

**Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia**

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)

WIWIT LESTARI

NPM. 2102090251



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan

2025



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

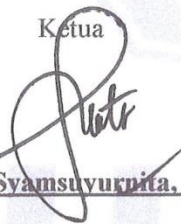
Nama Lengkap : Wiwit Lestari
NPM : 2102090251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Artikel
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL



Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Wiwit Lestari
NPM : 2102090251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur Malaysia
Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL

Nama Lengkap : Wiwit Lestari
NPM : 2102090251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur Malaysia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
12/3 2025	Revisi Proposal	
12/3 2025	Submit Jurnal	
28/3 2025	Revisi Jurnal	
29/3 2025	Revisi turnitin	
27/3 2025	Review Jurnal	
12/4 2025	Revisi Isi Jurnal	
15/4 2025	Publish Jurnal	
21/4 2025	Acc Artikel	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : WIWIT LESTARI
NPM : 2102090251
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul **"Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur Malaysia"** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



WIWIT LESTARI
NPM. 2102090251

KATA PENGANTAR



Assalamua'laikum Warohmatullah Wabarakatuh

Puji dan Syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, Sehingga peneliti dapat diberikan kesehatan serta umur yang panjang sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir berupa proposal penelitian yang berjudul “Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong kuala Lumpur Malaysia”. Penyusunan proposal ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jenjang S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penulisan Proposal penelitian ini, Peneliti tidak lepas dari segala bentuk hambatan, serta banyak menemukan kendala, namun semuanya dapat diselesaikan dengan sangat baik sehingga dapat terwujud dengan baik karena adanya bimbingan, dorongan, motivasi, dan bantuan tulus yang diberikan dari berbagai pihak, baik bersifat moral maupun material dari berbagai pihak. Terutama ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Bapak **H. Ibrahim** dan Ibu **Nusarmiati**, yang meskipun telah berpulang ke rahmatullah, kasih sayang, doa, serta segala pengorbanan yang telah diberikan selalu menjadi kekuatan terbesar dalam hidup peneliti. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan menempatkan mereka di tempat terbaik di sisi-Nya aamiin. Semoga dengan Proposal penelitian ini, dapat memberikan suatu kebahagiaan dan kebanggaan bagi Ayah dan Ibunda. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah mendukung penulisan Proposal ini yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas sekaligus pembimbing Proposal peneliti yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan mengarahkan peneliti serta bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan Proposal penelitian.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membimbing dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh teman-teman seangkatan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2021 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh Pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu di lembaran ini, namun turut andil dalam memberi dukungan dan bantuan bagi penulis. Semoga amalan yang baik untuk semua yang berperan dan dapat dibalas baik pula oleh Tuhan yang Maha Esa.
10. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah bertahan. Terimakasih sudah sabar menghadapi semua rintangan, meskipun seringkali rasa ingin menyerah untuk semua lelah yang tak terucapkan, air mata yang jatuh dalam diam, dan hari-hari penuh ketidak pastian. Terimakasih telah berjuang sejauh ini, meskipun sering merasa sendirian. Semoga segala kesabaran dan perjuangan ini menjadi langkah awal menuju hal-hal yang lebih baik di masa depan.

Dalam Proposal ini, masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi isi, penyajian materi maupun susunan bahasa yang disampaikan. Peneliti ini menyadari bahwa Proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. sehingga, peneliti berharap pada kritik dan saran yang membangun, sehingga Proposal penelitian ini dapat lebih baik lagi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata semoga Proposal ini bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Aamiin Ya Rabbal' alamin

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Medan, 17 April 2025

Wiwit Lestari

COVER RUMAH JURNAL

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)

Volume 5, Nomor 1, 2025

p-issn: 2797-2879

e-issn: 2797-2860



Publisher



Y-PBB

Yayasan Pendidikan Bima Berilmu



DAFTAR ISI JURNAL

1. **Rendahnya Literasi Pendidikan Inklusi pada Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Ngawi** Wiwit Purnama Putri, Habibah Afiyanti Putri, Bono Setyo
Halaman: 540-554
2. **Analisis Asesmen Diagnostik, Formatif dan Sumatif Serta Implikasinya terhadap Efektivitas Sistem Evaluasi Pendidikan**
Klis Dianti, Maria Ulfah, Abd Salam, Gunawan Gunawan, Luthfiyah Luthfiyah
Halaman: 555-565
3. **Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Media Snake and Ladders Carpet dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**
Titis Hidayatul Lail, Kunti Dian Ayu Afiani, Holy Ichda Wahyuni
Halaman: 566-578
4. **Pengembangan Instrumen Kepemimpinan Trasnformasional Sekolah Dasar Jombang 03 Kota Tangerang Selatan**
Desi K Wulansari, Yarsi Efendi, Dinda Nurul Inayati, Ratna F Hapsari, Rais Hidayat
Halaman: 579-587
5. **Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Banuyu Urip VI/367 Surabaya**
Yuvia Ayunia Innanurriyah, Danang Prastyo
Halaman: 588-595
6. **Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah, Beban Kerja Guru, dan Pelatihan terhadap Kinerja Guru dengan Pemediasi Kepuasan Kerja Di SMKN 1 Tanjungpandan**
Agnes Martini, Aam Bastaman
Halaman: 596-608
7. **Mobile Learning in EFL Classroom: Barriers and Prospects in Sikka**

Muhammad Zakki Yamani, Rikardus Nasa, Velmi Mayaputri

Halaman: 609-617

8. Analisis Faktor Penyebab Problematika Pembelajaran Literasi Baca Tulis pada Muatan IPAS Kelas 3 SD

Ramdhani Alifatus Saidah, Fina Fakhriyah, Diana Ermawati

Halaman: 618-634

9. Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Desimaria Hia, Dhina Cahya Rohim, Deki Wibowo, Septina Rahmawati,
Manggalastawa Manggalastawa

Halaman: 635-643

10. Strategi Guru PAUD dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Keberagaman Gaya Belajar Anak Usia Dini

Siti Fatimah, Sukrin Sukrin, Yayuk Kusumawati

Halaman: 644-659

11. Miskonsepsi Guru Bahasa Jerman terhadap Sistem Konjugasi Verba Bahasa Jerman

Rahma Kurnia Novitasari

Halaman: 660-672

12. Sikap Toleransi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone Dalam Pertukaran Mahasiswa Merdeka

Mega Aulia, Emmi Azis, Sahiruddin Sahiruddin

Halaman: 673-680

13. Keterbatasan Transportasi dan Kendala Anak Sekolah dalam Mengakses Pendidikan di Kampung Pisang Kota Jayapura

Diva Amilia Ramadhani, Alifia Nida Safira Meidiah, Nurul Oktavia Ramadani,

Muhamad Yusuf, Zulihi Zulihi, Muhammad Taslim, Didik Efendy

Halaman: 681-692

14. Pengaruh Literasi Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar

Ellisya Nur Fauziyyah Ramadhani, Cholifah Tur Rosidah

Halaman: 693-701

15. Strategi Guru dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di TK Yaa Karim Kota Bima

Hazral Aswa, Ahmadin Ahmadin, Wahyu Mulyadi

Halaman: 702-716

16. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning di SMA Negeri 1 Narmada

Muhammad Abdul Haris, Mohamad Mustaru, M. Samsul Hadi, Sawaludin

Sawaludin

Halaman: 717-732

17. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang

Nur Afifah, Jusman Tang, Suardi Zain, Firman Firman

Halaman: 733-742

18. Analisis Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan TikTok sebagai Media Pembelajaran

Asgar Asgar, Apdul Hanan Idris, Rini Octaviani, Habesia Habesia, Yasset Rillan

Halaman: 743-761

19. Pendidikan Inklusi yang Berkeadilan: Studi Kasus Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus

Habibah Afiyanti Putri, Wiwit Purnama Putri, Bono Setyo
Halaman: 762-773

20. Pengembangan Buku Teks tentang Peradaban Transportasi Laut Berbasis Project Based Learning untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak

Maria Theresa Cinta Kasih, Gregorius Ari Nugrahanta
Halaman: 774-789

21. Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Budaya Lokal Bima pada Anak Usia Dini

Asfiati Asfiati, Muslim Muslim, Syahru Ramadhan
Halaman: 790-804

22. Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape

M. Syafiullah, Sri Lastuti, Muh. Rijalul Akbar
Halaman: 805-815

**23. Students Difficulties Using Webtoon Applications in Teaching Writing Skills:
at Eight Grade SMPN 1 Klampis**

Karimatul Millah, Mariyatul Kiptiyah, Tera Athena
Halaman: 816-825

24. Analisis Implementasi LMS dalam Manajemen Tugas terhadap Hasil Akademik, Keterlibatan, dan Studi Mandiri Mahasiswa

Randitha Missouri, Zumhur Alamin, Aldillah Aldillah
Halaman: 826-840

25. Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima

Binda Nitasari, Sri Lastuti, Muh. Rijalul Akbar
Halaman: 841-853

26. Penerapan Tata Tertib Sekolah dalam Membantu Meningkatkan Karakter Disiplin Peserta Didik di SD Bangunsari

Delia Citra Pratiwi, Kurniana Bektiningsih

Halaman: 854-865

27. Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku

Deny Khusnul Khotimah, Muhammad Rohmad Abdan

Halaman: 866-879

28. Implementasi Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pengenalan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung

