

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO SCRIBE*  
MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI  
SDN 060550 MEDAN DENAI**

**Putri Cahya<sup>1</sup>, Feri Haryati<sup>2</sup>, Roma Ulinta Saragih<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

<sup>3</sup>SD Negeri 066050 Medan Denai

Surel: [putricahya1099@gmail.com](mailto:putricahya1099@gmail.com)

**Abstract:** The aim of this research is to improve science and science learning outcomes for class VI students at SDN 066050 Medan Denai through the application of technology-based learning media in the form of video scribes. The research method used is classroom action research (PTK). The subjects of this research were class VI students at SDN 066050 Medan Denai T.A. 2023/2024. The research results showed that at the pre-cycle stage, only 40% of students were able to complete the learning well, with an average score of 67.42. After implementing video scribe, there was a consistent increase in each cycle. In the first cycle, the student completion rate increased to 70%, with an average score of 72.2. A greater improvement occurred in the second cycle, where 90% of students were able to achieve the completion criteria, with an average score of 76.4. This increase shows that video scribe is able to increase students' understanding of the concept of the solar system through an interesting, visual and interactive learning approach.

**Keyword:** Videoscribe Media, Learning Outcomes, Elementary School

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *video scribe*. Metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai T.A. 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pra-siklus, hanya 40% siswa yang mampu menyelesaikan pembelajaran dengan baik, dengan skor rata-rata 67,42. Setelah penerapan *video scribe*, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada siklus pertama, tingkat penyelesaian siswa meningkat menjadi 70%, dengan rata-rata skor mencapai 72,2. Peningkatan lebih besar terjadi pada siklus kedua, di mana 90% siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan, dengan rata-rata skor 76,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *video scribe* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tata surya melalui pendekatan pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif.

**Kata Kunci:** Media Videoscribe, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan yang mendasar adalah memastikan bahwa tradisi dan adat istiadat diwariskan dari generasi ke generasi (Salim & Aprison, 2024). Proses pewarisan ini tidak hanya mencakup pengetahuan tentang budaya tetapi juga nilai-nilai moral dan etika yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Dalam praktiknya, pendidikan berperan sebagai penjaga keberlangsungan identitas budaya di tengah arus globalisasi yang sering kali mengikis tradisi lokal (Ansya et al., 2021). Setiap generasi baru diajarkan tentang cerita rakyat, seni tradisional, bahasa daerah, dan adat istiadat yang menjadi kebanggaan komunitas mereka. Melalui kurikulum yang mengintegrasikan kearifan lokal, pendidikan dapat melahirkan individu yang tidak hanya menghargai warisan budaya tetapi juga memiliki kemampuan untuk melestarikannya dalam konteks modern (Japar et al., 2020). Dengan demikian, pendidikan memainkan peran strategis dalam membangun jembatan antara masa lalu dan masa depan, memastikan bahwa nilai-nilai luhur yang diwariskan tetap relevan di era teknologi dan globalisasi.

Tujuan pendidikan berikutnya adalah membentuk individu yang berwawasan luas dan mampu berkontribusi pada masyarakat. Hal ini dicapai dengan mengajarkan nilai-nilai agama, spiritualitas, disiplin, kecerdasan, karakter, dan penguasaan diri (Rozi et al., 2024; Salsabilla et al., 2024). Individu yang terdidik dengan baik tidak hanya memahami pengetahuan secara teoretis tetapi juga mampu menerapkannya untuk memecahkan masalah di kehidupan nyata. Misalnya, siswa yang diajarkan tentang pentingnya disiplin akan membawa nilai tersebut ke dalam

berbagai aspek kehidupan mereka, seperti tanggung jawab terhadap pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan juga menanamkan rasa empati dan kesadaran sosial sehingga siswa dapat memahami perbedaan dan menghormati keragaman (Anton et al., 2024). Dengan landasan ini, pendidikan tidak hanya mencetak generasi cerdas secara akademik tetapi juga individu yang bijak dan peduli terhadap sesama.

