



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI UPTD SMP NEGERI 4 MORO'O**

Risman Gulo¹, Asali Lase², Eka Septianti Laoli³, Yearning Harefa⁴

Prodi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

e-mail: rismangulo59@gmail.com, asalilase206@gmail.com,
septianti.laoli@gmail.com, yearningharefa@unias.ac.id

Diterima: 14/08/2026; Direvisi: 07/09/2026; Diterbitkan: 17/09/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis video dan peningkatan kemampuan kognitif siswa di UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas VIII-A. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 57,5% pada Siklus I menjadi 90,0% pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 46,8% menjadi 84,3%. Rata-rata kemampuan kognitif siswa juga meningkat dari 62 menjadi 82. Ketuntasan klasikal mencapai indikator keberhasilan pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis video efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta aktivitas pembelajaran IPS Terpadu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Video, Kemampuan Kognitif, IPS Terpadu, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study was motivated by students' low cognitive ability in Integrated Social Studies, resulting from the dominance of lecture-based instruction and limited use of innovative learning media. This study aimed to analyze the implementation of video-based learning media and its improvement of students' cognitive ability at UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 20 students of Class VIII-A. Data were collected through observation, tests, field notes, interviews, and documentation, and analyzed using quantitative and qualitative approaches. The results showed that teacher activity increased from 57.5% in Cycle I to 90.0% in Cycle II, while student activity increased from 46.8% to 84.3%. The average cognitive ability score also increased from 62 to 82. Classical learning mastery reached the predetermined success criterion in Cycle II. Therefore, the implementation of video-based learning media was effective in improving students' cognitive ability and learning activities in Integrated Social Studies.

Keywords: Video-Based Learning Media, Cognitive Ability, Integrated Social Studies, Classroom Action Research.





PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami, menghubungkan, dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan penting dalam proses tersebut adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam menerima, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi melalui proses berpikir. Dalam revisi Taksonomi Bloom, proses kognitif mencakup mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) (Nafiati, 2021). Kemampuan kognitif tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk mengukur tingkat proses berpikir siswa dalam pembelajaran (Nurmaya et al., 2022). Dengan demikian, kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPS tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat materi, tetapi juga memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi yang dipelajari.

Permasalahan kemampuan kognitif menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII-A UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. Berdasarkan kondisi pembelajaran yang menjadi latar belakang penelitian, kemampuan kognitif siswa masih belum optimal. Pembelajaran masih didominasi penjelasan guru dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga kesempatan siswa untuk mengamati, memahami, mengolah informasi, bertanya, dan memberikan respons terhadap materi belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang membutuhkan gambaran konkret, khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu kondisi yang perlu diperbaiki agar kemampuan kognitif siswa dapat berkembang secara lebih optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis video menjadi salah satu alternatif karena mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar, suara, teks, animasi, dan gerakan. Penggunaan media video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Aliyyah et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan Makmur et al. (2023) menemukan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. Media audiovisual juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena informasi disampaikan melalui rangsangan visual dan audio yang lebih menarik (Nainggolan et al., 2023).

Penggunaan video juga dapat membantu siswa memahami konsep melalui penyajian materi yang lebih konkret. Hayati (2022) menunjukkan bahwa media video pembelajaran menggunakan Canva dapat mendukung proses pembelajaran, sedangkan Pratiwi et al. (2022) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. Dalam pembelajaran IPS, Miasari et al. (2023) menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar, sementara Suci Lestari dan Sujana (2021) menunjukkan bahwa video berbasis *discovery learning* dapat mendukung pembelajaran IPS. Ratnathatmaja dan Sujana (2022) mengembangkan video interaktif berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran IPS, sedangkan Saragi dan Tegeh (2021) menunjukkan bahwa media berbasis *problem based learning* menggunakan *VideoScribe* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pembelajaran IPS. Sari dan Wiyasa (2021) mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS,