Bharu Malaysia

Nadia Maulida, Syamsuyurnita Syamsuyurnita

Halaman: 880-888

29. Pengaruh Program Pertukaran Merdeka terhadap Pengembangan Diri Mahasiswa PMM 4 Universitas Airlangga

Wahyu Hidayat, Hamka Hamka, Sahiruddin Sahiruddin, Sandi Sandi

Halaman: 889-895

30. Strategi Guru dalam Membangun Kedisiplinan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 01 Dompu

Mulyani Mulyani, Sri Jamilah, Retnoningsih Retnoningsih, Ihlas Ihlas

Halaman: 896-907

31. Penerapan Pojok Baca untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sanggar Bimbingan Muhamamdiyah Kepong Malaysia

Yoshi Alvionita, Dewi Kesuma Nasution

Halaman: 908-915

32. Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu

Achmad Sjarifudin Zein, Bachtiar Sjaiful Bachri, Utari Dewi

Halaman: 916-927

33. Perilaku dan Preferensi Mahasiswa dalam Memanfaatkan Platform Digital sebagai Media Pembelajaran

Ramdani Ramdani, Nurhidayatulloh Nurhidayatulloh, Dian Rinjani

Halaman: 928-933

34. Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa

Ayu Dewi Halida, Roni Alim Ba'diyah, Dwi Kurniawati, Nila Restu Wardani

Halaman: 934-946

35. Students' Learning Interest: The Effectiveness of the Think Talk Write Learning Model

Amia Kasmila, Deden Makbuloh, Sunarto Sunarto, Saiful Bahri, Jalaluddin

Jalaluddin

Halaman: 947-959

36. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Lubuklinggau dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas IV SDN 34 Lubuklinggau

Sinta Resti Sukma Nurjanah, Novianti Mandasari, Willy Lontoh

Halaman: 960-966

37. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Islam Diponegoro Wagir Kabupaten Malang

Febrianti Ronga Kaka, Nila Restu Wardani, Dwi Kurniawati, Onik Farida

Halaman: 967-977

38. Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar

Nuris Hidayat, I Nyoman Sudiana, Ida Bagus Putrayasa

Halaman: 978-995

39. Efektivitas Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus

Marcela Dea Ananda, Septina Rahmawati, Yoga Awalludin Nugraha, Dhina Cahya Rohim, Devy Aufia Absor

Halaman: 996-1006

40. Penerapan Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Qiro'ah

Fadilah Heriani, Mukmin Mukmin, Kemas Muhammad, Ahmad Ubaidillah, Anisa Aulia

Halaman: 1007-1019

41. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Siswa

Sri Tukini Lilo, Dwi Fauzia Putra, Onik Farida

Halaman: 1020-1030

42. Eksplorasi Analisis Butir Soal Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar Berdasarkan Taksonomi Bloom

Atikah Nur Izzah, Siti Salwa Lita Azizah, Ratna Ekawati, Intan Sari Rufiana

Halaman: 1031-1043

43. The Influence of Gamification on English Vocabulary Retention in Online Learning Platforms Ummi

Qalsum Arif

Halaman: 1044-1053

44. Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik

Eka Fitria Nurjadid, Ruslan Ruslan, Nasaruddin Nasaruddin

Halaman: 1054-1065

45. Pembelajaran Berbasis Role Playing Berbantuan DECOMIC: Strategi Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains

Clarisa Aura Salsabila, Sekar Dwi Ardianti, Fitriyah Amaliyah

Halaman: 1066-1075

46. Pengaruh Disiplin Belajar dan Dukungan Keluarga terhadap Prestasi Akademik Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo

Amaliya Firdausa, Jaryanto Jaryanto

Halaman: 1076-1088

47. Analisis Kebutuhan Kemampuan Literasi dan Numerasi Guru Sekolah Dasar

Tanti Febrianty, Anna Cesaria, Zulkifli Zulkifli

Halaman: 1089-1095

48. Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia

Wiwit Lestari, Suci Perwita Sari

Halaman: 1096-1106

Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia

Wiwit Lestari*, Suci Perwita Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Corresponding Author: lestariwiwit221@gmail.com

Dikirim: 12-03-2025; Direvisi: 12-04-2025; Diterima: 15-04-2025

Abstrak: Penelitian ini mengkaji daya guna pelaksanaan media foto gerak bersuara (video) dalam meningkatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia. Latar balik riset berangkat dari kasus pendidikan konvensional yang kurang efisien dalam meningkatkan keahlian kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sampel penelitian adalah 10 siswa kelas II yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kesesuaian materi dan kriteria pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*), kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta analisis persentase untuk data kuesioner. Hasil riset menampilkan kenaikan signifikan pada keahlian kognitif siswa, dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 40 % pada hasil *post-test* dibanding *pre-test*. Tingkatan ketuntasan belajar bertambah dari 50% jadi 90%. Kenaikan terjal pada bermacam aspek kognitif bersumber pada Taksonomi Bloom, meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), serta analisis (C4). Sebanyak 92% siswa membagikan reaksi positif terhadap pemakaian media video, melaporkan kalau pendidikan jadi lebih menarik serta modul lebih gampang dimengerti. Riset ini pula mengenali pergantian pola pendidikan dari *teacher-centered* jadi *student-centered*, dan tantangan implementasi beserta solusinya. Akhirnya, media foto gerak bersuara (video) teruji efisien dalam menguatkan keahlian kognitif siswa serta tingkatkan atensi belajar lewat pengalaman pendidikan yang lebih interaktif serta relevan.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Video pembelajaran; Kemampuan kognitif; Taksonomi Bloom; Pembelajaran *student-centered*

Abstract: This study examines the usefulness of the implementation of sound motion photo media (video) in improving students' cognitive skills at the Kepong Guidance Studio, Kuala Lumpur, Malaysia. The background of the research departs from the case of conventional education that is less efficient in improving students' cognitive skills. This study uses the classroom action research method (PTK) with qualitative and quantitative approaches. The research sample was 10 grade II students who were selected using purposive sampling techniques based on the suitability of the material and learning criteria. Data collection was carried out through observation, tests (*pre-test* and *post-test*), questionnaires, and documentation. Data analysis used comparative descriptive techniques by comparing *pre-test* and *post-test* results as well as percentage analysis for questionnaire data. The results showed a significant increase in students' cognitive skills, with an average increase of 27.5% in *post-test* results compared to *pre-tests*. The level of learning completeness increased from 45% to 85%. The increase is intertwined in various cognitive aspects sourced from Bloom's Taxonomy, including knowledge (C1), understanding (C2), application (C3), and analysis (C4). As many as 92% of students shared positive reactions to the use of video media, reporting that education became more interesting and the modules were easier to understand.

This research also recognizes the change in educational patterns from teacher-centered to student-centered, and the challenges of implementation and solutions. Finally, motion photo media (video) has been tested to be efficient in strengthening students' cognitive skills and increasing learning attention through more interactive and relevant educational experiences.

Keywords: Learning media; Learning videos; Cognitive ability; Bloom's Taxonomy; Student-centered learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah proses interaksi manusia dengan lingkungannya buat meningkatkan kemampuan, baik jasmani ataupun rohani. Proses ini berlangsung di bermacam area, semacam keluarga, sekolah, serta warga. Dalam konteks pembelajaran resmi, media pendidikan mempunyai kedudukan berarti dalam tingkatkan mutu proses belajar mengajar. Media pendidikan yang pas bisa membangkitkan motivasi, tingkatkan atensi belajar, mempermudah uraian siswa, dan membagikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif (Cahyani, 2024). Hasil belajar merupakan komponen yang sangat berarti dari proses belajar serta tidak bisa dipisahkan darinya. Hasil belajar merupakan perlengkapan yang bisa digunakan guru buat memastikan apakah siswa sudah memahami keahlian tertentu. Hasil yang dicapai seorang sehabis melaksanakan penilaian belajar lewat proses aktivitas belajar mengajar diucap hasil belajar. Hasil belajar merupakan keahlian yang diperoleh siswa sepanjang proses pendidikan serta menimbulkan pergantian sikap yang berkaitan dengan pengetahuan, uraian, perilaku, serta keahlian mereka, yang bisa jadi lebih baik dari lebih dahulu. Bersumber pada definisi di atas, bisa disimpulkan kalau hasil belajar merupakan keahlian yang diperoleh siswa sepanjang proses pendidikan. Hasil belajar didefinisikan selaku keahlian yang dipunyai siswa sehabis belajar. Hasil belajar didefinisikan selaku keahlian yang dipunyai siswa sehabis belajar (Saputri, 2023).

Bagi Saputra (2024) ranah kognitif ialah keahlian ataupun pengetahuan yang dipunyai partisipan didik sehabis menjajaki proses pendidikan. Dalam riset ini yang diukur merupakan ranah kognitif, sebab berkaitan dengan keahlian para siswa dalam memahami modul pendidikan. Oleh sebab itu, hasil belajar kognitif yang besar dikala ini diperlukan siswa, karna perihal ini ialah salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses pendidikan. Bersumber pada penafsiran belajar di atas, bisa disimpulkan kalau belajar dicapai lewat pergantian tingkah laku seorang lewat aktivitas lingkungannya. Menurut teori kognitif Piaget, perkembangan kognitif anak melalui empat tahap: sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana mereka mulai mampu berpikir logis tentang objek dan kejadian, tetapi masih membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak (Sari & Widjajanti, 2021). Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran visual seperti video sangat membantu siswa memahami konsep yang kompleks.