Pendidikan adalah proses yang dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk intelektual, emosional, fisik, dan sosial (Kusumawati et al., 2023). Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan norma-norma masyarakat dan latar belakang budaya siswa, sehingga pembelajaran yang diberikan relevan dan bermakna. Misalnya, dalam konteks perkembangan intelektual, siswa diajarkan untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah (Ansya & Salsabilla, 2024b). Dari segi emosional, pendidikan membantu siswa memahami dan mengelola emosi mereka sendiri. Secara fisik, pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas olahraga dan menjaga kesehatan tubuh mereka. Secara sosial, pendidikan mengajarkan nilai-nilai seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan. Dengan pendekatan holistik ini, pendidikan berfungsi sebagai alat untuk menciptakan individu yang seimbang dan siap menghadapi tantangan hidup (Pare & Sihotang, 2023).

Pendidikan memiliki nilai strategis dalam membentuk situasi sosial dan ekonomi suatu negara. Pendidikan dapat mengurangi kemiskinan dengan membuka peluang ekonomi yang lebih luas bagi individu yang terdidik (Rahim, 2024). Selain itu, pendidikan juga

berperan dalam menciptakan stabilitas sosial dengan mengajarkan nilai-nilai toleransi dan perdamaian. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mencapai kesuksesan individu tetapi juga sebagai mekanisme untuk memperbaiki kondisi sosial masyarakat (Santika Viridi et al., 2023). Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan mampu menghadapi tantangan global.

Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah mengintegrasikan sistem pendidikan tradisional dengan pendekatan modern. Sistem tradisional sering kali menekankan pada nilai-nilai moral dan pembentukan karakter, sementara pendekatan modern cenderung berfokus pada penguasaan teknologi dan keterampilan praktis. Untuk menciptakan keseimbangan, pendidikan harus menggabungkan kedua pendekatan ini (Wicaksono, 2020). Misalnya, pelajaran sejarah dan budaya dapat diajarkan dengan menggunakan teknologi digital seperti animasi atau simulasi virtual. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai tradisional tetapi juga belajar bagaimana menggunakan teknologi untuk melestarikan budaya mereka. Integrasi ini memungkinkan siswa untuk memahami pentingnya warisan budaya sambil tetap relevan dengan perkembangan zaman (Manarfa & Lasaiba, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Media ini, seperti video pembelajaran, membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama ketika materi yang disampaikan melibatkan elemen visual dan audio (Hayati & Harianto, 2017). Sebagai contoh, video pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Media ini juga dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual atau auditori, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan manfaat maksimal dari proses pembelajaran (Purnawanto, 2023).

Teknologi telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Media seperti VideoScribe memungkinkan pendidik untuk membuat video pembelajaran yang interaktif dan informatif. Video ini dapat menggabungkan teks, gambar, musik, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam (Al Munawarah, 2019). Siswa tidak hanya mendengar dan melihat materi pelajaran tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui diskusi dan kegiatan berbasis proyek. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif dan relevan bagi kebutuhan siswa di era digital (Ansya & Salsabilla, 2024a).

Salah satu manfaat utama media pembelajaran adalah kemampuannya untuk mengatasi kejenuhan siswa selama proses belajar. Media interaktif seperti video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Anggraeni et al., 2021; Ansya et al., 2024). Sebagai contoh, video yang memadukan elemen narasi dengan animasi dapat membuat

siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, memungkinkan mereka untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Dengan cara ini, pendidikan dapat menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan individu siswa (Sari et al., 2023).

Capaian pembelajaran adalah indikator utama dari keberhasilan suatu sistem pendidikan. Ini mencakup kemampuan siswa untuk memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi materi pelajaran yang telah diajarkan. Menurut Khasanah dan Suparman (2022), capaian pembelajaran mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap isi kursus dan kemampuan mereka untuk menerapkannya dalam situasi nyata. Guru dapat menggunakan berbagai metode evaluasi untuk mengukur capaian pembelajaran siswa, seperti ujian, proyek, dan presentasi. Dengan memantau capaian pembelajaran, pendidik dapat menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk memastikan bahwa setiap siswa mencapai potensi penuh mereka (Ainissyifa et al., 2024; Ansyah & Mailani, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai masih tergolong rendah, yang mengindikasikan adanya masalah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara, salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar adalah kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi, sehingga pembelajaran cenderung terbatas pada penggunaan buku pelajaran saja. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton semakin memperburuk situasi, karena siswa merasa kurang

