

ABSTRAK

Kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki individu dimana kemampuan ini berkaitan dengan segala bentuk kegiatan mental (otak). Dalam hal belajar, tidak dapat disangkal lagi bahwa semua orang di dunia ini memiliki teknik belajar yang berbeda-beda. Dalam proses belajar akan melewati tahapan dari semula yang tidak tahu menjadi tahu / mengerti, kemudian berilmu hingga ahli dalam bidang yang dipelajari. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall dengan pendekatan ADDIE, dengan jumlah populasi 30 orang peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta pada materi flora dan fauna diketahui efisiensi dari pelaksanaan waktu dalam 4 kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit = 90 menit x 4 pertemuan diperoleh dengan tingkat klasifikasi = 1 sedang dan terbukti cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Selanjutnya efektivitas dari penggunaan modul dikategorikan berdasarkan perhitungan nilai rata-rata N-Gain pretest dan posttest pada media video *powtoon* mendapat hasil 0,63 dengan klasifikasi cukup efektif yang artinya media pembelajaran berbasis video *powtoon* cukup efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Selanjutnya kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung dengan persentase 90% yang menyatakan tingkat kemenarikan sangat menarik, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada sebelum dan sesudah menggunakan media dengan nilai t hitung $13,515 > t$ tabel $2,045$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan kognitif geografi materi flora dan fauna saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video *powtoon* peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Video Powtoon, Kemampuan Kognitif, flora dan fauna, Geografi*

ABSTRACT

Cognitive ability is an ability possessed by individuals where this ability is related to all forms of mental (brain) activity. In terms of learning, it is undeniable that all people in this world have different learning techniques. In the learning process, there will be stages from not knowing to knowing/understanding, then being knowledgeable to being an expert in the field being studied. The use of media is very important for teachers to support the learning process because it can increase the attractiveness of students in learning so that the level of understanding can increase. This study aims to improve students' cognitive abilities by developing learning media based on powtoon videos on the distribution of flora and fauna. The method used in this study used the Borg and Gall method with the ADDIE approach, with a population of 30 students at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Based on the results of the development of powtoon video-based learning media to improve participants' cognitive abilities on flora and fauna material, it is known that the efficiency of implementing time in 4 meetings with a time of $2 \times 45 \text{ minutes} = 90 \text{ minutes} \times 4 \text{ meetings}$ was obtained with a classification level = 1 medium and proved to be quite effective for use in geography learning at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Furthermore, the effectiveness of using the module was categorized based on the calculation of the average pretest and posttest N-Gain value on the powtoon video media, which resulted in 0.63 with a fairly effective classification, which means that powtoon video-based learning media is effective enough to be implemented in geography learning at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Furthermore, the attractiveness of the development of powtoon video-based learning media to improve the cognitive abilities of Bandar Lampung 5 Public High School students with a percentage of 90% which stated the level of attractiveness was very interesting, there was a significant influence from the development of powtoon video-based learning media before and after using media with value $t \text{ count } 13.515 > t \text{ table } 2.045$, then as a basis for decision making it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it was concluded that there was an influence of cognitive abilities on the geography of flora and fauna material before and after using powtoon video-based learning media for students of SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

Keyword: Development Of Learning Media, Powtoon Videos, Cognitive Ability, Flora and Fauna, Geography