Teori belajar multimedia dari Mayer (2019) menjelaskan bahwa siswa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Prinsip ini didasarkan pada teori dual-coding yang dikemukakan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran yang berbeda: visual dan verbal. Ketika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan, kapasitas memori kerja dimanfaatkan secara optimal, yang mengarah pada pembelajaran yang lebih efektif (Fernandez & Liu, 2022). Bruner dalam teori belajar penemuan menekankan

pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman konkret dalam membangun pemahaman. Media pembelajaran visual, termasuk video, dapat menyediakan pengalaman semi-konkret yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak (Hidayat & Nurrohman, 2020). Hal ini sejalan dengan Kerucut Pengalaman Dale yang menunjukkan bahwa siswa mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, dibandingkan dengan hanya 10% dari apa yang mereka baca (Anderson & Krathwohl, 2018).

Di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, banyak siswa yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif mereka. Kognisi, yang mencakup proses berpikir, memahami, dan memecahkan masalah, merupakan aspek penting dalam belajar. Namun, seringkali metode pembelajaran tradisional belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Hasil observasi di Sanggar Tutorial Kepong, Kuala Lumpur, menampilkan kalau proses pendidikan masih cenderung memakai tata cara konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Bersumber pada wawancara dengan sebagian guru, tata cara ini diterapkan sebab keterbatasan akses terhadap media pendidikan berbasis teknologi. Dampaknya, siswa kurang bersemangat serta kurang aktif dan kurang bergairah sepanjang proses pendidikan. Keadaan ini pula berakibat pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Bersumber pada dokumentasi hasil belajar. Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial menekankan peran interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Media pembelajaran video dapat berfungsi sebagai bentuk scaffolding yang membantu siswa mencapai zone of proximal development mereka, yaitu area antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dan apa yang dapat mereka lakukan dengan bantuan (Santrock, 2020). Video pembelajaran dapat menjembatani kesenjangan ini dengan memberikan dukungan visual dan kontekstual yang memfasilitasi pemahaman siswa.

Kasus ini berarti buat lekas diatasi sebab pendidikan konvensional yang monoton bisa merendahkan atensi belajar siswa dan menghalangi pengembangan keahlian berpikir kritis mereka. Buat itu, dibutuhkan inovasi dalam pendidikan, salah satunya lewat pelaksanaan media foto gerak bersuara (video). Riset lebih dahulu yang dicoba oleh Sari (2020) menampilkan kalau pemakaian media video dalam pendidikan sanggup tingkatkan uraian siswa sampai 25% dibanding tata cara ceramah. Penemuan ini memantapkan kalau media video tidak cuma relevan namun pula efisien dalam tingkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar. Sehabis mencermati keunggulan media pendidikan serta tipe media pendidikan, periset memakai media foto gerak bersuara (video) pendidikan dalam riset ini. Media foto gerak bersuara (video) pendidikan merupakan media yang bisa menunjukkan foto serta suara secara bertepatan. Media pendidikan foto gerak bersuara (video), yang sanggup membagikan akibat positif terhadap keahlian kognitif siswa. Media ini menyajikan data secara visual serta audio sekalian, sehingga menolong siswa lebih gampang menguasai modul yang lingkungan. Tidak hanya itu, media ini pula membolehkan siswa ikut serta secara aktif dalam proses pendidikan, tidak cuma mencermati uraian guru namun pula berhubungan dengan modul yang disajikan.

Menurut teori beban kognitif (*Cognitive Load Theory*) yang dikembangkan oleh Sweller, kapasitas memori kerja manusia terbatas. Pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan beban kognitif intrinsik (kompleksitas materi), beban

eksternal (cara penyajian), dan beban kognitif germane (proses yang mendukung pembelajaran) (Sweller et al., 2019). Media pembelajaran video dapat mengurangi beban kognitif eksternal dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan visual, memungkinkan siswa untuk memfokuskan kapasitas kognitif mereka pada pemahaman konsep daripada menginterpretasikan informasi verbal yang abstrak. Berdasarkan Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller, motivasi siswa merupakan komponen kunci dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video dapat meningkatkan perhatian siswa melalui elemen visual yang menarik, meningkatkan relevansi dengan menghubungkan konsep abstrak dengan contoh konkret, membangun kepercayaan diri siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang sukses, dan meningkatkan kepuasan dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Keller, 2021).

Bersumber pada latar belakang tersebut, riset ini bertujuan buat mengevaluasi daya guna pelaksanaan media foto gerak bersuara (video) dalam menguatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Kuala Lumpur. Riset ini pula bertujuan buat membagikan donasi nyata dalam menghasilkan pendidikan yang inovatif, relevan, serta berbasis teknologi. Dengan terdapatnya inovasi ini, diharapkan siswa tidak cuma lebih menguasai modul pendidikan namun pula lebih termotivasi buat belajar secara aktif, baik secara orang ataupun kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara spesifik, mengimplementasikan solusi yang relevan, dan mengevaluasi hasilnya dalam konteks kelas yang nyata. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena pembelajaran dan interaksi siswa dengan media video secara mendalam, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa secara objektif melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang beralamat di Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur, Federal Territory of Kuala Lumpur, Malaysia. Waktu penelitian berlangsung dari 27 September hingga 21 Januari 2025, mencakup persiapan penelitian, implementasi tindakan, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur TA 2024/2025 yang berjumlah 10 orang. Pemilihan kelas II sebagai subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesesuaian materi pembelajaran dengan kriteria penelitian. Dari total 65 peserta didik di Sanggar Bimbingan Kepong (yang terdiri dari 17 siswa PAUD, 12 siswa kelas I, 10 siswa kelas

II, 6 siswa kelas III, 5 siswa kelas IV, 5 siswa kelas V, 2 siswa kelas VI, dan 8 siswa Calistung), kelas II dipilih karena materi pembelajaran dan karakteristik siswa paling sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah implementasi media video, kuesioner untuk mengetahui respons siswa

terhadap penggunaan media video, dan dokumentasi untuk mencatat proses pembelajaran secara keseluruhan. Lembar observasi dirancang berdasarkan indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sementara soal tes dikembangkan mengacu pada Taksonomi Bloom yang mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif dan analisis persentase. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah implementasi media video. Data kualitatif dari hasil observasi dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara data kuantitatif dari hasil tes dan kuesioner dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar dan respon siswa terhadap penggunaan media video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Riset pelaksanaan media foto gerak bersuara (video) di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia sudah dilaksanakan cocok dengan rancangan riset yang sudah disusun. Bersumber pada implementasi media pendidikan tersebut, diperoleh sebagian hasil yang signifikan terpaut dengan penguatan kognitif siswa.

Kondisi Awal Pembelajaran

Bersumber pada observasi dini yang dicoba di Sanggar Bimbingan Kepong, pendidikan masih didominasi oleh tata cara konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Tata cara tersebut diterapkan sebab keterbatasan akses terhadap media pendidikan berbasis teknologi. Keadaan ini berakibat pada rendahnya tingkatan partisipasi aktif siswa, minimnya antusiasme, serta semangat belajar yang relatif rendah.

Informasi dini menampilkan kalau hasil belajar kognitif siswa belum menggapai tingkatan maksimal. Perihal ini tercermin dari nilai rata-rata *pre-test* yang dicoba saat sebelum implementasi media foto gerak bersuara (video). Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di dasar kriteria ketuntasan minimum yang diresmikan. Keadaan ini mengindikasikan terdapatnya kesenjangan antara tata cara pendidikan yang diterapkan dengan kebutuhan siswa buat menguasai modul pendidikan secara komprehensif.

Implementasi Media Video

Penerapan media video dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, dilakukan persiapan yang meliputi pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum, pembuatan video pembelajaran yang interaktif, serta penyiapan sarana pendukung seperti proyektor dan speaker. Kedua, implementasi di kelas dengan mengintegrasikan video ke dalam proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi hasil belajar melalui *post-test* dan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Sepanjang proses implementasi, nampak pergantian yang signifikan pada sikap belajar siswa. Siswa menampilkan antusiasme yang lebih besar atensi yang lebih fokus, dan partisipasi yang lebih aktif dalam dialog kelas. Media video sanggup menyajikan modul pendidikan dalam wujud yang lebih menarik, dengan campuran

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa...
faktor visual serta audio yang mempermudah siswa buat menguasai konsep-konsep yang lingkungan.

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil post-test yang dilakukan setelah implementasi media video menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif siswa. Terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 40 % dibandingkan dengan hasil pre-test. Peningkatan ini terlihat pada berbagai aspek kognitif, meliputi:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Aspek Kognitif	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)	Deskripsi Peningkatan
Pengetahuan (C1)	55	85	30	Siswa mampu mengingat fakta dan informasi dengan lebih baik
Pemahaman (C2)	50	80	30	Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep dan prinsip dasar
Aplikasi (C3)	40	75	35	Siswa lebih mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda
Analisis (C4)	35	70	35	Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan
Rata-rata	45	77.5	32.5	Peningkatan signifikan pada semua aspek kognitif

Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, dengan 85% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal setelah implementasi media video, dibandingkan dengan hanya 45% pada kondisi awal.

Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek Penilaian	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Nilai Rata-rata	50 %	90 %	40 %
Tingkat Ketuntasan	45%	77.5%	32.5%

Peningkatan Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Tabel 3. Peningkatan Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Aspek Kognitif	Deskripsi Peningkatan
Pengetahuan (C1)	Siswa mampu mengingat fakta dan informasi dengan lebih baik
Pemahaman (C2)	Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep dan prinsip dasar
Aplikasi (C3)	Siswa lebih mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda
Analisis (C4)	Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Video

Bersumber pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa, diperoleh informasi kalau 92% siswa membagikan reaksi positif terhadap pemakaian media foto gerak bersuara (video) dalam pendidikan Siswa melaporkan kalau media video membuat pendidikan jadi lebih menarik, modul lebih gampang dimengerti serta motivasi belajar bertambah. Sebagian pendapat siswa menampilkan kalau visualisasi dalam video menolong mereka menguasai konsep-konsep abstrak yang lebih dahulu susah dimengerti lewat uraian verbal semata.

Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil penelitian terkait penilaian aktivitas guru yaitu peneliti dalam menjalankan pembelajaran dengan menggunakan video dijelaskan dengan penilaian melalui kuesioner yang berisikan 5 indikator yaitu Kesiapan dalam mengajar, Penggunaan media video, Interaksi dengan siswa, Penggunaan strategi pembelajaran dan Evaluasi pembelajaran menemukan bahwa aktivitas guru sebesar

PEMBAHASAN

Efektivitas Media Video dalam Penguatan Kognitif

Hasil riset menampilkan kalau pemakaian media foto gerak bersuara (video) teruji efisien dalam menguatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Bimbingan Kepong. Kenaikan hasil belajar sebesar 27,5% sejalan dengan riset lebih dahulu yang dicoba oleh Sari (2020), yang menciptakan kalau pemakaian media video dalam pendidikan sanggup tingkatkan uraian siswa sampai 25% dibanding tata cara ceramah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Nadifah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar.

Efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, media video mengaktifkan multiple sensory channels yang dimiliki siswa, yaitu visual dan auditori, sehingga menguatkan proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang. Hal ini sejalan dengan Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (visual dan verbal) akan lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang hanya diproses melalui satu saluran (Alwi & Agustia, 2024). Menurut Warsita (2018), proses belajar akan lebih efektif ketika stimulus disajikan dalam berbagai bentuk media yang berbeda, sehingga memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman mereka melalui beberapa jalur sensorik.

Kedua, media video mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Visualisasi proses, fenomena, atau konsep abstrak melalui video membantu siswa membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Kristanto, 2016). Pratiwi (2021) dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa media animasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Ketiga, elemen interaktif dan daya tarik visual dalam media video berperan dalam meningkatkan motivasi dan atensi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Lestari (2020), media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Nurfadhillah et al. (2021) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mereka.

Perubahan Pola Interaksi dalam Pembelajaran

Implementasi media foto gerak bersuara (video) telah mengubah pola interaksi dalam pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kepong. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered) beralih menjadi lebih berpusat pada siswa (student-centered). Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima pasif informasi melainkan menjadi partisipan aktif yang terlibat dalam mengonstruksi pengetahuan. Perubahan ini sesuai dengan temuan Jovin dan Santoso (2022) yang

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa... menggarisbawahi pentingnya elemen visual dan gerak dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media video berfungsi sebagai stimulus yang memicu diskusi, pertanyaan kritis, dan eksplorasi lebih lanjut oleh siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi.

(<https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi>)

Perubahan ini sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Hasan et al., 2021). Penelitian Magdalena et al. (2021) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan kemampuan peserta didik tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Perubahan pola interaksi ini berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills) pada siswa. Melalui diskusi dan refleksi terhadap konten video, siswa dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan baru, bukan sekadar mengingat fakta dan informasi. Menurut Putra et al. (2024), pengembangan kemampuan kognitif tingkat tinggi merupakan tujuan penting dalam pendidikan modern yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Media Video

Meskipun terbukti efektif, implementasi media video di Sanggar Bimbingan Kepong tidak terlepas dari berbagai tantangan. Tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti ketersediaan perangkat penayangan yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan beberapa adaptasi, seperti mengunduh video sebelum pembelajaran dimulai dan menggunakan proyektor portable yang lebih fleksibel. Tantangan serupa juga ditemukan dalam penelitian Nuraini (2018) yang menyoroti pentingnya kesiapan infrastruktur dalam implementasi media audio visual.

Tantangan lain adalah kompetensi guru dalam mengintegrasikan media video ke dalam pembelajaran. Beberapa guru masih belum terbiasa dengan teknologi dan memerlukan pendampingan intensif. Untuk itu, dilakukan pelatihan singkat bagi guru mengenai pengoperasian perangkat dan strategi integrasi media video dalam pembelajaran. At dan Mlati (n.d.) dalam penelitiannya juga menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran sebagai faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Durasi video yang terlalu panjang juga dapat menyebabkan penurunan perhatian siswa. Berdasarkan pengamatan, durasi optimal untuk video pembelajaran adalah 5- 10 menit untuk menjaga fokus dan perhatian siswa. Video yang lebih panjang perlu diselingi dengan aktivitas interaktif untuk mempertahankan keterlibatan siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Daniyati et al. (2023) yang menyatakan bahwa durasi media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan rentang perhatian siswa untuk memaksimalkan efektivitasnya.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer, yang melaporkan bahwa pembelajaran akan lebih

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa... efektif ketika kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan daripada hanya kata-kata saja (Suja, 2024). Media video merupakan implementasi dari prinsip multimedia learning, di mana informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara simultan.

Secara praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan pembelajaran yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta peningkatan infrastruktur teknologi di lembaga pendidikan. Sejalan dengan penelitian Cahyani et al. (2024), pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik.

(<https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi>)

Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai strategi efektif dalam mengintegrasikan media video ke dalam pembelajaran, termasuk pemilihan konten yang relevan, durasi optimal, dan aktivitas pendukung yang dapat memaksimalkan manfaat media video. Strategi ini dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lain dengan konteks yang serupa. Menurut Nabila (2020), faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa salah satunya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga integrasi media video dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait dengan improvisasi penguatan kognitif siswa melalui penerapan media video di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia. Pertama, penerapan media video terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata post- test sebesar 27,5% dibanding pre-test. Peningkatan ini mencakup berbagai aspek kognitif, meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), serta analisis (C4). Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat dari 50% menjadi 90% setelah implementasi media video, yang menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa. Kedua, penggunaan media video telah mengubah pola pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam paradigma pembelajaran baru ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu- satunya sumber informasi melainkan sebagai fasilitator yang membimbing proses konstruksi pengetahuan oleh siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Ketiga, media video mampu meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa, tercermin dari respons positif yang diberikan oleh 92% siswa terhadap penggunaan media video. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, materi lebih mudah dipahami, dan mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi ini berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan kognitif, menunjukkan bahwa aspek psikologis pembelajaran juga dipengaruhi positif oleh penggunaan media video. Keempat, efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning, yang menekankan pentingnya penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan. Media video mengaktifkan multiple sensory channels yang dimiliki siswa, sehingga memperkuat proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang dan meningkatkan retensi pengetahuan pada siswa. Kelima, meskipun terdapat tantangan dalam implementasi media video, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kompetensi guru, tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi adaptasi yang tepat. Penggunaan proyektor portable, pengunduhan video sebelum pembelajaran, dan pelatihan singkat bagi guru merupakan beberapa solusi yang efektif untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan dengan sumber daya terbatas.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai kontribusi positif media video terhadap penguatan kognitif siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa, sekaligus memberikan landasan untuk pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang memanfaatkan potensi media pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research* 1(1):282–94. doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- At, Language, and S. M. P. Negeri. n.d. Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 506 Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DISMP NEGERI 2 Mlati *The Application Of Learning Media in Indonesia* Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 507.” 506–18.
- Cahyani, Kamila, Masdar Lailatun, Nadira Yova, and Murnika Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. 1(3):76–85.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Islam, Universitas, Negeri Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. 11(1):85–100.
- Jovin, Jovin, and Frans Santoso. (2022). Studi Visual Dan Gerak Boneka Porselen Sebagai Pendukung Perancangan Film Animasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 5(1):114–35. doi: 10.30998/vh.v5i1.3887.
- Kristanto, Andi. (2016). “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya* 1–129.
- Lestari, Fibria Anggraini Puji. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan* 1(1):534–40.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(1):48-62.
- Nabila, Tasya, Abadi. (2020). “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Sesiomadika* 1.
- Nadifah, Isna, Nur Fauziah, and Selly Ade Saputri. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” 6(1).
- Nur Azmi Alwi, and Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2(3):183–90. doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3095.

- Nuraini. (2018). Jenis Jenis Media Audio Visual. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*. 1(69):5–24.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):243–55.
- Pratiwi, Intan. (2021). Analisis Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung* 3:30–41.
- Putra, Rizky Pratama, Muhmmad Ainul Yaqin, and Akhmadiyah Saputra. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Jurnal Of Islamic And Education Research* 2(1):149–58.
- Suja, I. Wayan. (2024). Abstrak : Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengeksplorasi Penerapan Nilai-Nilai Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Mahasiswa . Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dengan Metode S.” 03(03):1–5.
- Warsita, Bambang. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik* XII(1):064–078. doi: 10.32550/teknodik.v12i1.421.
- Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media Dan Sumber Belajar. *Media Dan Sumber Belajar SD* 11.