tertarik dan kesulitan untuk memahami materi IPAS secara mendalam. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan penerapan metode yang lebih menarik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media berbasis teknologi seperti *video scribe* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa di SDN 066050 Medan Denai. *Video scribe*, yang menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan animasi, mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku pelajaran. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi IPAS secara dinamis sehingga mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka untuk memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan *video scribe* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat ilustrasi visual dan mendengar narasi yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi (CHALISTA, 2021). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar secara signifikan.

Selain sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi, *video scribe* juga memungkinkan guru untuk menjelaskan konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS, seperti proses alam atau fenomena sains, dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. *Video scribe* memberikan simulasi visual yang membantu siswa menghubungkan teori dengan dunia nyata, sehingga

mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahaminya secara mendalam (Yusnia, 2019). Di sisi lain, media ini juga dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar, karena format audiovisual yang menarik mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, video scribe tidak hanya menjadi solusi teknis untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pedagogis yang mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik di era digital.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi berupa *video scribe*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas video scribe dalam menyampaikan materi secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alternatif solusi dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan di era digital.

## **METODE**

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini mengacu pada pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data sesuai dengan kebutuhan tujuan penelitian, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013). Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Pemilihan metode ini didasarkan pada relevansinya dengan konteks penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti video scribe. Penelitian ini dirancang untuk memberikan solusi praktis terhadap rendahnya hasil belajar siswa kelas VI di SDN 066050 Medan Denai dengan menerapkan langkah-langkah sistematis yang terencana.

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, dari Mei hingga Agustus 2024, dengan lokasi penelitian di SDN 066050 Medan Denai, tepatnya di kelas VI. Sebanyak dua puluh siswa, yang terdiri dari sembilan laki-laki dan sebelas perempuan, menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi untuk menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPAS. Penelitian ini memanfaatkan dokumen, hasil ujian, dan observasi dengan menggunakan lembar penilaian sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh akan digunakan untuk mengevaluasi proses belajar mengajar dalam hal minat siswa, kolaborasi, aktivitas, dan lingkungan belajar.

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap siklus mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama berlangsung pada tanggal 13 Mei 2024, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Setiap siklus

dirancang untuk mengidentifikasi efektivitas tindakan yang diambil, mengevaluasi hasil, dan merumuskan strategi perbaikan untuk siklus berikutnya. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun langkah-langkah strategis, termasuk pembuatan media pembelajaran video scribe, perencanaan aktivitas pembelajaran, dan persiapan alat observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengimplementasikan rencana yang telah dibuat dengan menggunakan video scribe sebagai media utama dalam pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dengan memanfaatkan animasi visual dan audio yang terdapat dalam video scribe untuk menjelaskan materi yang kompleks. Selama pelaksanaan, siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Tahap observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi ini mencakup pemantauan terhadap minat belajar siswa, tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta kemampuan mereka dalam memahami materi IPAS. Data dari tahap ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah diambil dan memberikan dasar untuk analisis lebih lanjut.

Tahap refleksi merupakan bagian akhir dari setiap siklus, di mana peneliti menganalisis data yang diperoleh selama observasi dan pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan dari tindakan yang telah diambil. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk merancang tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, siklus

pembelajaran yang berkelanjutan ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap masalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa dan membawa perbaikan yang signifikan dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Peneliti memilih media inovatif baru media berbasis Video Scribe—tentang tata surya berdasarkan data observasi. Jika dibandingkan dengan hanya mengandalkan strategi kontekstual yang ditemukan dalam buku teks dan kuliah di kelas, media ini dapat membantu siswa lebih memahami dan bernalar tentang situasi dunia nyata. Siswa dapat menyelidiki pengetahuan mereka sendiri melalui visualisasi aplikasi dan interaksi dengan materi berbasis Video Scribe ini.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa SD N 066050 Medan Denai**

No	Tahap	Jumlah Nilai	Rata-rata	Presentase (%)
1	Pra siklus	1.290	67,4	40 %
2	Siklus I	1.350	72,2	70 %
3	Siklus II	1.460	76,4	90 %

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada capaian pembelajaran siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai setelah penerapan media interaktif video scribe. Pada tahap pra-siklus, tingkat penyelesaian pembelajaran siswa hanya mencapai 40%, dengan skor rata-rata 67,42. Dari total 20 siswa, hanya 8 hingga 12 siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga terdapat ruang besar untuk peningkatan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang

hanya mengandalkan buku teks kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata surya.