Saputra dan Manuaba (2021) mengembangkan media video animasi berbasis proyek, dan Setyawati et al. (2022) menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan daya serap siswa. Aristiani dan Agung (2022) menunjukkan bahwa *e-book* dapat digunakan sebagai media digital inovatif dalam pembelajaran IPS, sedangkan Dewi et al. (2023) menemukan bahwa media pembelajaran IPS berbasis platform TikTok dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. Sari et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS, sedangkan Swari dan Ambara (2022) menunjukkan bahwa video animasi dapat menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual dan media digital memiliki potensi dalam mendukung keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa diberikan kesempatan untuk aktif mengolah informasi yang diperoleh. Hal tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivistik bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif (Suryana et al., 2022). Wati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan *discovery learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media video dalam penelitian ini tidak digunakan sekadar sebagai tontonan, tetapi diintegrasikan dengan penjelasan, tanya jawab, dan kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa mengamati, memahami, dan merespons materi.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat media video, sebagian penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan produk media, penerapan pada jenjang sekolah dasar, atau pengukuran hasil belajar secara umum. Penelitian Mohamad et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP. Namun, penerapan media video sebagai tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada konteks kelas VIII-A UPTD SMP Negeri 4 Moro'o masih perlu dikaji. PTK memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sehingga hasil pada satu siklus dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Kurniawan, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis video dipilih sebagai tindakan untuk membantu menyajikan materi IPS secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat penerapan media pembelajaran berbasis video serta perubahan kemampuan kognitif siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis video dan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di UPTD SMP Negeri 4 Moro'o.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-A sebanyak 20 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian difokuskan pada penerapan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran IPS Terpadu pada materi kegiatan ekonomi. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sehingga keseluruhan penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan.



Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media pembelajaran berbasis video, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen tes kemampuan kognitif, lembar catatan lapangan, serta dokumentasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan video sebagai media utama untuk menyajikan materi, memperjelas konsep, dan membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi yang relevan. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa serta perkembangan kemampuan kognitif siswa. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru sebanyak 12 butir, lembar observasi aktivitas siswa sebanyak 5 butir, dan tes kemampuan kognitif berbentuk pilihan ganda. Instrumen disusun oleh peneliti berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator kemampuan kognitif yang diukur, kemudian diperiksa dan divalidasi sebelum digunakan dalam penelitian. Validasi dilakukan melalui *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan materi, indikator pembelajaran, dan tujuan penelitian. Data pendukung diperoleh melalui catatan lapangan dan dokumentasi selama proses pembelajaran.

Data aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif berdasarkan persentase keterlaksanaan setiap indikator. Data kemampuan kognitif dianalisis berdasarkan nilai tes, nilai rata-rata kelas, kategori kemampuan, dan ketuntasan belajar siswa. Hasil setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui perubahan setelah penerapan media pembelajaran berbasis video. Analisis juga digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 dan ketuntasan belajar secara klasikal minimal 80% dari jumlah siswa. Tindakan dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa dan persentase ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Selain itu, peningkatan aktivitas guru dan siswa digunakan sebagai indikator pendukung untuk melihat keterlaksanaan dan efektivitas tindakan pembelajaran.

Tabel 1. Ringkasan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Kisi-Kisi Singkat
1	Lembar observasi aktivitas guru	Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dalam pembelajaran berbasis video (12 butir)
2	Lembar observasi aktivitas siswa	Mendengarkan, mengamati, bertanya, menjawab, dan menyimpulkan materi (5 butir)
3	Tes kemampuan kognitif	Soal pilihan ganda mengacu jenjang C1–C4 taksonomi Bloom revisi, materi kegiatan ekonomi
4	Catatan lapangan	Tanggal, pertanyaan, respons siswa, dan kesimpulan tiap pertemuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video

Penerapan media pembelajaran berbasis video dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, pembelajaran dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, media video, lembar observasi, dan tes kemampuan kognitif. Pada tahap tindakan, video digunakan untuk

menyajikan materi kegiatan ekonomi, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan, tanya jawab, dan kegiatan penguatan pemahaman siswa.