YAYASAN PENDIDIKAN BIMA BERILMU

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) p-

ISSN: 2797-2879, e-ISSN: 2797-2860

TERAKREDITASI SINTA 4

Berdasarkan SK Nomor: 0547/E5/DT.05.00/2024, Tanggal 15 Mei 2024

Jalan Lintas Sumbawa, desa Leu, RT. 009, RW. 004, kecamatan Bolo, Bima, NTB



Letter of Acceptance (LoA)

Nomor: 1447/YPBB/JPPI/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah *Editor in Chief* **Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)**, menerangkan bahwa artikel dengan identitas berikut ini:

Judul : **Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif**

Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia

Penulis : **Wiwit Lestari*, Suci Perwita Sari**

Afiliasi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Menyatakan bahwa artikel tersebut telah diproses sesuai prosedur penulisan jurnal dan akan diterbitkan pada Volume 5, Nomor 2, Tahun 2025.

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama kami ucapkan terimakasih.



Bima-NTB, 15 April 2025

Editor in Chief

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

BUKTI REVIEW JURNAL

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)

1

← Back to Submissions

Reviewer's Attachments

Q Search

9152

Review Jurnal JPPI.docx

March 23, 2025

9233

hasil Review JPPI.docx

March 27, 2025

Revisions

Q Search Upload File

9498

WIWIT LESTARI JPPI.docx

April 12, 2025

Article Text

Review Discussions

Add discussion

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
Revisi artikel	atmarita 2025-03-27 10:36 PM	-	0	☐



YAYASAN PENDIDIKAN BIMA BERILMU

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)

p-ISSN: [2797-2879](#), e-ISSN: [2797-2860](#)

Terakreditasi Sinta 4

Berdasarkan SK Nomor: 0547/E5/DT.05.00/2024, Tanggal 15 Mei 2024

Jalan Lintas Sumbawa, desa Leu, RT. 009, RW. 004, kecamatan Bolo, Bima, NTB



KWITANSI PEMBAYARAN

Invoice

Tanggal: 15 April 2025

Billing Manuscript: #1447

PAID

Telah terima pembayaran penerbitan artikel dari

Wiwit Lestari*, Suci Perwita Sari

Afiliasi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Judul : Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Siswa di Sanggar Bimbingan kepong, Kuala Lumpur Malaysia

Jumlah Pembayaran : Rp. 750.000,-



Bima-NTB, 16 April 2025

Editor in Chief

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

Cek Plagiasi

FILE Wiwit Lestari.docx

 Integrated Class -- no repository 017

 Integrated Class

 Poltekkes Kemenkes Pontianak

Document Details

Submission ID

tn:oid:::1:3221451119

Submission Date

Apr 19, 2025, 11:44 AM GMT+7

Download Date

Apr 19, 2025, 11:45 AM GMT+7

File Name

FILE_Wiwit_Lestari.docx

File Size

133.7 KB

11 Pages

4,347 Words

32.226 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 18%  Internet sources
 - 3%  Publications
 - 6%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

18% Internet sources
 3% Publications
 6% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

Internet jurnal.bimaberilmu.com 13%
Student papers Universitas Muhammadiyah Palembang 3%
Student papers Universitas Jember <1%
Internet maglearning.id <1%
Student papers Academic Library Consortium <1%
Internet ejournal.unesa.ac.id <1%
Publication Gugun Gunadi, Teguh Prasetyo, Daningsih Kurniasari, Iyon Muhdiyati. "Peningka... <1%
Student papers UIN Raden Intan Lampung <1%
Internet

e-journal.unipma.ac.id <1%



repository.unj.ac.id <1%



media.neliti.com <1%



repository.ar-raniry.ac.id <1%



repository.upi.edu <1%



repository.radenintan.ac.id <1%



Ayyu Subhi Farahiba. "Development of e-LKPD based on high order thinking skills..." <1%



Danang Bagus Prabowo, Djabatmiko Hidajat, Andhika Ayu Wulandari. "Pengaruh Pe..." <1%



Nur Arifah Drahati, Kristian Adi Putra. "Teacher Education and Teacher Profession..." <1%

 **Internet**
e-journal.unipma.ac.id **<1%**

 **Internet**
repository.unj.ac.id **<1%**

 **Internet**
media.neliti.com **<1%**

Penerapan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur

Wiwit

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera

*

Corresponding

lestariwiwit221@

gma

Di 12-03-

2025;

12-04-2025;

Dit

15-04-2025

Abstrak: Penelitian ini mengkaji daya guna pelaksanaan media foto gerak bersuara dalam meningkatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia. Latar belakang riset berangkat dari kasus pendidikan konvensional yang kurang dalam meningkatkan keahlian kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sampel penelitian 10 siswa kelas II yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes (pre-test dan post-test), kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test melalui persentase untuk data kuesioner. Hasil riset menampilkan kenaikan signifikan pada kognitif siswa, dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 27,5% pada hasil dibanding *pre-test*. Tingkatan ketuntasan belajar bertambah dari 45% jadi 85%.

terjalin pada bermacam aspek kognitif bersumber pada Taksonomi Bloom, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), serta analisis (C4). Sebanyak 92% membagikan reaksi positif terhadap pemakaian media video, melaporkan kalau jadi lebih menarik serta modul lebih gampang dimengerti. Riset ini pula pergantian pola pendidikan dari *teacher-centered* jadi *student-centered*, dan implementasi beserta solusinya. Akhirnya, media foto gerak bersuara (video) teruji dalam menguatkan keahlian kognitif siswa serta tingkatkan atensi belajar lewat pendidikan yang lebih interaktif serta

Kata Kunci: Media pembelajaran; Video pembelajaran; Kemampuan kognitif; Bloom; Pembelajaran *student-centered*

Abs This study examines the usefulness of the implementation of sound motion photo media (video) in improving students' cognitive skills at the Kepong Guidance Studio, Kuala Lumpur, Malaysia. The background of the research departs from the case of conventional education that is less efficient in improving students' cognitive skills. This the

classroom action research method (PTK) qualitative quantitative approaches. research sample was 10 grade II students who were selected using purposive sampling techniques based suitability material and le criteria. Data

carried out observation, tests (pre-test and post-test), questionnaires,

documentation. Data comparative descriptive techniques by comparing percentage results as questio

The results a significant increase in cognitive skills, with an increase of 27.5% in posttest results compared to pre-tests. The level of learning completeness increased from 45% to 85%. The increase is intertwined in various cognitive aspects sourced from Bl

Taxonomy, including knowledge (C1), understanding (C2), application, and an

As 92% of shared positive reactions the use of video media, reporting that education became more interesting and the modules were easier to understand. This research also recognizes the change in educational patterns from teacher-centered to studentcentered, and the challenges of implementation and solutions. Finally, motion photo

(<https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi>)

1096

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](#)

(video) has been tested to be efficient in strengthening students' cognitive skills and increasing learning attention through more interactive and relevant educational experiences.

Keywords: Learning media; Learning videos; Cognitive ability; Bloom's Taxonomy; Studentcentered learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah proses interaksi manusia dengan lingkungannya buat Pembelajaran ialah proses interaksi manusia dengan lingkungannya buat meningkatkan kemampuan, baik jasmani ataupun rohani. Proses ini berlangsung di bermacam area, semacam keluarga, sekolah, serta warga. Dalam konteks pembelajaran resmi, media pendidikan mempunyai kedudukan berarti dalam tingkatkan mutu proses belajar mengajar. Media pendidikan yang pas bisa membangkitkan motivasi, tingkatkan atensi belajar, mempermudah uraian siswa, dan membagikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif (Cahyani, 2024). Hasil belajar merupakan komponen yang sangat berarti dari proses belajar serta tidak bisa dipisahkan darinya. Hasil belajar merupakan perlengkapan yang bisa digunakan guru buat memastikan apakah siswa sudah memahami keahlian tertentu. Hasil yang dicapai seorang sehabis melaksanakan penilaian belajar lewat proses aktivitas belajar mengajar diucap hasil belajar. Hasil belajar merupakan keahlian yang diperoleh siswa sepanjang proses pendidikan serta menimbulkan pergantian sikap yang berkaitan dengan pengetahuan, uraian, perilaku, serta keahlian mereka, yang bisa jadi lebih baik dari lebih dahulu. Bersumber pada definisi di atas, bisa disimpulkan kalau hasil belajar merupakan keahlian yang diperoleh siswa sepanjang proses pendidikan. Hasil belajar didefinisikan selaku keahlian yang dipunyai siswa sehabis belajar. Hasil belajar didefinisikan selaku keahlian yang dipunyai siswa sehabis belajar (Saputri, 2023).

Bagi Saputra (2024) ranah kognitif ialah keahlian ataupun pengetahuan yang dipunyai partisipan didik sehabis menjajaki proses pendidikan. Dalam riset ini yang diukur merupakan ranah kognitif, sebab berkaitan dengan keahlian para siswa dalam memahami modul pendidikan. Oleh sebab itu, hasil belajar kognitif yang besar dikala ini diperlukan siswa, karna perihal ini ialah salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses pendidikan. Bersumber pada penafsiran belajar di atas, bisa disimpulkan kalau belajar dicapai lewat pergantian tingkah laku seorang lewat aktivitas lingkungannya. Menurut teori kognitif Piaget, perkembangan kognitif anak melalui empat tahap: sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana mereka mulai mampu berpikir logis tentang objek dan kejadian, tetapi masih membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak (Sari & Widjajanti, 2021). Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran visual seperti video sangat membantu siswa memahami konsep yang kompleks.

