



## PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS IV MI PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA

### Hilma Fauziah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon  
Email : [hilmafauziah1212@gmail.com](mailto:hilmafauziah1212@gmail.com)

### Aceng Jaelani<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon  
Email : [acengjaelani9@gmail.com](mailto:acengjaelani9@gmail.com)

### Heru Mudiyanto<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon  
Email : [herumudiyantosnj@gmail.com](mailto:herumudiyantosnj@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh media video pembelajaran terhadap kemampuan ranah kognitif siswa kelas IV MI berkaitan dengan sumber energi dan perubahannya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimental dan desain *nonequivalent control group design*. Populasi peteliannya siswa kelas IV MI Al Wahliyah Perbutulan yang berjumlah 106. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV B dengan jumlah 27 siswa dan kelas IV A berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Angket yang diterapkan dalam penelitian berupa *skala likert* dengan 10 pernyataan, dan tes yang berjumlah 9 soal pilihan ganda dengan kriteria soal terdiri dari 3 tingkatan yaitu, C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi). Instrumen ini sudah divalidasi menggunakan *expert judgement* 2 orang yang ahli dibidangnya. Dalam penelitian ini digunakan test uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sebagai prosedur analisis data, berlandaskan temuan analisis data dengan uji t media video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa. Hal ini dilihat dari signifikan  $0,000 < 0,05$ .

**Kata kunci : video pembelajaran, kemampuan kognitif**

### **Abstrack**

*The goal of this study was to ascertain how instructional video media affected grade IV MI students' cognitive skills in relation to energy sources and their changes. Utilizing a quantitative methodology, quasi-experimental techniques, and a nonequivalent control group design in this work. There were 106 students in class IV MI Al Wahliyah Perbutulan who were petelians. In this study, class IV B students (n = 27) and class IV A students (n = 20) served as the samples.. Techniques for gathering data that include tests and surveys. The questionnaire employed in this study was composed of a test consisting of nine multiple-choice questions with three levels of question criteria: C3 (applying), C4 (analyzing), and C5 (evaluating), and it was in the form of a Likert scale with ten items.. Two subject-matter experts' professional judgments were used to validate this instrument. On the basis of the results of data analysis with the t test of instructional video media affecting students' cognitive capacities, the normality test, homogeneity test, and t test were utilized in this study as data analysis techniques. The sig value of 0.000 0.05 reveals this.*

**keywords:** *learning videos, cognitive abilities*

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya kemampuan kognitif setiap siswa pasti unik, kemampuan setiap siswa untuk mempelajari dan menangkap informasi yang diajarkan guru juga akan berbeda-beda. Perencanaan pembelajaran disekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memerlukan pemahaman tentang perkembangan kognitif anak usia sekolah (Nabilah et al., 2020).

Kemampuan kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan kemampuan berpikir peserta didik. Menurut teori Benjamin S.Bloom yang membahas pentingnya kemampuan kognitif berkualitas tinggi melalui pendidikan dan bagaimana hal ini dapat dilakukan dengan memasukan setiap tingkat kognitif kedalam setiap kegiatan belajar. Kemampuan ranah kognitif adalah keterampilan siswa terhadap ranah kognitif. Ranah kognitif meliputi tindakan yang berfokus pada unsur informasi yang bersifat intelektual dan kemampuan berfikir, seperti mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Menurut taksonomi Bloom yang direvisi, keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Pentingnya kemampuan kognitif siswa terdapat korelasi yang kuat antara kinerja psikomotor siswa dan kemampuan kognitif dan afektif mereka, Tujuan pembelajaran dari bagian emosional dan psikomotor akan tercapai jika guru memperhatikan kemampuan kognitif siswa selama proses pembelajaran (Suhhaida & Rohana, 2018).

Permasalahan ini mengacu pada rendahnya kemampuan kognitif ranah menerapkan (C3), menganalisis (C4) dan Mengevaluasi (C5) hal yang membuat siswa kurang memahami kognitif ini adalah karena guru sering menggunakan teknik ceramah karena sebagian besar pembelajaran berupa penekatan pada guru, oleh karena itu siswa yang aktif lebih sedikit dalam pembelajaran guru

juga sering menggunakan teknik penugasan untuk mengejar materi supaya tidak tertinggal. Kurangnya fokus siswa juga menjadi permasalahan yang menyebabkan kemampuan kognitif C3 (penerapan), C4 (analisis), dan C5 (mengevaluasi) menjadi kurang dipahami, pembelajaran kurang bervariasi membuat siswa jenuh belajar, siswa lebih tertarik apabila menggunakan alat peraga atau media untuk itu interaksi antara siswa, guru, pustakawan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran, serta berbagai fasilitas belajar disekolah menjadi penting selama proses pembelajaran (Arsyad, 2007).

salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada tingkat ini adalah penggunaan media video pembelajaran. Adapun keunggulan atau kelebihan media video adalah 1). Media video pembelajaran dapat menyampaikan tujuan atau pesan pembelajaran yang realistis secara konkret, oleh karena itu menambah proses pendidikan sangat bermanfaat, 2). Memiliki daya tarik yang menginspirasi untuk mendorong anak untuk belajar, 3). Efektif untuk memperoleh tujuan pendidikan seperti psikomotor bahkan kognitif, 4). Mengurangi kejenuhan belajar, terutama apabila dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi, 5). Meningkatkan kapasitas peserta didik untuk mengingat materi yang dipelajari (Purwanti, 2015). Untuk melakukan hal itu guru harus tahu cara memanfaatkan alat yang disediakan di sekolah. Seorang pendidik juga ditekankan untuk mampu menerapkan strategi pengajaran yang tepat dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berkonsentrasi lebih baik. Sementara itu, materi yang dapat mendorong perkembangan siswa di perlukan untuk mengembangkan kapasitas kemampuan kognitif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ilmu-ilmu alam (IPA) untuk menunjukkan pelajaran konkret untuk pembelajaran melalui video pembelajaran.

Dari dua variabel yaitu media video pembelajaran dengan kemampuan kognitif siswa sangat berkaitan karena tujuan utama media pembelajaran adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menghibur dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan seperti pemahaman umum dari proses pembelajaran adalah salah satu kemampuan kognitif berupa cara untuk menilai pemahaman siswa. Dengan menggunakan media yang tepat upaya dilakukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efisien, yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Artinya penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif (Afriati, 2021). Strategi pengajaran dan media pembelajaran adalah dua bagian penting dari proses belajar mengajar. Pemanfaatan media merupakan komponen proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan karena kedua komponen tersebut saling berkaitan. Media pembelajaran adalah media pengajaran yang

mengembangkan pemikiran, emosi, minat, dan kemampuan siswa dalam mendukung proses belajar (Qurrotaini et al., 2020).

Dalam sejumlah penelitian yang telah dilakukan oleh (Nur Assyifa et al., 2020) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa video edukasi interaktif tentang warna berpengaruh terhadap kemampuan ranah kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Mariyati, 2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki dampak yang cukup besar pada tingkat aktivitas dan kemampuan ranah kognitif siswa sekolah dasar. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh (Khairani et al., 2019) membuktikan bahwa sudut pandang siswa sangat didorong dengan penggunaan video pembelajaran itu menunjukkan bahwa adanya pengaruh video pembelajaran.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu dalam beberapa penelitian tersebut menggunakan metode penelitian PTK. Namun pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, kemudian pada penelitian ini terfokus pada ranah level kognitif sekolah dasar pada materi sumber energi dan perubahannya. Kemudian dalam beberapa penelitian tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada variabel terikat, materi pembelajaran, sampel kelas yang digunakan dan lokasi penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV MI terkait materi sumber energi dan perubahannya. metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode kuasi eksperimental . Dalam hal ini (Sugiyono, 2019) mengatakan bahwa teknik penelitian yang digunakan untuk menemukan perlakuan tertentu adalah pendekatan penelitian eksperimen. Design dari penelitian ini adalah *nonequivalent control group Design*. Ada dua kelas atau kelompok yang digunakan pada penelitian ini , kedua kelas dalam desain penelitian ini diberi *pre test* dan *pos test* untuk untuk membandingkan hasil dari sebelum dan sesudah menerima *treatment* . Kedua kelas atau kelompok ini diberikan tes awal berupa *pre-test* untuk mengevaluasi siswa awal. Selanjutnya antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontroll diberikan perlakuan yang tidak sama.