Pada siklus pertama, penerapan media interaktif video scribe mulai memberikan dampak positif. Tingkat penyelesaian pembelajaran meningkat menjadi 70%, dengan rata-rata skor siswa mencapai 72,2. Sebanyak 14 siswa berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan hasil memuaskan, sementara 6 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu menarik minat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan mulai memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan metode sebelumnya.

Pada siklus kedua, hasil pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan. Tingkat penyelesaian mencapai 90%, dengan rata-rata skor siswa meningkat menjadi 76,4. Dari 20 siswa, sebanyak 17 siswa berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan baik, sementara hanya 3 siswa yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Penggunaan video scribe terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, bahkan bagi siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan pada siklus pertama. Analisis lembar kerja siswa juga menunjukkan bahwa pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memahami materi tata surya semakin meningkat.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi penggunaan media interaktif seperti video scribe dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 26,09% dan siklus II sebesar 78,16% hingga akhirnya mencapai 100% menunjukkan efektivitas media ini dalam

membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, video scribe dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, khususnya di tingkat sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *video scribe* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai pada materi tata surya. Pada tahap pra-siklus, tingkat penyelesaian pembelajaran siswa hanya mencapai 40%, dengan skor rata-rata 67,42. Hal ini mencerminkan keterbatasan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks, yang kurang mampu memotivasi siswa untuk memahami materi dengan mendalam. Sejalan dengan penelitian Hasan dan Baroroh (2020), pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi cenderung membuat siswa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan interaksi mereka dengan materi pelajaran.

Pada siklus pertama, penerapan *video scribe* mulai menunjukkan hasil yang positif. Tingkat penyelesaian pembelajaran meningkat menjadi 70%, dengan skor rata-rata 72,2. Sebanyak 14 siswa berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan baik, sementara 6 siswa lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan. Penelitian ini selaras dengan temuan dari Hasbullah et al (2022), yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis video mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan

materi dalam format yang menarik secara visual dan auditori. Visualisasi materi melalui *video scribe* membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif dibandingkan hanya membaca buku teks.

Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus kedua, di mana tingkat penyelesaian mencapai 90%, dengan skor rata-rata meningkat menjadi 76,4. Sebanyak 17 siswa berhasil memenuhi kriteria ketuntasan, sementara hanya 3 siswa yang belum mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *video scribe* tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Studi oleh Hajar (2024) mendukung temuan ini, di mana penggunaan media berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka.

Analisis lembar kerja siswa pada setiap siklus juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dan pengetahuan siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan pemahaman dasar yang lebih baik dibandingkan pra-siklus. Pada siklus kedua, siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih kompleks dengan benar, menunjukkan peningkatan pemahaman yang mendalam terhadap materi tata surya. Hal ini mendukung argumen yang diajukan oleh Akbar et al (2019), bahwa pembelajaran berbasis multimedia meningkatkan kapasitas kognitif siswa melalui integrasi visual, audio, dan teks.

Keberhasilan media *video scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivis. Teori ini

menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan *video scribe*, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga diajak untuk memahami dan merenungkan materi secara mandiri. Studi oleh Setyawati et al (2020) menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Guru yang memanfaatkan teknologi seperti *video scribe* menunjukkan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Heryani et al (2022), yang menyatakan bahwa guru yang kreatif dalam memanfaatkan teknologi cenderung menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak positif pada motivasi siswa.

Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 26,09% dan siklus II sebesar 78,16% hingga akhirnya mencapai 100% membuktikan bahwa *video scribe* mampu menjadi solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi tata surya. Hal ini memberikan gambaran bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini mendukung temuan Sasmitha et al (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi



dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan *video scribe* sebagai media interaktif telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata surya. Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, tetapi juga menunjukkan bagaimana media yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi siswa sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *video scribe* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 066050 Medan Denai pada materi tata surya. Pada tahap pra-siklus, hanya 40% siswa yang mampu menyelesaikan pembelajaran dengan baik, dengan skor rata-rata 67,42. Setelah penerapan *video scribe*, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Pada siklus pertama, tingkat penyelesaian siswa meningkat menjadi 70%, dengan rata-rata skor mencapai 72,2. Peningkatan lebih besar terjadi pada siklus kedua, di mana 90% siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan, dengan rata-rata skor 76,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *video scribe* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tata surya melalui pendekatan pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif.

Temuan penelitian ini juga menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. *Video scribe* tidak hanya membantu siswa memahami materi lebih mendalam,

tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media ini memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang efektif. Dengan demikian, *video scribe* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ainissyifa, H., Nasrullah, Y. M., Fatonah, N., Indriani, S. A., Asyifiya, S. N., & Rohmah, A. (2024). *MANAJEMEN PENDIDIKAN DALAM KURIKULUM MERDEKA DI MADRASAH*. Cahaya Smart Nusantara.
- Akbar, E. S., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (MMI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Quasi Eksperimen Peserta Didik Kelas VII SMP Al-Amah Plus Cimanggung Kabupaten Sumedang). *JTEP-Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 4(1), 656–668.
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis*

- Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Sri.* 5(6), 5313–5327.
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Sari, K., Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2021). LUNTURNYA NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA DI ERA GLOBALISASI YANG MENGAKIBATKAN MUNCULNYA KELOMPOK TERORISME. *Jurnal Handayani*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.45265>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024a). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024b). THE APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE THE CRITICAL THINKING SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 170–177.
- Anton, A., Nabila, Z. N., Septiani, P., & Pertiwi, A. R. (2024). Peran Strategis Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Generasi Toleran Dan Inklusif. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 5258–5267.
- CHALISTA, Q. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEO SCRIBE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hajar, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap Matematika Di Madrasah Aliyah. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 9(3), 292–298.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. □□□□□□□□□□ (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(2), 140–155.
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran Video Scribe materi banjir bukan sekedar bencana alam mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan

- minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Japar, M., Syarifa, S., & Fadhillah, D. N. (2020). *Pendidikan toleransi berbasis kearifan lokal*. Jakad Media Publishing.
- Khasanah, U., & Suparman, M. A. (2022). *Model pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini menggunakan big book: Konsep dan aplikasinya*. Prenada Media.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., Latuheru, R. V., & Hanafi, S. (2023). *PENGANTAR PENDIDIKAN*. CV Rey Media Grafika.
- Manarfa, A., & Lasaiba, D. (2023). Jejak Karakter di atas Budaya: Menelusuri Identitas dalam Pendidikan. *Lani: Jurnal Kajian Ilmu Sejarah Dan Budaya*, 4(1), 67–75.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11268>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34–54.
- Rahim, A. (2024). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Proyek Sains Interdisipliner di Tingkat Sekolah Menengah. *JSE Journal Sains and Education*, 2(02), 60–66.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Salim, A., & Aprison, W. (2024). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1), 22–30.
- Salsabilla, T., Ansya, Y. A., Siregar, Y. D., Agustina, S., Munthe, A. C., Ronauli, A., & Ginting, A. P. (2024). ANALISIS NILAI KEDISIPLINAN SISWA DI UPT SD NEGERI 060796 MEDAN. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1), 12–21.
- Santika Viridi, Husnul Khotimah, & Kartika Dewi. (2023). Sosiologi Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(1), 162–177.  
<https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.86>
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI

- LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Sasmitha, L. D., Hadiprayitno, G., Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 292–298.
- Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di MTs darul ulum muhammadiyah galur. *Intersections*, 5(2), 26–37.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wicaksono, A. G. (2020). Penyelenggaraan pembelajaran IPA berbasis pendekatan STEM dalam menyongsong era revolusi industri 4.0. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1), 54–62.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.