

Pengaruh Media Pembelajaran Numerasi terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Berpenyebut Sama di Kelas III SDN Cilaku

Salsabiya Azki Qorialqurani, M. Taufik, A. Syachruroji

Universitas ultan Ageng Tirtayasa
2227170091@untirta.ac.id

Article History

accepted 1/7/2024

approved 1/8/2024

published 21/9/2024

Abstract

This research aims to find out whether the cognitive abilities of students who use numeracy learning videos are better than students who use LKS. The learning material is addition and subtraction with the same denominator in class III. The method used in this research is an experimental method with a quasi-experimental design. The data collection techniques used are pre test and post test to determine the cognitive abilities of class III students. The research results of the Mann Whitney Test analysis of students cognitive abilities produced a result of $U_{count} < U_{Table}$ 99, which means that H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these results, it shows that the cognitive abilities of students in the experimental class (which used numeracy learning videos) were better than students in the control class who used LKS).

Keywords: Learning Video, Numeracy, Cognitive Ability

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan video pembelajaran numerasi lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan LKS. Materi pada pembelajaran yakni penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama di kelas III. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain kuasi-eksperimental. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pre-test dan post-test guna mengetahui kemampuan kognitif peserta didik di kelas III. Hasil penelitian Analisis Uji Mann Whitney terhadap kemampuan kognitif peserta didik menghasilkan hasil $U_{hitung} < U_{Tabel}$ 99, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik di kelas eksperimen (yang menggunakan video pembelajaran numerasi) lebih baik dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan LKS).

Kata kunci: Video Pembelajaran, Numerasi, Kemampuan Kognitif



PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk potensi dan mutu sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan yang terus berlangsung di era ini. agar tujuan dapat dicapai dengan baik guru seharusnya dapat memilih metode pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran (Purbasari, *et al.*, 2012). Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik (Nugraha. *et al.*, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran tidak terbatas pada bahan baaan dan papan tulis tapi melibatkan berbagai teknologi dan multimedia menjadi aspek yang dapat memperkaya pengalaman belaar peserta didik (Wahid., 2018). Generasi muda tumbuh di lingkungan yang penuh dengan teknologi, sehingga memanfaatkan media pembelajaran dapat menjadi gaya belaar yang lebih sesuai dengankondisi zaman saat ini. Perubahan yaitu kemampuan baru yang telah ada dalam waktu yang relatif lama. Perubahan berasal dari usaha (Lestari, 2017).

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Magnalena, dkk (2021) mengemukakan bahwa media sebagai elemen dalam suatu sistem, memiliki peran sebagai fasilitator komunikasi non-verbal. Sebagai komponen sistem, keberadaan media menjadi suatu keharusan atau wajib digunakan dalam tiap proses pembelajaran. Ketiadaan salah satu komponen dapat berimplikasi pada hasil yang tidak optimal. Artinya, tanpa media, pembelajaran kurang interaktif, kurang memikat perhatian, dan kurang memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, memanfaatkan media dalam pembelajaran dianggap sebagai langkah yang esensial untuk melahirkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap keperluan peserta didik. Dengan demikian, integrasi media dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Pendekatan pembelajaran yang hanya berfokus pada penghafalan, ternyata tidak memberikan hasil yang efektif. Meskipun peserta didik menguasai materi pembelajaran, namun mereka belum tentu bisa menerapkan konsep tersebut pada kehidupan sehari-hari. Inilah mengapa penggunaan media pengajaran menjadi sangat penting dalam menarik minat murid dalam proses belajar. Sebagaimana yang disampaikan dalam penelitian oleh Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwasannya Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih enjoy, interested, dan energik saat belajar sehingga meningkatkan kemampuan berpikir maksimal. Karena alasan ini, guru harus bersedia berinovasi dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat memberikan dukungan pada proses pembelajaran.

Melalui media pembelajaran yang menarik seperti menciptakan kesan atau pendapat yang timbul dari penggunaan media tersebut, murid akan lebih mudah dalam mengingat dan mengerti materi belajar yang diajarkan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik yang dapat menjadi bekal dalam kehidupannya. Agustina (2021) memaparkan bahwa kemampuan yang harus diprioritaskan dalam pembelajaran yakni kemampuan numerasi. Menurut Tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) kemampuan numerasi didefinisikan sebagai pemahaman dan keterampilan untuk memanfaatkan beberapa simbol dan angka mengenai dengan dasar matematika. Kemampuan ini bertujuan untuk memecahkan masalah praktis dalam beberapa konteks kehidupan sehari-hari.