Populasi peteliannya adalah seluruh siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Wahliyah Perbutulan yang berjumlah 106. Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV B dengan jumlah 27 siswa dan seluruh kelas IV A yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan angket. Angket digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana respon siswa pada penggunaan video terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV, angket yang digunakan berupa *skala likert* dengan 10 pernyataan, 10 pernyataan tersebut terkait

dengan 5 indikator sebagai berikut:1). Membantu mempercepat pemahaman, 2). Memperjelas penyajian pesa, 3). Menghilangkan kebosanan siswa, 4). Meningkatkan motivasi, 5). Meningkatkan kadar keaktifan siswa. Dari setiap 1 indikator terdapat 2 pernyataan. Sedangkan soal tes pada penelitian ini berjumlah 9 soal, dengan bentuk tes PG dengan kriteria soal terdiri dari 3 tingkatan , yaitu C3 (Menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi). Instrumen ini sudah divalidasi menggunakan *ekspert judgemet* 2 orang yang ahli dibidangnya. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran kelas IV MI pada Materi Sumber Energi dan Perubahannya

Penggunaan video pembelajaran dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Madrasah Ibtidaiyah Al Washliyah Perbutulan. Untuk Mengetahui pengaruh video pembelajaran kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI), saya sebagai penulis membuat dan membagikan sejumlah 10 angket pernyataan kepada siswa kelas IV Sebagai responden untuk memperoleh data mengenai video pembelajaran. Hasil angket yang telah disebarkan kepada 27 siswa untuk media video pembelajaran diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Rekapitulasi Presentase Hasil Angket Video Pembelejaran**

No Pernyataan	Alternatif Respon	Rata-rata
1	STS (Sangat Tidak Setuju) TS (Tidak Setuju) RR (Ragu-Ragu) S (Setuju) SS (Sangat Setuju)	4.14
2		4.10
3		4.29
4		3.97
5		4.10
6		3.71
7		3.58
8		3.58
9		2.71
10		3.07
<b>Jumlah</b>		<b>37,25</b>

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada penerapan video pembelajaran pada seluruh siswa kelas Eksperimen MI Al Washliyah Perbutulan termasuk kriteria baik dengan persentase 74,5 %

**Tabel 2 Standar Persentase Persepsi partisipan**

No	% Jumlah Skor	Kriteria
1.	84,01 - 100	SB
2.	68,01 - 84,00	B
3.	52,01 - 68,00	CB

No	% Jumlah Skor	Kriteria
4.	36,01 - 52,00	KB
5.	20,00 - 36,00	TB

Berdasarkan tabel 2 diatas diambil kesimpulan penggunaan bahwa media video pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan jumlah 74,5%

### Kemampuan Kognitif Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran

Kemampuan ranah kognitif siswa kelas IV MI Al Washliyah Perbutulan dinilai menggunakan pedoman penilaian tes. Penilaian ini dipisahkan menjadi dua bagian yaitu penilaian *pre-test* dan *post-tes*. Penilaian *pre-test* dan *post-test* diberikan masing-masing ke kelas eksperimen dan kontroll. Dan hasilnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Kemampuan ranah kognitif kelas eksperimen.

**Tabel 3 Analisis Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	27	22	78	54.37	14.825
PostTest Eksperimen	27	44	100	78.37	13.562
Jumlah partisipan	27				

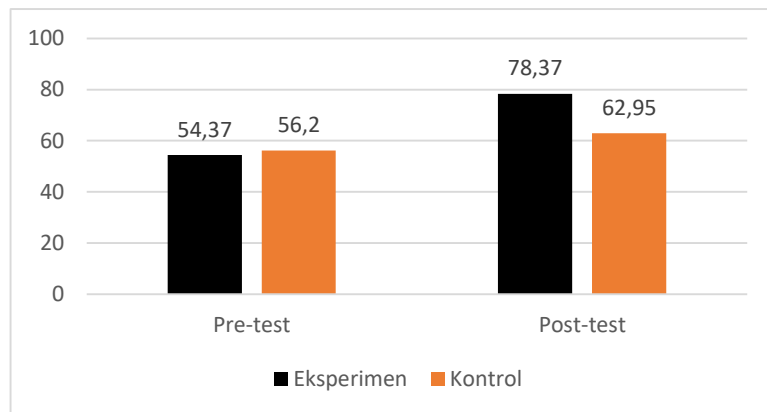
Berdasarkan tabel 3 tentang analisis deskriptif statistik diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen pada tes *pre-test* 54,37 Dengan minimum 22 dan maximum 78 dan std deviasi 14.825, dan mean tes *post-test* 78,37 dengan minimum 44 dan maximum 100 dengan standar deviasi 13.56

