

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
CAPCUT TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SD
NEGERI GAROT ACEH BESAR**

Putro Davina Yasmin¹, Intan Safiah², Hasniyati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

¹Putrody31@gmail.com, ²Intan.afia@usk.ac.id, ³Hasniyati@usk.ac.id

ABSTRACT

The low listening skills of students are still a problem in Indonesian language learning, one of which is caused by the use of less varied learning media so that learning becomes less interesting and students have difficulty in understanding the content of the story. This study aims to determine the effect of using animated video media based on the CapCut application on the listening skills of fourth-grade students of SD Negeri Garot Aceh Besar. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a nonequivalent control group design. The study population was 70 students, with a sample of class IV-C as the experimental class and class IV-A as the control class. The data collection technique used a listening skills test given through a pretest and posttest. Data analysis was carried out using the N-Gain test, the Shapiro-Wilk normality test, and the Mann-Whitney U test. The results showed that the average listening skills of students in the experimental class increased from 25.57 to 80.71, while in the control class it increased from 23.43 to 46.57. The average N-Gain value of the experimental class was 0.74 with a high category and the control class was 0.30 with a medium category. The Mann-Whitney U test results showed a significance value of $0.001 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the use of animated video media based on the CapCut application significantly impacted the listening skills of fourth-grade students at SD Negeri Garot, Aceh Besar. Animated video media based on the CapCut application can be an alternative Indonesian language learning medium to improve students' listening skills.

Keywords: *Animated Video Media, CapCut Application, Listening Skills, Indonesian.*

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan menyimak siswa masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 70 siswa, dengan sampel kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan menyimak yang diberikan melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan uji *N-Gain*, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji *Mann-*

Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 25,57 menjadi 80,71, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 23,43 menjadi 46,57. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,74 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,30 dengan kategori sedang. Hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Media video animasi berbasis aplikasi CapCut dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Kata kunci: Media Video Animasi, Aplikasi CapCut, Keterampilan Menyimak, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak menjadi keterampilan dasar yang perlu dikuasai karena berhubungan dengan kemampuan memahami informasi yang diterima. Tarigan (2021) menjelaskan bahwa menyimak merupakan proses menangkap, memahami, menafsirkan, dan mengolah pesan yang disampaikan oleh penutur. Oleh karena itu, keterampilan menyimak memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, keterampilan menyimak siswa sekolah dasar masih meng-

hadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan memahami isi cerita yang disampaikan guru. Siswa kurang mampu mengidentifikasi informasi penting, menentukan ide cerita, serta menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang disimak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa mudah kehilangan perhatian ketika kegiatan menyimak dilaksanakan.

Rendahnya keterampilan menyimak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Massitoh (2021),

faktor yang memengaruhi keterampilan menyimak meliputi faktor internal, seperti perhatian, motivasi, dan kondisi psikologis siswa, serta faktor eksternal berupa lingkungan belajar dan penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting untuk membantu siswa memahami informasi yang diterima. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Apriansyah dkk. (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur audio dan visual sehingga mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan sistematis. Selain itu, video animasi dapat meningkatkan perhatian siswa, mengurangi kejenuhan belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik (Afridzal, 2018; Sari, 2023). Karakteristik tersebut menjadikan video animasi sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan menyimak cerita.

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam pembuatan media video animasi melalui berbagai aplikasi, salah satunya CapCut. Deriyan (2022) menjelaskan bahwa CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang memungkinkan pengguna mengembangkan video dengan memadukan unsur visual dan audio secara menarik. Selain mudah digunakan, aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Aisyah, 2023). Dengan memanfaatkan CapCut, guru dapat menghasilkan video animasi pembelajaran yang lebih menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut terhadap keterampilan menyimak siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan media

pembelajaran yang inovatif serta mendukung peningkatan keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Garot Aceh Besar dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai sampel penelitian, yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan menyimak berupa pretest dan posttest. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji N-Gain, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut terhadap keterampilan menyimak siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Ga-

rot Aceh Besar. Rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 25,57 pada saat pretest menjadi 80,71 pada saat posttest. Sementara itu, rata-rata nilai pada kelas kontrol meningkat dari 23,43 menjadi 46,57.