Diprioritaskannya kemampuan numerasi dalam pembelajaran, dapat memastikan bahwa peserta didik tak hanya mengerti konsep matematika secara teoritis, namun juga dapat menerapkannya dengan sukses dalam berbagai aspek kehidupan. Ini menciptakan pribadi yang siap menjalani tantangan di dunia modern yang terus maju. Realita yang terjadi dilapangan, berdasarkan hasil penelitian Rekalasdiana, dkk (2023) menyampaikan bahwa proses pembelajaran di Indonesia kebanyakan masih berfokus pada menghafal informasi tanpa pemahaman konten yang relevan dengan kehidupan

sehari-hari murid. Itu artinya bahwa keahlian kognitif murid untuk mengerti, menerapkan, dan mengingat informasi yang dipelajari akan menjadi kurang optimal. Peserta didik dapat mengalami ketidakmampuan dalam mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pengajaran untuk memaksimalkan kualitas pendidikan dan keahlian kognitif murid. Sehingga murid mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Masalah lain yang ditemukan yakni masih ada pendidik yang belum atau tidak memakai media pembelajaran berbasis teknologi. Guru masih cenderung memanfaatkan buku paket dan lembar kerja murid dalam aktivitas belajar mengajar yang menyebabkan murid pasif, kurang antusias, dan sulit mengerti materi (Hazna, 2020). Hal itu sesuai pula dengan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan di SDN Cilaku kelas 3 yakni tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Selain itu hasil wawancara didapatkan data bahwa kurangnya kemampuan kognitif peserta didik di kelas 3 SDN Cilaku, khususnya pada mata pelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan berpenyebut sama. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai masalah yang dihadapi oleh murid dalam mempelajari materi tersebut, diantaranya yaitu; karakteristik peserta didik di kelas 3 SDN Cilaku yang cenderung pasif, dan peserta didik belum secara menyeluruh dapat memahami muatan materi matematika secara konkrit, hal ini dikarenakan tidak adanya penggunaan media pada materi tersebut yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SDN Cilaku.

Pemanfaatan media pembelajaran numerasi menjadi penting digunakan untuk menjawab tantangan era modern ini. Karena pembelajaran numerasi melibatkan pemecahan masalah matematis yang membutuhkan kemampuan analisis dan pemikiran kritis. Menurut Maghrifah, dkk (2022) media yang bisa dimanfaatkan untuk merangsang kemampuan numerasi anak ialah dengan memanfaatkan media digital. Media digital yang dimaksud salah satu diantaranya dapat berupa video pembelajaran. Video pembelajaran ialah bentuk media yang menggabungkan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi pembelajaran seperti prinsip, konsep, teori, prosedur, dan aplikasi pengetahuan guna meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Aliyyah dkk, 2021). Pemakaian video pembelajaran dalam konteks pengembangan kemampuan numerasi memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif (Zulherman, Iba, et al., 2021).

Video pembelajaran memungkinkan visualisasi konsep matematis dengan menggunakan gambar, grafik, dan animasi. Dengan melihat representasi visual, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep numerasi (Syaparuddin dan Elihami, 2020). Video pembelajaran sering kali mengaitkan konsep numerasi dengan situasi kehidupan nyata (Febriani, 2017). Dari uraian di atas peneliti melihat "Bagaimana kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan LKS dengan materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama disekola dasar, Bagaimana kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan video pembelajaran numerasi dengan materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama, bagaimana kemampuan kognitif peserta didik berdasarkan hasil Uji U Mann Whitney?"

METODE

Pada Studi ini, metode yang digunakan ialah kuantitatif. Rahayu (2018) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan sebuah pendekatan yang menekankan pada data berbentuk angka dan dianalisis memanfaatkan teknik analisis inferensial. Studi ini menggunakan uji eksperimen, Kuasi eksperimen dipilih karena sulitnya menciptakan kondisi kontrol yang ideal dalam situasi nyata, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2015). Dalam penelitian ini, peneliti membagi kelompok secara

nyata, tetapi tetap mengikuti pola alamiah yang ada, tanpa membedakan kelompok kontrol dari kelompok lainnya.