Teori belajar multimedia dari Mayer (2019) menjelaskan bahwa siswa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Prinsip ini didasarkan pada teori dual-coding yang dikemukakan oleh Paivio, yang menyatakan

@ bimaberilmu

bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran yang berbeda: visual dan verbal. Ketika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan, kapasitas memori kerja dimanfaatkan secara optimal, yang mengarah pada pembelajaran yang lebih efektif (Fernandez & Liu, 2022). Bruner dalam teori belajar penemuan menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman konkret dalam membangun pemahaman. Media pembelajaran visual, termasuk video, dapat menyediakan pengalaman semi-konkret yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak (Hidayat & Nurrohman, 2020). Hal ini sejalan dengan Kerucut Pengalaman Dale yang menunjukkan bahwa siswa mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, dibandingkan dengan hanya 10% dari apa yang mereka baca (Anderson & Krathwohl, 2018).

Di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, banyak siswa yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif mereka. Kognisi, yang mencakup proses berpikir, memahami, dan memecahkan masalah, merupakan aspek penting dalam belajar. Namun, seringkali metode pembelajaran tradisional belum mampu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Hasil observasi di Sanggar Tutorial Kepong, Kuala Lumpur, menampilkan kalau proses pendidikan masih cenderung memakai tata cara konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Bersumber pada wawancara dengan sebagian guru, tata cara ini diterapkan sebab keterbatasan akses terhadap media pendidikan berbasis teknologi. Dampaknya, siswa kurang bersemangat serta kurang aktif dan kurang bergairah sepanjang proses pendidikan. Keadaan ini pula berakibat pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Bersumber pada dokumentasi hasil belajar. Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial menekankan peran interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Media pembelajaran video dapat berfungsi sebagai bentuk scaffolding yang membantu siswa mencapai zone of proximal development mereka, yaitu area antara apa yang dapat dilakukan siswa secara mandiri dan apa yang dapat mereka lakukan dengan bantuan (Santrock, 2020). Video pembelajaran dapat menjembatani kesenjangan ini dengan memberikan dukungan visual dan kontekstual yang memfasilitasi pemahaman siswa.

Kasus ini berarti buat lekas diatasi sebab pendidikan konvensional yang monoton bisa merendahkan atensi belajar siswa dan menghalangi pengembangan keahlian berpikir kritis mereka. Buat itu, dibutuhkan inovasi dalam pendidikan, salah satunya lewat pelaksanaan media foto gerak bersuara (video). Riset lebih dahulu yang dicoba oleh Sari (2020) menampilkan kalau pemakaian media video dalam pendidikan sanggup tingkatan uraian siswa sampai 25% dibanding tata cara ceramah. Penemuan ini memantapkan kalau media video tidak cuma relevan namun pula efisien dalam tingkatan keterlibatan siswa serta hasil belajar. Sehabis mencermati keunggulan media pendidikan serta tipe media pendidikan, periset memakai media foto gerak bersuara (video) pendidikan dalam riset ini. Media foto gerak bersuara (video) pendidikan merupakan media yang bisa menunjukkan foto serta suara secara bertepatan. Media pendidikan foto gerak bersuara (video), yang sanggup membagikan akibat positif terhadap keahlian kognitif siswa. Media ini menyajikan data secara visual serta audio sekalian, sehingga menolong siswa lebih gampang menguasai modul yang lingkungan. Tidak hanya itu, media ini pula membolehkan siswa ikut serta secara aktif dalam proses pendidikan, tidak cuma mencermati uraian guru namun pula berhubungan dengan modul yang disajikan.

C disebarluaskan di [Lisensi Creative Commons](#) Internasional

Menurut teori beban kognitif (*Cognitive Load Theory*) yang dikembangkan oleh Sweller, kapasitas memori kerja manusia terbatas. Pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan beban kognitif intrinsik (kompleksitas materi), beban eksternal (cara penyajian), dan beban kognitif germane (proses yang mendukung pembelajaran) (Sweller et al., 2019). Media pembelajaran video dapat mengurangi beban kognitif eksternal dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan visual, memungkinkan siswa untuk memfokuskan kapasitas kognitif mereka pada pemahaman konsep daripada menginterpretasikan informasi verbal yang abstrak. Berdasarkan Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller, motivasi siswa merupakan komponen kunci dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video dapat meningkatkan perhatian siswa melalui elemen visual yang menarik, meningkatkan relevansi dengan menghubungkan konsep abstrak dengan contoh konkret, membangun kepercayaan diri siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang sukses, dan meningkatkan kepuasan dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Keller, 2021).

Bersumber pada latar belakang tersebut, riset ini bertujuan untuk mengevaluasi daya guna pelaksanaan media foto gerak bersuara (video) dalam menguatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Tutorial Kepong, Kuala Lumpur. Riset ini pula bertujuan untuk membagikan donasi nyata dalam menghasilkan pendidikan yang inovatif, relevan, serta berbasis teknologi. Dengan terdapatnya inovasi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih menguasai modul pendidikan namun juga lebih termotivasi untuk belajar secara aktif, baik secara individu maupun kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara spesifik, mengimplementasikan solusi yang relevan, dan mengevaluasi hasilnya dalam konteks kelas yang nyata. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena pembelajaran dan interaksi siswa dengan media video secara mendalam, sementara pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa secara objektif melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang beralamat di Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur, Federal Territory of Kuala Lumpur, Malaysia. Waktu penelitian berlangsung dari 27 September hingga 21 Januari 2025, mencakup persiapan penelitian, implementasi tindakan, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur TA 2024/2025 yang berjumlah 10 orang. Pemilihan kelas II sebagai subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesesuaian materi pembelajaran dengan kriteria penelitian. Dari total 65 peserta didik di Sanggar Bimbingan Kepong (yang terdiri dari 17 siswa PAUD, 12 siswa kelas I, 10 siswa kelas II, 6 siswa kelas III, 5 siswa kelas IV, 5 siswa kelas V, 2 siswa kelas VI, dan 8 siswa Calistung), kelas II dipilih karena materi pembelajaran dan karakteristik siswa paling sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, soal

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa...

pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah implementasi media video, kuesioner untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media video, dan dokumentasi untuk mencatat proses pembelajaran secara keseluruhan. Lembar observasi dirancang berdasarkan indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sementara soal tes dikembangkan mengacu pada Taksonomi Bloom yang mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif dan analisis persentase. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah implementasi media video. Data kualitatif dari hasil observasi dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara data kuantitatif dari hasil tes dan kuesioner dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar dan respon siswa terhadap penggunaan media video.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Riset pelaksanaan media foto gerak bersuara (video) di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia sudah dilaksanakan cocok dengan rancangan riset yang sudah disusun. Bersumber pada implementasi media pendidikan tersebut, diperoleh sebagian hasil yang signifikan terpaut dengan penguatan kognitif siswa.

Kondisi Awal Pembelajaran

Bersumber pada observasi dini yang dicoba di Sanggar Bimbingan Kepong, pendidikan masih didominasi oleh tata cara konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Tata cara tersebut diterapkan sebab keterbatasan akses terhadap media pendidikan berbasis teknologi. Keadaan ini berakibat pada rendahnya tingkatan partisipasi aktif siswa, minimnya antusiasme, serta semangat belajar yang relatif rendah.

Informasi dini menampilkan kalau hasil belajar kognitif siswa belum menggapai tingkatan maksimal. Perihal ini tercermin dari nilai rata-rata *pre-test* yang dicoba saat sebelum implementasi media foto gerak bersuara (video). Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di dasar kriteria ketuntasan minimum yang diresmikan. Keadaan ini mengindikasikan terdapatnya kesenjangan antara tata cara pendidikan yang diterapkan dengan kebutuhan siswa buat menguasai modul pendidikan secara komprehensif.

Implementasi Media Video

Penerapan media video dilaksanakan dalam beberapa tahap. Pertama, dilakukan persiapan yang meliputi pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum, pembuatan video pembelajaran yang interaktif, serta penyiapan sarana pendukung seperti proyektor dan speaker. Kedua, implementasi di kelas dengan mengintegrasikan video ke dalam proses pembelajaran. Ketiga, evaluasi hasil belajar melalui *post-test* dan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Sepanjang proses implementasi, nampak pergantian yang signifikan pada sikap belajar siswa. Siswa menampilkan antusiasme yang lebih besar atensi yang lebih fokus, dan partisipasi yang lebih aktif dalam dialog kelas. Media video sanggup menyajikan modul pendidikan dalam wujud yang lebih menarik, dengan campuran faktor visual serta audio yang mempermudah siswa buat menguasai konsep-konsep yang lingkungan.

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil post-test yang dilakukan setelah implementasi media video menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif siswa. Terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 27,5% dibandingkan dengan hasil pre-test. Peningkatan ini terlihat pada berbagai aspek kognitif, meliputi:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Aspek Kognitif	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)	Deskripsi Peningkatan
Pengetahuan (C1)	55	85	30	Siswa mampu mengingat fakta dan informasi dengan lebih baik
Pemahaman (C2)	50	80	30	Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep dan prinsip dasar
Aplikasi (C3)	40	75	35	Siswa lebih mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda
Analisis (C4)	35	70	35	Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan
Rata-rata	45	77.5	32.5	Peningkatan signifikan pada semua aspek kognitif

Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, dengan 85% siswa mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal setelah implementasi media video, dibandingkan dengan hanya 45% pada kondisi awal.