#### 2. Kemampuan kognitif kelas kontrol.

**Tabel 4 Analisis Deskriptif Statistik Kelas Kontrol**

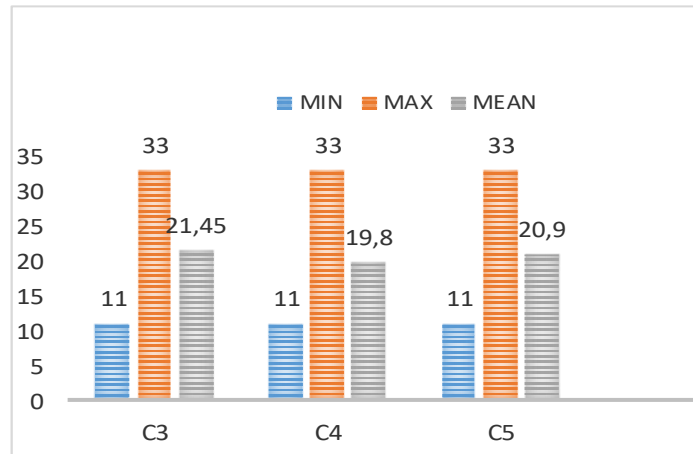
Descriptive Statistics					
	jumlah	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreTest Kontrol	20	22	78	56.20	14.902
Post-Test Kontrol	20	44	89	62.95	12.812
Valid (listwise)	N 20				

Berdasarkan tabel 4 diatas analisis deskriptif statistik diketahui nilai mean kelas kontrol rata rata pada tes *pre-test* 56,20 dengan minimum 22 dan maximum 78 dengan standar deviasi 14.902 dan tes *post-test* 62,95 dengan minimum 44 dan maximum 89 dengan standar deviasi 12.812.



**Gambar 1 Perbandingan Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar 1 diatas, dapat diketahui bahwa pada kelas ekperimen mendapatkan rata-rata pada skor *pre-test* dan *post-test* berturut-turut sebesar 54,37 dan 78,37, sedangkan kelas kontrol rata-rata skori *pre-test* dan *post-test* adalah 56,2 dan 62,95 rata-rata kelas ekperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan..



**Gambar 2 Rekapitulasi Nilai Ranah Tingkat C3, C4, C5**

Berdasarkan gambar 2 diatas diketahui nilai dari ranah tingkat C3 nilai minimum 11, maksimum 33 dan rata-rata 21,45, untuk C4 minimum 11, maximum 33 dan rata-rata 19,80, sedangkan untuk C5 minimum 11 maksimum 33 dan rata-rata 20,90.

**Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI pada Materi Sumber Energi dan Perubahannya.**

Pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV MI merupakan hasil akhir pada penelitian ini, untuk mengetahui hasil penelitian, maka penulis menggunakan *IBM Statistic 26* untuk menganalisis data dan kemudian penulis menyimpulkan hasilnya dengan uji hipotesis.

**Tabel 5. Tes Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan Kognitif	PreTest Eksperimen	.165	27	.056	.932	27	.076
	PostTest Eksperimen	.156	27	.091	.928	27	.063
	PreTest Kontrol	.216	20	.015	.917	20	.086
	Post-Test Kontrol	.224	20	.010	.909	20	.061

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel 3 tes Uji normalitas diatas *pre-test post-tes* dimana hasil *shapiro wilk* diperoleh nilai signifikan *pre test* kelas eksperimen 0,076 dan *post test* kelas eksperimen sebesar 0,063 adapun pada kelas kontrol diperoleh skor sig *pre-test* sebesar 0,086 dan *post test* sebesar 0,61.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan maka kedua nilai sig dua kelas tersebut > 0,05 yaitu 0,075 > 0,05 untuk *pre test* kelas eksperimen dan 0,086 > 0,05 untuk *pre test* kelas kontrol, dan untuk *post-test* kelas eksperimen 0,105 > 0,05 dan *post-test* kelas kontrol 0.061 > 0,05. Data tersebut bisa dinyatakan normal.

**Tabel 6 Tes Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Kognitif	Berdasarkan mean	.000	1	45	.986
	Berdasarkan median	.065	1	45	.800
	Berdasarkan median dan df yang disesuaikan	.065	1	44.833	.800
	Berdasarkan rata-rata yang dipangkas	.000	1	45	.994

Berdasarkan tabel 4 Test Uji homogenitas diatas berdasarkan data *pre-test* dan *pos-test* yang telah dilaksanakan dikelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil test uji homogenitas diketahui sig sebesar 0,986.