Adapun sumber data yang dimanfaatkan oleh peneliti ialah sumber data yang asalnya dari ahli materi, guru kelas, dan murid kelas III SDN CILAKU, serta sumber – sumber lain yang mendukung untuk studi ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui Identifikasi masalah, Studi pendahuluan, Merumuskan masalah, Menyusun kerangka berpikir, Menyusun hipotesis, Menyusun rancangan penelitian, Uji coba instrumen penelitian, Pelaksanaan penelitian, Kelas eksperimen dan kontrol, Pre test dan post test, Mengumpulkan data, Mengolah dan menganalisis data, Menarik kesimpulan dan Menyusun laporan (Arikunto., 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diadakan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Serang yaitu SDN Cilaku tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang dipilih menggunakan quasi eksperimen yang menerapkan desain penelitian yaitu nonequivalent control group design dengan mempergunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel yang dipergunakan peneliti ialah teknik Sampling purpose dengan mempertimbangkan kebutuhan masing-masing peneliti dalam menunjang penelitian ini. Teknik tersebut termasuk ke dalam pengambilan sampel dengan cara Nonprobability Sampling yakni pemilihan sampel ini tidak ada peluang yang sama bagi tiap unsur populasi yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian.

Peneliti mempertimbangkan antar dua kelas yang menjadi sampel penelitian, peneliti membandingkannya melalui beberapa hal yaitu skor pretest yang didapat dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka guru dan peneliti menetapkan bahwa kelas IIIB sebagai kelas eksperimen yang mempergunakan media numerasi berupa video pembelajaran sementara kelas IIIA sebagai kelas kontrol yang mempergunakan LKS. Setiap kelas jumlahnya 18 siswa. Agar melihat kemampuan numerasi siswa, kedua kelas tersebut sebelumnya diadakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kedua kelas akan diberikan perlakuan untuk tiap kelas setelah ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen, tahap terakhir kedua kelas akan diberi posttest sebagai kemampuan numerasi siswa.

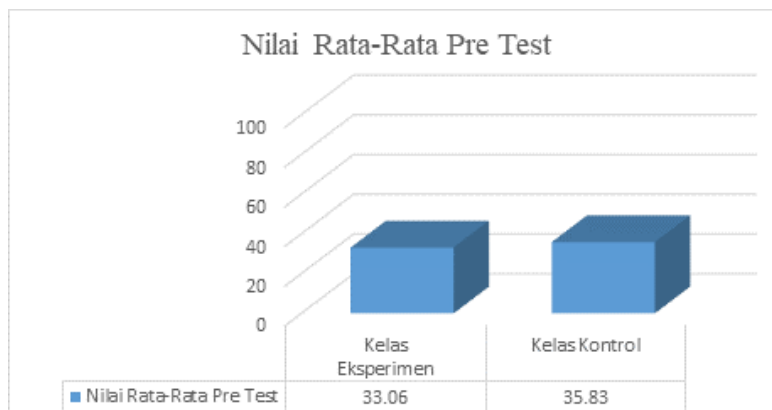
Soal tes sudah diuji cobakan secara teoritis oleh ahli materi serta diuji secara empiris (validasi, daya pembeda, reliabilitas, dan tingkat kesukaran) pada kelas yang sudah mempelajari materi yang akan diteliti. Materi yang akan diteliti yaitu Materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama. Setelah dilakukan validasi empiris sebanyak 20 soal PG, maka ke 20 soal tersebut akan digunakan sebagai soal dalam menilai kemampuan kognitif peserta didik. 20 soal tersebut mewakili 2 indikator, semua soal tersebut telah di validasi, dan akan digunakan seluruh soalnya.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 4 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan pada kelas kontrol dan 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Pertemuan pertama dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dilaksanakan pada 15 Mei 2024, pertemuan selanjutnya pada 16 Mei 2024. Sebelum diberikan materi pembelajaran yang akan diajarkan, dilakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan.

Data kemampuan kognitif penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Adapun jenis soal yang diberikan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

Pre-test merupakan suatu tes yang dilakukan sebelum adanya treatment (perlakuan). Pada kelas kontrol, diterapkan perlakuan menggunakan LKS, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran numerasi. Tujuan dari dilakukannya pre-test adalah untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum adanya pembelajaran mengenai materi yang akan dipelajari. Soal pada pre-test

berjumlah 20 soal dengan bentuk pilihan ganda. Adapun hasil dari pengolahannya dapat dilihat pada gambar berikut.



