



Literature Review: Application of Video Learning Media in Learning Figures in Elementary Schools

Chandra Puspita¹, Alya Cahyani², Amalia Putri Annisa³, Fatkhul Arifin⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*Corresponding Author: * fatkhul_arf@uinjkt.ac.id

Abstract

The problem in learning flat shapes in elementary schools is that students' understanding of abstract geometric concepts is still lacking and students' learning motivation is weak. This research aims to analyze literature that examines the role of video media in increasing students' understanding and learning motivation, especially regarding the concept of plane shapes. The method used is a bibliographic review, collection and analysis of research published in the last 10 years. Selected studies were analyzed based on study aims, methods, population, results, and implications. The results of the literature review show that video learning media can increase students' understanding of the concept of plane figures and increase learning motivation. Learning videos provide clear and interactive visuals that help students better understand abstract concepts. The conclusion of this research is that video media has great potential to improve learning about forms of planning in elementary schools, but its implementation requires careful planning and adequate technical support. Apart from that, it is also important to train teachers to use video media to increase their effectiveness.

Keywords: Video Media, Flat Build, Elementary School.

Kajian Literatur: Penerapan Media Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar

Abstrak

Permasalahan dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar adalah kurangnya pemahaman siswa. Permasalahan dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar adalah pemahaman siswa terhadap konsep geometri abstrak masih kurang serta motivasi belajar siswa yang lemah. Penelitian ini memiliki tujuan guna menganalisis literatur yang mengkaji terkait peranan media video dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik khususnya pada materi konsep bangun datar. Metode yang digunakan adalah tinjauan bibliografi, pengumpulan dan analisis penelitian yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir. Studi terpilih dianalisis berdasarkan tujuan studi, metode, populasi, hasil, dan implikasi. Hasil tinjauan pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran video dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep bangun datar dan meningkatkan motivasi belajar. Video pembelajaran memberikan visual yang jelas dan interaktif sehingga membantu siswa lebih memahami konsep-konsep abstrak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video mempunyai potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran tentang bentuk-bentuk perencanaan di sekolah dasar, namun dalam penerapannya memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan teknis yang memadai. Selain itu, penting juga untuk melatih guru menggunakan media video untuk meningkatkan efektivitasnya.

Kata kunci: Media Video, Bangun Datar, Sekolah Dasar

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki dampak paling penting terhadap kualitas hidup dan perekonomian suatu negara. Menurut UUD 1945, pendidikan merupakan urat nadi suatu bangsa. Hal ini merupakan upaya dalam bidang pendidikan ([Rosmayanti, 2019](#)). Adapun Menurut ([Wiranti, 2020](#)) proses belajar mengajar perlu diawali dengan melihat tujuan yang ingin dicapai, hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menjelaskan bahan ajaran, tetapi juga membantu siswa untuk bisa menjadi orang dengan lebih baik. Apalagi dunia pendidikan semakin berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Kemajuan teknologi juga berlangsung dengan pesat ([Ridwan & Sylvia, 2021](#)). Ilmu pendidikan modern tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi. Dunia pendidikan saat ini sangat bergantung pada era digital karena proses pembelajaran yang sudah didukung oleh perkembangan teknologi ([Rizki Ailulia et al., 2022](#)).

Pesatnya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah wajah aktivitas akademik. Hal ini berdampak besar pada Don. Abad 21 diartikan sebagai era globalisasi atau globalisasi, dan pada abad 21 terjadi perubahan mendasar dalam kehidupan masyarakat dibandingkan abad-abad sebelumnya. Pada awal abad ke-21, teknologi telah mengubah cara masyarakat berperilaku, termasuk sistem pendidikan. Mereka mengikuti berbagai kegiatan. Guru dan siswa membutuhkan keterampilan belajar mengajar abad 21. Penggunaan informasi meningkatkan dan mempromosikan metode pengajaran dan pembelajaran baru. Hal ini tercermin dari meningkatnya penggunaan teknologi informasi, informasi ilmiah dan kecerdasan buatan, serta meningkatnya penggunaan Internet ([Ghufron, 2018](#)).