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menyimak yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1, Pretes, Postes dan N-Gain
Keterampilan Menyimak
Siswa SD Negeri Garot**

Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
35	30,60	12,45	83,08	8,72	0,76	0,11

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
35	29,85	11,98	74,45	9,56	0,58	0,13

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai posttest dan N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media vid

eo animasi berbasis aplikasi Cap Cut mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Tabel 2,
Hasil Uji Normalitas dan Mann-Whitney U
Kelas Eksperiment

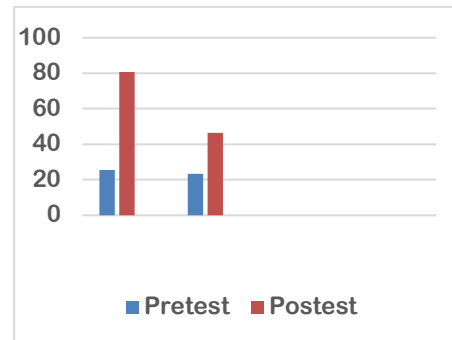
J.Uji	Ket	Sig	Ket
Shapiro-W	N-Gain	0,9	Tidak Normal
Shapiro-W	N-Gain	0,2	Tidak Normal
Manwhitney-UL	Hasil	0,1	Ber Pengaruh

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,009 dan kelas kontrol sebesar 0,002. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data *N-Gain* pada kedua kelompok tidak berdistribusi normal.

Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik *Mann–Whitney U*. Hasil uji *Mann–Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$).

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar.

Grafik 1, Rekapitulasi Nilai Rata-Rata



Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis CapCut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri Garot Aceh Besar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai keterampilan menyimak pada kelas eksperimen dari 25,57 menjadi 80,71, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 23,43 menjadi 46,57.

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menyimak pada kelas eksperimen

berada pada kategori tinggi (0,74), sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang (0,30). Selain itu, hasil uji *Mann–Whitney U* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelas.

Dengan demikian, media video animasi berbasis aplikasi CapCut efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Adapun saran:

1. Guru disarankan memanfaatkan media video animasi berbasis aplikasi CapCut sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
2. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
3. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, atau keterampilan berbahasa lainnya dengan cakupan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di sekolah dasar.
- Julian, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran musik berbasis digital untuk sekolah dasar. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Mashuri. (2019). Media pembelajaran: Konsep, jenis, dan pemanfaatannya. UNESA Press.
- Rusman. (2011). Model-model pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sukma, A., & Saifudin, M. (2021). Pengantar keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Mitra Wacana Media.
- Tarigan, H. G. (2021). Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa. Angkasa..

Artikel in Press :

- Aisyah, S. (2023, *January* 19). Pemanfaatan aplikasi CapCut untuk pembuatan media pembelajaran. Retrieved from <https://www.kompasiana.Com/sitiaisyah862069/63c13f1408a8b565c16ab4a2/pemanfaatan-aplikasi-cap-cut-untuk-pembuatan-media-pembelajaran?Page=2&pageimages=1>.

Jurnal :

- Anna, H. (2016). Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks multibudaya. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2), 77–88.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Faku

- Itas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.
- Asmi, R., Wulandari, N., & Fadilah, L. (2024). Efektivitas media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 32–41.
- Azizah, A., Azizah, A. N., & Nugraheni, A. S. (2020). Analisis teknik menyimak puisi melalui video animasi pada siswa kelas 2 SD Negeri Triharjo. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(2).
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 7(1), 1–10.
- Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini 5–6 tahun dengan metode bercerita melalui wayang kertas di TK Makedonia. *Jurnal CERIA*, 1(1), 1–12.
- Hapsari, A., & Zulherman. (2021). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 10–18.
- Irsad, M., Masripah, & Holis, M. (2025). Hubungan keterampilan menyimak terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 25–34.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.
- Mahyudi. (2023). Peran bahasa Indonesia sebagai sarana pembentukan karakter generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 115–124.
- Putra, F. H. R., Pranata, R. T. H., & Cholagi, F. F. (2025). Penerapan *cognitive load theory* dalam pengelolaan konten edukasi digital di Instagram PPSDM ANRI. *Journal Media Public Relations*, 5(1), 183–185.
- Rahmah, N., & Amaliya, R. (2022). Pengembangan keterampilan berbahasa pada siswa sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 7(3), 215–226.
- Rahmayanti, A., & Istianah, I. (2018). Pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Kreatif*, 8(2), 76–85.
- Sabillah, B. M. (2020). Peningkatan keterampilan menyimak cerita rakyat melalui media audio pada siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu II Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Suryani, N., & Nuryanto, T. (2021). Analisis hambatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 9(2), 66–74.
- Susilawati, D., & Okta, A. (2023). Pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(3), 100–110.
- Syahnemah, R. (2023). Pengaruh penggunaan template pada aplikasi CapCut yang memudahkan mahasiswa untuk mengedit video sebagai media pembelajaran. *Journal of Physics and Science Learning*, 7(1), 27–31.