Pada Siklus I, media video mulai digunakan sebagai bagian utama dalam penyampaian materi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa masih belum optimal. Oleh karena itu, hasil Siklus I digunakan sebagai dasar refleksi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II. Perbaikan dilakukan terutama pada pengelolaan pembelajaran, pemanfaatan video, pemberian penjelasan setelah video, serta peningkatan kesempatan siswa untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pemahamannya.

Pada Siklus II, penerapan media video dilakukan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pembelajaran berlangsung lebih terarah dan siswa diberikan kesempatan yang lebih besar untuk mengamati, merespons, mendiskusikan, dan menyimpulkan materi yang disajikan melalui video. Perubahan pelaksanaan tersebut selanjutnya terlihat pada peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan kognitif siswa sebagaimana disajikan pada hasil penelitian berikut.

Kemampuan Kognitif Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran IPS Terpadu. Perubahan kemampuan kognitif terlihat dari pergeseran jumlah siswa pada setiap kategori kemampuan serta peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II. Data tersebut diperoleh melalui tes kemampuan kognitif yang diberikan pada akhir setiap siklus kepada 20 siswa kelas VIII-A.

Tabel 2. Perkembangan Kemampuan Kognitif Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Kategori	Rentang Nilai	Siklus I	Siklus II
Sangat baik	86–100	0 siswa	6 siswa
Baik	71–85	8 siswa	11 siswa
Cukup	60–70	3 siswa	3 siswa
Kurang	0–59	9 siswa	0 siswa
Nilai rata-rata		62	82

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan yang jelas setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus I, masih terdapat 9 siswa dalam kategori kurang dan belum ada siswa yang mencapai kategori sangat baik, sedangkan pada siklus II tidak terdapat lagi siswa dalam kategori kurang dan 6 siswa telah mencapai kategori sangat baik. Jumlah siswa dalam kategori baik juga meningkat dari 8 siswa menjadi 11 siswa, sementara nilai rata-rata kelas meningkat dari 62 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video memberikan perubahan positif terhadap kemampuan kognitif siswa. Perubahan tidak hanya terlihat pada peningkatan nilai rata-rata, tetapi juga pada pergeseran distribusi kemampuan siswa menuju kategori yang lebih tinggi. Hasil siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas KKTP 70, sehingga tindakan pembelajaran dapat dinyatakan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Aktivitas Guru dan Siswa

Selain kemampuan kognitif, penelitian juga mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk melihat keterlaksanaan tindakan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media berbasis video. Perbandingan hasil observasi pada kedua siklus disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

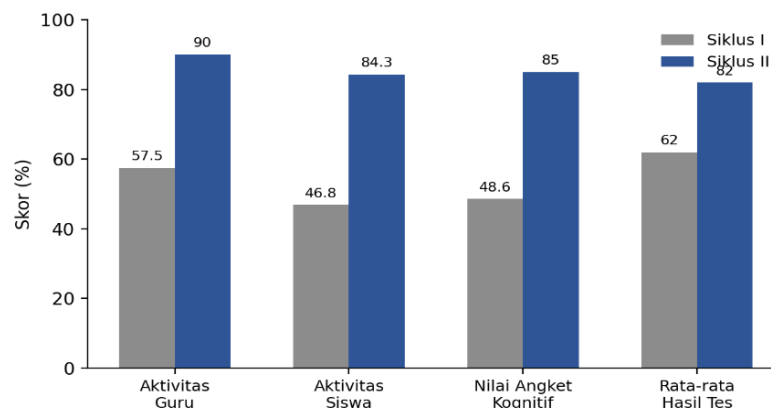
Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	57,5%	90,0%
Aktivitas siswa	46,8%	84,3%