Mengacu pada landasan yang ada karena nilai Sig 0,986 > 0,05 maka sama dengan dasar dalam pedoman pengambil keputusan uji homogenitas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data bersifat sama atau *variance*

**Tabel 7 Hasil Test uji *Independent sampel t Test***

		Uji kevenne untuk kesetaraan varians		Uji t untuk kesetaraan						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Perbedaan mean	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									rendah	tinggi
Kemampuan Kognitif	Varian yang diasumsikan	.000	.986	3.945	45	.000	15.420	3.909	7.547	23.294
	Varian yang tidak diasumsikan			3.979	42.323	.000	15.420	3.876	7.601	23.240

Berdasarkan tabel 4 hasil uji-t menunjukkan bahwa diketahui nilai Signifikasni *2-tailed* sebesar  $0,00 < 0.05$ . Berdasarkan tabel hasil uji-t menunjukkan bahwa diketahui nilai  $t_{hitung} 3.945 > t_{tabel} 2.060$ . Dapat disimpulkan dari nilai  $t_{hitung}$   $H_0$  Ditolak da  $H_a$  diterima.

Pada penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan ranah kognitif siswa kels IV Penelitian ini dilakukan di kelas IV B MI Al Washliyah Perbutulan yang merupakan kelas eksperimen. Proses penelitian berguna untuk memperoleh data penerapan media video pembelajaran terhadap kemampuan kognif siswa dengan menggunakan angket untuk membuktikannya, Dari hasil uji t diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penerapan video pembelajaran pada siswa kelas IV kelas Eksperimen MI Al Washliyah Perbutulan termasuk kriteria baik.

Angka persentase angket cukup tinggi mengingat ada fungsi-fungsi media pembelajaran diantaranya: a). Fungsi *Audiovisual Aids* Atau *Teaching Aids (AVA)* untuk memberikan pengalaman yang konkret, b). Fungsi koneksi dalam situasi ini, peran media adalah perantara mereka yang membuat dan mendistributorkan media dan mereka yang mengkonsumsinya. Penerima adalah

individu yang mengkomisi bentuk komunikasi tertulis, visual sedangkan media yang dibuat (tertulis dalam versifilm, modul, slide, OHP, dan bentuk lainnya) mengandung catatan yang dimaksudkan untuk diberikan pada penerimanya. Fungsi-fungsi lainnya yaitu memberikan pemahaman tentang pembelajaran, memotivasi peserta didik, penyajian informasi (Wahid, 2018). Seiring kemajuan teknologi dan semakin banyak teknologi terkini yang tersedia, pemanfaatan video pembelajaran menjadi lebih efisien. Penyajian video pembelajaran dan elemen visualisasi lebih realistis, yang mendorong siswa untuk memperhatikan dan mendengarkan. video adalah bentuk media yang tepat untuk banyak lingkungan belajar, termasuk ruang kelas, kelompok kecil, dan bahkan satu siswa. Guru akan lebih luwes dan memperhatikan siswanya sambil mendemonstrasikan video pembelajaran (Huda, 2015).

Penguasaan hasil belajar siswa, termasuk kemampuan kognitifnya sangat berperan dalam menentukan seberapa baik mereka belajar setelah proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kemampuan kognitif pada penelitian ini adalah C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), dan C5 (Mengevaluasi) proses pembelajaran yang kurang maksimal membuat siswa kurang menguasai materi sehingga banyak yang mempunyai nilai dibawah rata-rata. Salah satu penelitian yang meneliti ranah C4 (menganalisis) menyatakan siswa yang pandai menganalisis akan mampu memperoleh hasil belajar yang baik, sedangkan yang tidak mahir dapat menghambat memperoleh hasil belajar yang baik (Fadlah & Syamsi, 2022). Hal tersebut setiap guru sangat memperhatikan hal ini demikian selalu berusaha mendatangkan alternative tindakan satu hal yang mampu dilakukan guru adalah membuat materi belajar yang memenuhi kebutuhan siswa untuk membantu anak-anak yang mendapat nilai di bawah rata-rata dalam pembelajaran mereka. secara keseluruhan, tugas media pembelajaran memperjelas pesan agar tidak bertele-tele dan melewati batasan ruang dan waktu serta panca indra termasuk penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan lain-lain (Khumaeroh et al., 2021).

Salah satu jenis media pembelajarannya yang dapat memikat minat siswa berupa video selain itu, hampir semua mata pelajaran, jenis pembelajaran, dan setiap ranah kognitif-psikomotorik-afektif dan interpersonal dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media video pembelajaran. siswa dapat menonton rekaman ulang peristiwa sejarah dari masa lalu atau rekaman nyata kejadian saat ini di ranah kognitif karena warna, musik, dan gerakan dapat menghidupkan karakter. dampak lainnya, dengan menonton video setelah atau sebagai tambahan untuk dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan kepada mereka (Huda, 2015).

