yakni Paired Sample t-Test.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,159	1	54	0,691
	Based on Median	0,133	1	54	0,717
	Based on Median and with adjusted df	0,133	1	52,668	0,717
	Based on trimmed mean	0,104	1	54	0,748

Gambar Uji Homogenitas

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan. Karena data berasal dari kelompok yang sama dan dianalisis dalam dua waktu berbeda, maka metode yang digunakan adalah Paired Sample t-Test. Uji ini bertujuan untuk membandingkan dua rata-rata dari data yang berpasangan, guna mengevaluasi dampak perlakuan yang diberikan. Proses analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25.

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Kelas Kontrol - Kelas Kontrol	-11,57143	2,80777	0,53062	-12,66017	-10,48269	-21,807	27	0,000	0,000

Gambar Uji Hipotesis



Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi CapCut. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi CapCut berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi CapCut terhadap hasil belajar IPAS pada topik "Daerahku Kebanggaanku", subtopik "Apa Saja Budaya Daerahku?". Instrumen evaluasi berupa 30 soal pilihan ganda disusun berdasarkan indikator kurikulum dan divalidasi oleh dosen ahli. Setelah revisi dan uji coba di luar sampel, diperoleh 20 soal yang valid dan reliabel (koefisien 0,85) yang digunakan dalam pretest dan posttest.

Pretest dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video berbasis CapCut selama dua pertemuan (masing-masing tiga jam pelajaran). Hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 64,23 menjadi 81,07, dengan selisih 16,84 poin. Uji statistik menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media CapCut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya (Deriyan & Nurmainira, 2022; Firmansah dkk., 2021; Safitri, 2021) yang menunjukkan efektivitas CapCut dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Dengan demikian, CapCut terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, khususnya untuk materi IPAS yang membutuhkan visualisasi menarik dan kontekstual.

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi CapCut terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 101823 Bekala Pancur Batu, khususnya pada materi "Daerahku Kebanggaanku" subtopik "Apa Saja Budaya Daerahku?". Kegiatan pembelajaran dilakukan hanya pada satu kelas, yang terdiri dari 28 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, skor rata-rata pretest siswa adalah 64,23 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 85. Setelah proses pembelajaran menggunakan video yang dikembangkan melalui CapCut, skor rata-rata posttest meningkat menjadi 81,07, dengan nilai terendah 65 dan tertinggi 100. Selisih rata-rata sebesar 16,84 poin menunjukkan adanya peningkatan performa belajar setelah penerapan media.

Uji statistik yang dilakukan dengan Paired Sample t-Test menggunakan software SPSS versi 25 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, penggunaan media CapCut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara umum, penggunaan media video berbasis aplikasi CapCut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melalui visualisasi materi, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep budaya daerah serta lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi yang bersifat kontekstual dan visual.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afrilliyah, M., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Peningkatan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Budaya. *PERISKOP : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.24>
- Ahmad, F. A., Tawil, M., & Rusli, M. A. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil



- Belajar Peserta Didik Kelas VIII (Studi pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia). *Jurnal IPA Terpadu*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i1.14553>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Bagja S, W., & Supriyadi, D. (2019). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 18(2), 1–19.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2020). *Cooperatif Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audio Visual Terhadap Pengaruh Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fadhilah Rahmafutri, Elvi Deswita, Jumadil Ranto Mulia, & Zulmuqim. (2024). Konsep Dasar dan Perencanaan Evaluasi Program Pendidikan. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 23(1), 98–109. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.1374>
- Fitrianiingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumi atmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking CHIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99.
- H. Sujono AR. (2022). Mengembangkan Penggunaan. *Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, 20(1).
- Ihsanudin, A. M., & Suwartini, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Pokok Tahun Pelajaran 2023/2024. *I(4)*.
- Institut, P., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada mata kuliah kultur jaringan, 4(1), 39–45.
- Kristanto, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2021). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 90–96.
- Nurfadilah Dwi Susanty, Muhammad Nawir, & Syamsuriyanti. (2023). [Judul artikel tidak lengkap].
- Nurrita. (2019). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Purwanto, M. Ngalm. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science*, 3, 2468–2480.
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Rahayu, I. D. (2022). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara



- Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 44–50.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Riski, H., Rusdinal, R., & Gistituti, N. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3531–3537. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.94>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2019). Pengertian IPS, Tujuan, Ruang Lingkup, Kedudukan dan Hubungan IPS Dengan Ilmu Sosial Lainnya. *Paper Knowledge. Toward a Media*.
- Sanjaya, Wina. (2022). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Sumenep, S. P., & Sumenep, S. P. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. 2(1).