Perbandingan Hasil Pre-test dan

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek Penilaian	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Nilai Rata-rata	-	-	27,5%
Tingkat Ketuntasan	45%	77.5%	32.5%

Peningkatan Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Tabel 3. Peningkatan Berdasarkan Aspek Kognitif Taksonomi Bloom

Aspek Kognitif	Deskripsi Peningkatan
Pengetahuan (C1)	Siswa mampu mengingat fakta dan informasi dengan lebih baik
Pemahaman (C2)	Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami konsep dan prinsip dasar
Aplikasi (C3)	Siswa lebih mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda
Analisis (C4)	Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Video

Bersumber pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa, diperoleh informasi kalau 92% siswa membagikan reaksi positif terhadap pemakaian media foto gerak bersuara (video) dalam pendidikan. Siswa melaporkan kalau media video membuat pendidikan jadi lebih menarik, modul lebih gampang dimengerti serta motivasi belajar bertambah. Sebagian pendapat siswa menampilkan kalau visualisasi dalam video menolong mereka menguasai konsep-konsep abstrak yang lebih dahulu susah dimengerti lewat uraian verbal semata.

PEMBAHASAN Efektivitas Media Video dalam Penguatan Kognitif

Hasil riset menampilkan kalau pemakaian media foto gerak bersuara (video) teruji efisien dalam menguatkan keahlian kognitif siswa di Sanggar Bimbingan

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa...

Kepong. Kenaikan hasil belajar sebesar 27,5% sejalan dengan riset lebih dahulu yang dicoba oleh Sari (2020), yang menciptakan kalau pemakaian media video dalam pendidikan sanggup tingkatkan uraian siswa sampai 25% dibanding tata cara ceramah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Nadifah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar.

Efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, media video mengaktifkan multiple sensory channels yang dimiliki siswa, yaitu visual dan auditori, sehingga menguatkan proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang. Hal ini sejalan dengan Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran (visual dan verbal) akan lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang hanya diproses melalui satu saluran (Alwi & Agustia, 2024). Menurut Warsita (2018), proses belajar akan lebih efektif ketika stimulus disajikan dalam berbagai bentuk media yang berbeda, sehingga memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman mereka melalui beberapa jalur sensorik.

Kedua, media video mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Visualisasi proses, fenomena, atau konsep abstrak melalui video membantu siswa membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Kristanto, 2016). Pratiwi (2021) dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa media animasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Ketiga, elemen interaktif dan daya tarik visual dalam media video berperan dalam meningkatkan motivasi dan atensi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Lestari (2020), media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Nurfadhillah et al. (2021) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif mereka.

Perubahan Pola Interaksi dalam Pembelajaran

Implementasi media foto gerak bersuara (video) telah mengubah pola interaksi dalam pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kepong. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered) beralih menjadi lebih berpusat pada siswa (student-centered). Siswa tidak lagi berperan sebagai penerima pasif informasi melainkan menjadi partisipan aktif yang terlibat dalam mengonstruksi pengetahuan. Perubahan ini sesuai dengan temuan Jovin dan Santoso (2022) yang menggarisbawahi pentingnya elemen visual dan gerak dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media video berfungsi sebagai stimulus yang memicu diskusi, pertanyaan kritis, dan eksplorasi lebih lanjut oleh siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber informasi. Perubahan ini sejalan dengan paradigma pendidikan modern yang menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Hasan et al., 2021). Penelitian Magdalena et al. (2021) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat meningkatkan kemampuan peserta didik tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga afektif dan

psikomotorik.

Perubahan pola interaksi ini berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills) pada siswa. Melalui diskusi dan refleksi terhadap konten video, siswa dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pengetahuan baru, bukan sekadar mengingat fakta dan informasi. Menurut Putra et al. (2024), pengembangan kemampuan kognitif tingkat tinggi merupakan tujuan penting dalam pendidikan modern yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Media Video

Meskipun terbukti efektif, implementasi media video di Sanggar Bimbingan Kepong tidak terlepas dari berbagai tantangan. Tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti ketersediaan perangkat penayangan yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melakukan beberapa adaptasi, seperti mengunduh video sebelum pembelajaran dimulai dan menggunakan proyektor portable yang lebih fleksibel. Tantangan serupa juga ditemukan dalam penelitian Nuraini (2018) yang menyoroti pentingnya kesiapan infrastruktur dalam implementasi media audio visual.

Tantangan lain adalah kompetensi guru dalam mengintegrasikan media video ke dalam pembelajaran. Beberapa guru masih belum terbiasa dengan teknologi dan memerlukan pendampingan intensif. Untuk itu, dilakukan pelatihan singkat bagi guru mengenai pengoperasian perangkat dan strategi integrasi media video dalam pembelajaran. At dan Mlati (n.d.) dalam penelitiannya juga menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran sebagai faktor kunci keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Durasi video yang terlalu panjang juga dapat menyebabkan penurunan perhatian siswa. Berdasarkan pengamatan, durasi optimal untuk video pembelajaran adalah 510 menit untuk menjaga fokus dan perhatian siswa. Video yang lebih panjang perlu diselingi dengan aktivitas interaktif untuk mempertahankan keterlibatan siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Daniyati et al. (2023) yang menyatakan bahwa durasi media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan rentang perhatian siswa untuk memaksimalkan efektivitasnya.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer, yang melaporkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan daripada hanya katakata saja (Suja, 2024). Media video merupakan implementasi dari prinsip multimedia learning, di mana informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara simultan.

Secara praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan pembelajaran yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta peningkatan infrastruktur teknologi di lembaga pendidikan. Sejalan dengan penelitian Cahyani et al. (2024), pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik.

Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai strategi efektif dalam mengintegrasikan media video ke dalam pembelajaran, termasuk pemilihan konten

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa...

yang relevan, durasi optimal, dan aktivitas pendukung yang dapat memaksimalkan manfaat media video. Strategi ini dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lain dengan konteks yang serupa. Menurut Nabila (2020), faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa salah satunya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga integrasi media video dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait dengan improvisasi penguatan kognitif siswa melalui penerapan media video di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia. Pertama, penerapan media video terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata posttest sebesar 27,5% dibanding pre-test. Peningkatan ini mencakup berbagai aspek kognitif, meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), serta analisis (C4). Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat dari 45% menjadi 85% setelah implementasi media video, yang menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa. Kedua, penggunaan media video telah mengubah pola pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam paradigma pembelajaran baru ini, guru tidak lagi berperan sebagai satusatunya sumber informasi melainkan sebagai fasilitator yang membimbing proses konstruksi pengetahuan oleh siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Ketiga, media video mampu meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa, tercermin dari respons positif yang diberikan oleh 92% siswa terhadap penggunaan media video. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, materi lebih mudah dipahami, dan mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi ini berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan kognitif, menunjukkan bahwa aspek psikologis pembelajaran juga dipengaruhi positif oleh penggunaan media video. Keempat, efektivitas media video dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning, yang menekankan pentingnya penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan. Media video mengaktifkan multiple sensory channels yang dimiliki siswa, sehingga memperkuat proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang dan meningkatkan retensi pengetahuan pada siswa. Kelima, meskipun terdapat tantangan dalam implementasi media video, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kompetensi guru, tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi adaptasi yang tepat. Penggunaan proyektor portable, pengunduhan video sebelum pembelajaran, dan pelatihan singkat bagi guru merupakan beberapa solusi yang efektif untuk memastikan keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan dengan sumber daya terbatas.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai kontribusi positif media video terhadap penguatan kognitif siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Kuala Lumpur. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa, sekaligus memberikan landasan untuk pengembangan kebijakan dan praktik pendidikan yang memanfaatkan potensi media pembelajaran modern untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

C disebarluaskan di [Lisensi Creative Commons](#) Internasional

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journ Student Research* 1(1):282–94. doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- At, Language, and S. M. P. Negeri. n.d. Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 506. *Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DISMP NEGERI 2 The Applicati Learning Media Indonesia* Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia 507.” 506–18.
- Cahyani, Kamila, Masdar Lailatun, Nadira Yova, and Murnika Wismanto. (2024). Pemilihan Media Yang T Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Peserta Didik. 1(3):76–85.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Islam, Universitas, NegeriSunan, and Kalijaga Yogyakarta. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. 11(1):85–100.
- Jovin, Jovin, and Frans Santoso. (2022). Studi Visual Dan Gerak Boneka Porselen Sebagai Pendukung Perancangan Film Animasi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 5(1):114–35. doi:
- Kristanto, Andi. (2016). “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*
- Lestari, Fibria Anggraini Puji. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan* 1(1):534–40.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *J Pendidikan Dan Ilmu* 3(1):48–62.
- Nabila, Tasya, Abadi. (2020). “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Pros Sesiomadika* 1.
- Nadifah, Isna, Nur Fauziah, and Selly Ade Saputri. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” 6(1).
- Nur Azmi Alwi, and Putri LestariAgustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam

Lestari & Sari, Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa...

Proses Di Se Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia

2(3):183–90. doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3095.

Nuraini. (2018). Jenis Jenis Media Audio Visual. Ecuatoriana y Turismo Local.

Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Kohod III. J Pendidikan Dan Ilmu Sosial

Pratiwi, Intan. (2021). Analisis Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Seminar Nas Pendidikan Sultan Agung

Putra, Rizky Pratama, Muhmmad Ainul Yaqin, and Akhmadiyah Saputra. (2024). Objek Hasil Belajar Pendi Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Af Psikomotorik). Jurnal Of Islamic Educ Res 2(1):149–58.