Pengaruh signifikan media video pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif karena merangsang imajinasi dan merangsang motivasi belajar peserta didik. media video pembelajaran juga dapat mengubah lingkungan kelas supaya perhatian siswa terfokus

pada pelajaran, video pembelajaran dapat mendorong sikap positif siswa terhadap materi, mencegah terjadinya berbagai interpretasi siswa akan memperoleh pengetahuan yang sama dengan siswa lainnya jika melihat atau mendengar deskripsi suatu topik melalui media yang sama. Sehingga media video pembelajaran bisa menanggapi kejadian siswa menerima informasi yang tidak lengkap.

Dampak dari penggunaan video pembelajaran diantaranya dapat menggeser fungsi guru menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat karena guru dapat berkolaborasi dengan media dalam situasi ini, ada sumber informasi lain selain guru bagi siswa. Sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk membantu siswa yang kesulitan belajar, mempromosikan pembelajaran, dan kegiatan lain semacam itu. Selain fakta bahwa siswa akan mudah memahami mata pelajaran, hal ini dimaksudkan bahwa hal itu akan meningkatkan dorongan dan semangat siswa untuk belajar (Busyaeri et al., 2016).

Adapun kendala atau kelemahan penggunaan media video pembelajaran diantaranya

1). Memerlukan biaya yang cukup mahal tergantung pada energi listrik 2). Tidak ada peluang adanya timbal balik 3). pembelajaran dalam video pembelajaran tidak selalu jelas bagi semua siswa

## **SIMPULAN**

Respon siswa terhadap media video pembelajaran siswa kelas IV B (kelas eksperimen) Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Washliyah Perbutulan dari hasil perhitungan angket menunjukkan 74,5% dari 10 pernyataan. Angket ini termasuk kriteria baik karena pada interval 68,01%-84,00%. Penerapan media video pembelajaran ini menarik minat siswa untuk belajar. Kemampuan kognitif siswa kelas IV B (kelas eksperimen) MI Al Washliyah Perbutulan menggunakan media video pembelajaran bisa dilihat dari nilai *post test*. Pada hasil *post test* mendapatkan rata-rata 78,37 nilai minimum 44 dan maksimum 100 dengan rata-rata perkognitif C3 (Menerapkan) 24,04, C4 (Menganalisis) 28,52 dan C5 (Mengevaluasi) 24,85 dengan nilai minimum yang sama yaitu 11 dan maksimum 33. *post-test* pada kelas kontrol mendapatkan hasil rata-rata 62,95 dengan nilai minimum 44 dan maksimum 89. 100 dengan rata-rata perkognitif C3 (Menerapkan) 21,45, C4 (Menganalisis) 19,80 dan C5 (Mengevaluasi) 20,90 dengan nilai minimum yang sama yaitu 11 dan maksimum 33. Hal itu sejalan dengan hasil tes uji t menunjukkan bahea sig 2-tailed  $0,00 < 0,05$ , secara signifikan media video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan ranah kognitif siswa kelas IV MI terkait materi sumber energi dan perubahannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriati. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Tema 5 Di Sekolah Dasar*. April, 1–93.
- Afriati. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Tema 5 Di Sekolah Dasar*. April, 1–93.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video. *Al Ibtida*, 3(20), 116–137.
- Fadlah, A., & Syamsi, A. (2022). *Ijee 1 (1) 2022 Pengaruh Metode Cooperative Script Terhadap Kemampuan Analisis (C4) siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV di SD*. 1(1).
- Huda, N. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Bahasa Indonesia Pada siswa kelas IV SD negeri 1 Jetis Bantul Yogyakarta. *Skripsi*, 16(1994), 1–37.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(1), 11.
- Khumaeroh, A., Nurhayati, T., & Jaelani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Kelas Iv Mi Wathoniyah Babadan Cirebon Tahun 2020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Study Aims To ; Develop. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(01), 99–119.
- Mariyati, Y. (2021). *Tingkat keaktifan dan kemampuan kognitif siswa melalui penggunaan video pembelajaran*. 4(1), 27–31.
- Nabilah, M., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jippf.v1i1.41876>
- Nur Assyifa, F., Rohita, & Nurfadilah. (2020). *PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL WARNA Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Al-Azhar Indonesia*. 15(2), 137–146.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis

Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7.*

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: *Alphabet.*

Suhhaida, D., & Rohana, S. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 2(2), 49–60.*

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra, 5(2), 1–11.*