

## 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](mailto: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 27,5% pada hasil *post-test* dibanding *pre-test*. Tingkatan ketuntasan belajar bertambah dari 45% jadi 85%. 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 & Nurrohmah, 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 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 pula lebih termotivasi untuk belajar secara aktif, baik secara individu 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 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	<b>Peningkatan signifikan pada semua aspek kognitif</b>

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	-	-	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



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 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 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 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.



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 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 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.