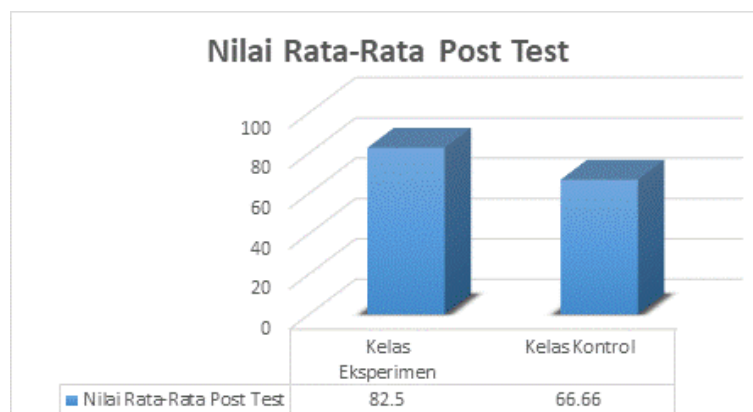
Gambar 1. Nilai Rata-Rata Pre Test

Ditinjau dari gambar di atas, terlihat persentase nilai rata-rata pre-test pada peserta didik kelas eksperimen sebesar 33,06. sedangkan pada kelas kontrol sebesar 35,83. Tidak ada perbedaan yang terlalu jauh antara kedua kelas tersebut. Untuk pengolahan data yang terdiri dari standar deviasi, varians, dll terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pre Test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Standar Deviasi	Varians (S ²)
Ekperimen	18	55	15	33,06	144,83
Kontrol	18	55	15	33,89	129,32

Post-test merupakan suatu tes yang dilakukan setelah adanya treatment (perlakuan) atau setelah materi pembelajaran telah disampaikan oleh peneliti. Pada kelas kontrol, diterapkan perlakuan menggunakan LKS, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran numerasi. Tujuan dari dilakukannya post-test adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah adanya pembelajaran. Soal pada post-test berjumlah 20 soal dengan bentuk pilihan ganda. Adapun hasil dari pengolahannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata Post Test

Ditinjau dari gambar di atas, terlihat persentase nilai rata-rata post-test pada peserta didik kelas eksperimen sebesar 82,50 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 66,66. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif pada kedua kelas tersebut dimana hasil pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Untuk pengolahan data yang terdiri dari standar deviasi, varians, dll terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Post Test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Standar Deviasi	Varians (S ²)
Ekperimen	18	95	75	82,5	34,03
Kontrol	18	85	40	66,67	155,56

Soal tes telah diuji validitasnya menggunakan rumus point biserial dan reliabilitasnya menggunakan rumus KR-20. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan memiliki reliabilitas yang cukup. Uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil uji Mann-Whitney juga mendukung temuan ini.

Berdasarkan hasil uji penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa video pembelajaran numerasi dapat mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik kelas III di SDN Cilaku pada mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama. Hal tersebut diketahui dari hasil post-test yang memperoleh nilai rata-rata kemampuan kognitif peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran LKS sebesar 66,67, sedangkan rata-rata kemampuan kognitif setelah menggunakan media video pembelajaran numerasi sebesar 82,50. Peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan kognitif peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran numerasi disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya yaitu media video pembelajaran numerasi lebih menarik dan memperlihatkan konsep – konsep matematika secara visual.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Winarni (2021) bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika. Animasi yang menarik dan cerita yang baik dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, Video pembelajaran sering kali memperlihatkan penerapan konsep matematika dalam situasi nyata atau dalam konteks kehidupan sehari-hari. Ini membantu peserta didik memahami relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan ditemukan nilai $U_{hitung} = -85$ dan $U_{tabel} = 99$ dimana $U_{hitung} < U_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maknanya, penggunaan video pembelajaran numerasi lebih baik dibandingkan dengan penggunaan LKS. Penelitian serupa telah dilaksanakan oleh Nurwinda, dkk (2022) yang menyatakan bahwa implementasi video pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik. Kajian yang sama juga dikemukakan oleh Novita, dkk (2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran numerasi terbukti telah mempermudah peserta didik dalam memahami materi matematika serta memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif.

Sehubungan dengan yang telah disampaikan di atas, video pembelajaran numerasi terbukti membawa dampak positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama. Hal demikian ditunjukkan oleh tingginya semangat belajar peserta didik pada saat penelitian berlangsung. Mereka menyimak dengan baik ketika video ditayangkan

dan berdiskusi dengan temannya terkait video yang ditayangkan. Dengan demikian, peserta didik menjalankan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga sejalan lurus dengan kemampuan kognitif yang diperoleh. Namun, di balik itu semua tentunya tidak terlepas oleh kendala yang dihadapi selama penelitian terlebih ini merupakan hal baru bagi mereka. Yang dimana video pembelajaran numerasi tidak dapat ditayangkan sekali, peneliti menayangkan video sebanyak tiga kali untuk memastikan peserta didik paham akan isi video yang ditayangkan.