Tabel 3 menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 57,5% pada siklus I menjadi 90,0% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa, yaitu dari 46,8% menjadi 84,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II tidak hanya berdampak pada kemampuan kognitif, tetapi juga meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan lebih terarah dalam memanfaatkan media video untuk menyampaikan materi dan mengelola proses pembelajaran. Sementara itu, peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan materi yang disajikan, dan merespons kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dan siswa menjadi faktor pendukung tercapainya peningkatan kemampuan kognitif pada siklus II.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Secara keseluruhan, perbandingan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diamati. Peningkatan terlihat pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan kognitif siswa setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Gambaran perbandingan hasil tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 memperlihatkan kecenderungan peningkatan hasil pada siklus II dibandingkan siklus I. Aktivitas guru meningkat sebesar 32,5 poin persentase, sedangkan aktivitas siswa meningkat sebesar 37,5 poin persentase. Nilai rata-rata kemampuan kognitif juga meningkat sebesar 20 poin, dari 62 menjadi 82, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai pada siklus II.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, penerapan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS Terpadu. Peningkatan aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa tindakan dapat terlaksana dengan lebih baik pada siklus II, sedangkan peningkatan nilai kognitif menunjukkan adanya perbaikan capaian belajar siswa. Karena nilai rata-rata telah melampaui KKTP 70 dan ketuntasan klasikal telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, penelitian dihentikan pada siklus II.



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa yang semula 62 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II, disertai berkurangnya jumlah siswa pada kategori kurang dari 9 siswa menjadi tidak ada siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video bukan sekadar membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.

Peningkatan kemampuan kognitif tersebut berkaitan dengan karakteristik video yang mampu menyajikan materi melalui unsur visual dan audio secara bersamaan. Penyajian materi secara lebih konkret membantu siswa memperoleh informasi secara lebih jelas sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal guru. Pratiwi et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa, sedangkan Aliyyah et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut karena peningkatan tidak hanya terlihat pada skor rata-rata, tetapi juga pada pergeseran kemampuan siswa menuju kategori yang lebih tinggi.

Efektivitas media video dalam pembelajaran IPS juga didukung oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Mohamad et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP. Temuan serupa ditunjukkan oleh Miasari et al. (2023) melalui video pembelajaran berbasis *discovery learning* dan oleh Ratnathatmaja dan Sujana (2022) melalui video interaktif berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran IPS. Saragi dan Tegeh (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *problem based learning* menggunakan *VideoScribe* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Kesamaan hasil tersebut mempertegas bahwa video memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran IPS karena mampu mendukung penyampaian materi sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Peningkatan pada penelitian ini juga tampak pada aktivitas siswa yang naik dari 46,8% pada siklus I menjadi 84,3% pada siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa video mampu mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Nainggolan et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan Makmur et al. (2023) menemukan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa dalam penelitian ini menjadi salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan kemampuan kognitif pada siklus II.

Peningkatan aktivitas guru dari 57,5% menjadi 90% juga menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media video sangat dipengaruhi oleh kualitas pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II, guru lebih optimal dalam mengintegrasikan video dengan penjelasan materi dan kegiatan belajar siswa. Media video akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila tidak digunakan secara pasif, tetapi ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa mengamati, memahami, merespons, dan mengolah informasi. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, bukan hanya menerima informasi secara pasif (Suryana et al., 2022).

Temuan penelitian juga sejalan dengan perkembangan penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS. Suci Lestari dan Sujana (2021) menunjukkan bahwa video berbasis