Suja, I. Wayan. (2024). Abstrak : Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengeksplorasi Penerapan Nilai-Nilai Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Mahasiswa. Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dengan Metode S.” 03(03):1–5.

Warsita, Bambang. (2018). Teori Belajar Robert M. Ga Dan Implikasinya Pada Pentin Pusat Sumber Belajar. gn XII(1):064–078. doi: 10.32550/teknodik.v12i1.421.

Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media Dan Sumber Belajar. Media

SOAL PENELITIAN

1. Susu adalah benda berwujud ...
a. Padat b. Cair c. Gas
2. Benda berikut ini yang paling sulit dipegang adalah ...
a. Pensil b. Air c. Penghapus
3. Kertas dan kain termasuk benda ...
a. Padat b. Cair c. Gas
4. Udara yang kita hirup termasuk benda ...
a. Gas b. Cair c. Bening
5. Benda yang mudah berubah jika dipindahkan adalah benda ...
a. Cair b. Mahal c. Keras
6. Ketika air dimasukkan ke dalam ember maka bentuknya akan seperti ...
a. Gayung b. Ember c. Hujan
7. Air adalah benda yang permukaannya ...
a. Kasar b. Runcing c. Rata
8. Benda berikut ini yang dapat mengalir adalah ...
a. Kelereng b. Pasir c. Sirup
9. Air bisa berubah bentuk jika dipindahkan ke tempat yang ...
a. Sama b. Berbeda c. Berwarna
10. Benda padat yang mudah dilipat dan dibentuk-bentuk seperti ...
a. Batu b. Kayu c. Kertas
11. Benda gas yang kita hirup untuk bernafas adalah ...
a. Oksigen b. Asap c. Debu
12. Benda di bawah ini yang jika dimasukkan ke dalam gelas akan berubah seperti gelas adalah ...
a. Susu b. Ayam goreng c. Penggaris
13. Es dapat mencair jika terkena ...
a. Jari b. Panas c. Gelas
14. Sapu adalah benda padat yang digunakan untuk ...
a. Memotong kertas b. Membersihkan lantai c. Mencangkul
15. Petani menggunakan cangkul di ...
a. Kamar b. Sekolah c. Sawah
16. Benda padat yang digunakan untuk menulis di papan tulis adalah ...
a. Genteng b. Pensil c. Kapur
17. Air jika dipanaskan akan ...
a. Membeku b. Mencair c. Menguap
18. Balon yang ditiup udara terus menerus akan ...
a. Meledak b. Mengecil c. Mengerut
19. Benda padat yang biasa digunakan untuk wadah minuman adalah ...

a. Ember

b. Gelas

c. Piring

20. Benda yang biasa digunakan untuk membersihkan kaca adalah ...

a. Penghapus

b. Sapu lidi

c. Lap kain

KUNCI JAWABAN

1. B
2. A
3. A
4. A
5. A
6. B
7. C
8. C
9. B
10. C
11. A
12. A
13. B
14. B
15. C
16. C
17. C
18. A
19. B
20. C

NILAI PRETEST

Deskripsi	SOAL	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	JLH BNR
C1	1		1	1	1	1		1		1	1	7
	2		1		1	1		1		1		5
	3			1	1	1		1	1		1	6
	4	0	1	1			1	1		1		5
	5	1			1	1		1		1		5
C2	1		1	1	1	1			1			5
	2			1				1		1		3
	3			1	1	1		1	1			5
	4	1		1	1	1	1	1		1		7
	5			1	1	1				1	1	5
C3	1	1		1	1		1	1		1		6
	2			1	1	1		1		1		5
	3		1	1		1						3
	4				1			1		1	1	4
	5						1			1		2
C4	1	1			1	1		1			1	5
	2			1	1			1				3
	3					1				1		2
	4			1		1				1		3
	5			1	1	1		1		1		5
TOTAL BENAR		4	5	14	14	14	4	14	3	14	5	
NILAI		20	25	70	70	70	20	70	15	70	25	455
RATA-RATA		45,5										
% KELULUSAN		50										

Total = 28

Rata-rata = 2,8

Persen = 55

Total = 25

Rata-rata = 2,5

Persen = 50

Total = 20

Rata-rata = 2

Persen = 40

Total = 18

Rata-rata = 1,8

Persen = 35

JUMLAH SOAL PER TIAP C = 5

$$\% C1 = \frac{2,8}{5} \times 100\% = 55 \%$$

$$\% C2 = \frac{2,5}{5} \times 100\% = 50 \%$$

$$\% C3 = \frac{2}{5} \times 100\% = 40 \%$$

$$\% C4 = \frac{1,8}{5} \times 100\% = 35 \%$$

KETUNTASAN PRE TEST

Jumlah yang lulus = 5

Total siswa = 10

$$\% \text{ KELULUSAN} = \frac{5}{10} \times 100\% = 50 \%$$

NILAI POST TEST

Deskripsi	SOAL	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	JLH BNR
C1	1	1		1	1	1	1			1	1	7
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	3		1	1		1	1	1		1	1	7
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	5	1	1		1	1		1	1	1	1	8
C2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9
	2	1	1		1	1	1			1	1	7
	3		1	1		1	1		1	1	1	7
	4	1			1	1		1	1	1	1	7
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
C3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		9
	2		1	1		1		1		1	1	6
	3		1		1	1	1		1		1	6
	4	1		1	1		1		1	1	1	7
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
C4	1	1		1		1		1	1	1		6
	2	1	1		1	1	1	1	1			7
	3		1		1	1	1			1	1	6
	4	1	1	1	1	1		1		1	1	8
	5	1			1	1	1	1	1	1	1	8
TOTAL BENAR		15	15	13	16	19	15	14	14	18	16	
NILAI		75	75	65	80	95	75	70	70	90	80	775
RATA-RATA		78										
% KELULUSAN		90										

Total = 42
Rata-rata = 4,2
Persen = 85

Total = 40
Rata-rata = 4
Persen = 80

Total = 38
Rata-rata = 3,8
Persen = 76

Total = 35
Rata-rata = 3,5
Persen = 70

JUMLAH SOAL PER TIAP C = 5

$$\% C1 = \frac{4,2}{5} \times 100\% = 85 \%$$

$$\% C2 = \frac{4}{5} \times 100\% = 80 \%$$

$$\% C3 = \frac{3,8}{5} \times 100\% = 76 \%$$

$$\% C4 = \frac{3,5}{5} \times 100\% = 70 \%$$

KETUNTASAN POST TEST

Jumlah yang lulus = 9

Total siswa = 10

$$\% \text{ KELULUSAN} = \frac{9}{10} \times 100\% = 90 \%$$

AKTIVITAS SISWA

N o	Indikator	Deskripsi Pengamatan	SKOR
1	Perhatian terhadap video pembelajaran	Siswa memperhatikan video dengan fokus selama pembelajaran	4
2	Keterlibatan dalam diskusi	Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan setelah menonton video	4
3	Pemahaman materi	Siswa mampu menjelaskan kembali isi video dengan bahasa sendiri	3
4	Kemampuan mengerjakan latihan soal	Siswa dapat menjawab soal berdasarkan materi dalam video	4
5	Kemandirian dalam belajar	Siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri tanpa bantuan guru	3
	TOTAL		18
	SKOR MAKSIMAL		20
	PERSENTASE		92

% AKTIVITAS SISWA

TOTAL SKOR DIPEROLEH = 18

SKOR MAKSIMUM 4 X 5 = 20

$$\% C1 = \frac{18}{20} \times 100\% = 92 \%$$

AKTIVITAS GURU

No	Indikator	Deskripsi Pengamatan	
1	Kesiapan dalam mengajar	Guru menyiapkan materi, alat, dan media video sebelum pembelajaran dimulai	3
2	Penggunaan media video	Guru menggunakan media video dengan jelas dan sesuai materi yang diajarkan	4
3	Interaksi dengan siswa	Guru berinteraksi dengan siswa untuk memastikan pemahaman terhadap materi yang ditampilkan dalam video	3
4	Penggunaan strategi pembelajaran	Guru menggunakan strategi yang variatif setelah pemutaran video (diskusi, tanya jawab, latihan)	3
5	Evaluasi pembelajaran	Guru memberikan umpan balik dan mengevaluasi pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan media video	3
	TOTAL		16
	SKOR MAKSIMAL		20
	PERSENTASE		80

% AKTIVITAS GURU

TOTAL SKOR DIPEROLEH = 16

SKOR MAKSIMUM 4 X 5 = 20

$$\% C1 = \frac{16}{20} \times 100\% = 80 \%$$

DOKUMENTASI



RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI



Nama : Wiwit Lestari
Tempat /Tanggal Lahir : Tanah karo, 03 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Status : Belum Menikah
Alamat : Jln. Selam V no 17 Mandala by pass
Anak Ke : 11 dari 11 Bersaudara
No Hp/Wa : 0813-6246-0088

JENJANG PENDIDIKAN

1. Tahun 2008-2014 SDN 040516 Tiga Jumpa
2. Tahun 2014-2017 MTS PONPES Ar-Raudhatul Hasanah medan
3. Tahun 2017-2020 MAS PONPES Ar-Raudhatul Hasanah Medan
4. Tahun 2021-2025 Mahasiswi Serjana (S-1) FKIP PGSD UMSU