Peneliti juga melaksanakan pre-test dan post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan stimulus media pembelajaran berupa video dan LKS. Pembelajaran dimulai dengan peserta didik membaca do'a sesuai dengan kepercayaan masing-masing. Peneliti pun memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi terkait materi pembelajaran sebelumnya dan materi yang akan dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan menjawab soal pre-test. Setelah itu, diberikan materi matematika mengenai "penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama". Pembelajaran dilanjutkan dengan menayangkan video pembelajaran numerasi. Tidak lupa sebelumnya peneliti menyampikan langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik. Setelah menyimak materi pada tayangan video pembelajaran numerasi peserta didik diarahkan untuk mengerjakan post-test. Di akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik menarik kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, terlihat ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terutama kemampuan kognitif (output). Padahal, dalam pelaksanaan pembelajarannya dilakukan dengan sama dan tidak ada perbedaan. Yang membedakan adalah hanya pada penggunaan media pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan, agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mencerna materi sehingga berdampak pada kemampuan kognitif yang rendah. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Salsabila & Puspitasari (2020) terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi ataupun kemampuan kognitif peserta didik salah satu diantaranya yakni faktor penggunaan teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih menarik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Humas (2022) juga menyampaikan bahwa video pembelajaran dapat menjelaskan konsep abstrak, sehingga dengan video dapat menghadirkan gambaran konkret pada konsep-konsep abstrak melalui visualisasi dan representasi visual, menjadikannya lebih mudah dimengerti.

SIMPULAN

Peserta didik pada kelas kontrol, dalam materi penjumlahan dan pengurangan berpenyebut sama, awalnya memiliki rata-rata nilai 33,5. Namun, setelah menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 66,67. Ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif mereka setelah penggunaan LKS.

Di sisi lain, peserta didik pada kelas eksperimen, dengan materi yang sama, awalnya memiliki rata-rata nilai 33,5. Setelah menggunakan media video pembelajaran numerasi, kemampuan kognitif mereka meningkat drastis menjadi 82,50. Peningkatan ini lebih mencolok dibandingkan dengan mereka yang menggunakan LKS. Peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan kognitif peserta didik yang menggunakan media video pembelajaran numerasi dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Video pembelajaran numerasi mampu menampilkan konsep-konsep matematika secara visual, yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, interaktivitas yang ada dalam video juga dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik.

Uji Mann Whitney menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran numerasi lebih efektif daripada penggunaan LKS. Hasil Uji Mann Whitney menunjukkan bahwa $U_{hitung} < U_{tabel}$ 99, yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran numerasi secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam konteks penelitian ini.

Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk mempertimbangkan penggunaan media video dalam pembelajaran numerasi di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2011). *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Agustina, Ria. (2023). Pengenalan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok A Di TA-TK Al-Azhar Syifa Budi Solo Tahun Ajaran 2022/2023. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Aliyyah, dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan kognitif IPA melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
- Anggoro. (2015). Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al-Jabar Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 122-129.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhaki, A.S. (2020). Peningkatan Kemampuan kognitif Peserta didik. *Jurnal Education and Development*. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758/889>.
- Ekowati, & Suwandayani. (2019). *Literasi Dan Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Febriani, C. (2017) Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Student of Elem. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21.
- Hazna. (2020). Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di MTS Yapi Pakem. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
- Humas. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran. *Universitas Islam An-Nur Lampung*. <https://an-nur.ac.id/kelebihan-dan-kekurangan-video-pembelajaran/>.
- Karso, H. (2014). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Krisna, F. P., & Marga, M. H. (2018). Pemanfaatan Video untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual pada Topik Aljabar. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia (pp. 400- 405)*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamap peserta didik. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2354>.
- Maghfirah, dkk. (2022). Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.6, No.6.
- Muncarno. (2017). *Statistik Pendidikan*. Lampung: Hamim Group.
- Nurwinda, dkk. (2019). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan kognitif IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol.7, No.1. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/6729/4324>.

- Novita, dkk. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan kognitif Peserta didik SD. *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Kemampuan kognitif Peserta didik Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonormal*, 1(1), 187- 200.
- Winarni, dkk. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi dan Digital Peserta didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 0(2). 574-583. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>.
- Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>