discovery learning dapat mendukung hasil belajar IPS, sedangkan Saputra dan Manuaba (2021) menunjukkan manfaat media video animasi dalam pembelajaran IPS. Setyawati et al. (2022) juga menemukan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan daya serap siswa. Sari dan Wiyasa (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mendukung pembelajaran IPS, sementara Aristiani dan Agung (2022) menegaskan potensi media digital inovatif dalam pembelajaran IPS. Temuan Dewi et al. (2023) mengenai penggunaan platform TikTok untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP semakin menunjukkan bahwa karakteristik media digital yang dekat dengan pengalaman siswa dapat dimanfaatkan untuk memperkuat proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan media video relevan untuk meningkatkan kemampuan belajar pada berbagai jenjang dan karakteristik pembelajaran. Hayati (2022) menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran, sedangkan Sari et al. (2024) menemukan bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Swari dan Ambara (2022) bahkan menunjukkan bahwa video animasi dapat menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia dini. Meskipun konteks dan jenjang penelitian tersebut berbeda, keseluruhan temuan memberikan dukungan bahwa unsur visual dan audiovisual dalam media digital dapat menjadi stimulus pembelajaran yang efektif ketika disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Peningkatan hasil pada siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK. Ketika hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, tindakan diperbaiki pada siklus II berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kemampuan kognitif. Perbaikan secara bertahap tersebut memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian tindakan kelas, siklus tindakan dan refleksi menjadi bagian penting untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Kurniawan, 2017). Oleh karena itu, keberhasilan penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media video, tetapi juga oleh proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video efektif digunakan sebagai alternatif untuk memperbaiki pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII-A UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. Peningkatan aktivitas guru dan siswa berjalan searah dengan peningkatan kemampuan kognitif, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 62 menjadi 82 dan tercapainya ketuntasan klasikal pada siklus II. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu sekaligus memberikan bukti empiris bahwa media video dapat diterapkan melalui PTK sebagai strategi perbaikan pembelajaran IPS pada jenjang SMP. Dengan demikian, penggunaan video perlu ditempatkan sebagai bagian integral dari rancangan pembelajaran, bukan sekadar sebagai pelengkap penyampaian materi.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII-A UPTD SMP Negeri 4 Moro'o. Media video membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk memperkuat kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.

Penerapan media pembelajaran berbasis video perlu dilakukan secara terencana dengan menyesuaikan isi video, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa. Guru





disarankan memadukan penggunaan video dengan aktivitas diskusi, tanya jawab, dan penguatan konsep agar siswa tidak hanya menyimak, tetapi juga aktif mengolah informasi yang diperoleh. Sekolah juga dapat mendukung pemanfaatan media digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://ojs.unida.info/index.php/JSH/article/view/4034>
- Aristiani, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2022). E-Book: Innovative digital learning media for social science lessons for fifth-grade elementary school. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 410–419. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.54833>
- Dewi, I. G. K. K., Kertih, I. W., & Maryati, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis platform TikTok untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 131–140. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Publikasikan Lebih Dalam.
- Makmur, H., Yunus, M., & Rajad, A. M. (2023). Pengaruh pemanfaatan media video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar IPS SDN 28 Sapuka Liukang Tangaya Pangkep. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 349–355. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16865>
- Miasari, N. M., Suarni, N. K., & Ardana, I. M. (2023). Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 7(2), 256–265. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i2.59836>
- Mohamad, N., Panigoro, M., Gani, I. P., Mahmud, M., Damiti, F., Tambengi, W. M., & Kasim, M. (2024). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII A di SMP Negeri 2 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 2(3), 373–387. <https://doi.org/10.37479/jebe.v2i3.26096>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran audio visual. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Nurmaya, E., Rusilowati, A., & Astuti, B. (2022). Development of cognitive ability test instrument based on revision Bloom taxonomy on dynamic electricity materials for students of senior high school. *Physics Communication*, 6(2). <https://doi.org/10.15294/physcomm.v6i2.37028>



- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video pembelajaran interaktif *problem based learning* dalam pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2021). Media pembelajaran berbasis *problem based learning* menggunakan VideoScribe untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/41538>
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media video animasi berbasis project dalam muatan materi kenampakan alam mata pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32843>
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187–196. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of interactive learning multimedia Indonesia's cultural diversity material in social sciences learning for grade IV elementary school students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48–59. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media video pembelajaran Tri Hita Karana untuk meningkatkan daya serap siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52820>
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Swari, I. G. A. A. M., & Ambara, D. P. (2022). Video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulus kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 163–172. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346>
- Wati, N. N. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. (2023). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 615–623. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1363>