Revolusi teknologi menunjukkan bahwa kehidupan berubah dan memperbaharui dirinya dengan cara yang berbeda-beda. Pendidikan mempunyai peran besar dalam menciptakan generasi yang siap menghadapi perubahan iklim. Pembelajaran abad 21 berpusat pada peserta didik, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi peluang belajar ([Afni et al., 2021](#)). Dalam mendukung pembelajaran, pemerintah menerapkan kurikulum abad 21 pada tahun 2013. Kurikulum ini berfokus pada keterampilan 4C, yaitu diantaranya: pertama, berpikir kritis serta pemecahan masalah, kedua, kreativitas dan inovasi, ketiga, komunikasi dan keempat, kolaborasi ([Abbas, 2021](#)).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang sulit dan paling menantang bagi siswa. Hal ini menjadi hal yang lumrah di kalangan anak-anak. Sebagai guru, kita perlu memperkenalkan pembelajaran matematika kepada siswa dengan cara yang mudah diakses dan menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan materi yang disukai siswa. Penggunaan strategi yang melibatkan siswa dapat meningkatkan motivasi siswa. Ada kurangnya studi komparatif yang meneliti efektivitas relatif dari berbagai jenis media video, seperti animasi 2D versus animasi 3D, atau video animasi versus video live-action. Studi semacam itu akan memberikan wawasan berharga ke dalam format yang paling efektif untuk tujuan pembelajaran yang berbeda dan kebutuhan siswa ([Anisa Putri & Rohmani, 2024](#); [Pratiwi et al., 2024](#)).

Konten pendidikan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif serta menarik, salah satu caranya yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Guru harus mampu mengembangkan buku ajar dengan menggunakan data dan dialog. Selain menggunakan TIK sebagai dasar pengajaran, guru perlu mengembangkan strategi pengajaran pembelajaran yang efektif dan inovatif melalui TIK ([Maryanti & Kurniawan, 2017](#)). Pembelajaran video adalah sumber inspirasi yang bagus untuk pembelajaran sambil bermain.

Video adalah proses yang didorong oleh isyarat audiovisual. Sistem audiovisual terintegrasi dengan sistem visual dan analitis. Siswa sekolah dasar (SD) mempelajari 50% berdasarkan apa yang mereka dengar dan lihat ([Hikmah & Purnamasari, 2017](#)). Oleh karena itu, konten yang dapat dilihat dan didengar siswa dapat lebih mereka pahami ([Faridah Hayati, 2020](#)). Sesuai pada kompleksitas masalahnya, teori matematika yang terkait dengan sel grid digunakan dalam buku teks dalam bentuk video tutorial dengan penekanan pada topik luas daun. bahan bangunan harus sesuai dengan konsepnya. Kecerdasan emosional adalah istilah yang digunakan dalam buku teks meskipun gurunya tidak memahaminya dengan baik. Tujuannya adalah untuk memahami konsep ini, untuk menentukan berapa banyak siswa yang akan menerima dan belajar tentang matematika yang mereka terima di kelasnya ([Mulyono, 2018](#)).

Pengetahuan konseptual di sekolah dasar sangat penting karena siswa mempelajari konsep matematika ketika mereka dapat mengungkapkan apa yang mereka pahami dengan kata-kata mereka sendiri ([Melisari, 2020](#)). Indikator kemampuan kognitif yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) mampu menafsirkan makna kata dalam konteks, 2) memahami ciri-ciri dasar bahasa, 3) menunjukkan dengan memberikan contoh, 4) menggunakan penalaran untuk memecahkan masalah yang melibatkan bangun datar ([Hutagaol, 2018](#)).

Temuan penelitian (Ridwan & Sylvia, 2021) menyatakan bahwa video pembelajaran mampu digunakan guru guna mengajarkan ide dalam kegiatan belajar mengajar. Pelajaran berbasis video bekerja paling baik ketika guru memberikan dukungan pengajaran seperti sejarah. Adapun penelitian menurut (Astika et al., 2019) tentang media “powtoon”, menemukan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan “powtoon” dinilai sangat efektif, hal ini berdasarkan hasil survei validasi para ahli media serta ahli mata pelajaran. Kelas ahli mata pelajaran memperoleh skor sebesar 0,59, sedangkan rata-rata kelas ahli memperoleh skor sebesar 0,92. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sangat efektif dan membantu anak memahami konsep dengan lebih baik (Rizki Ailulia et al., 2022).

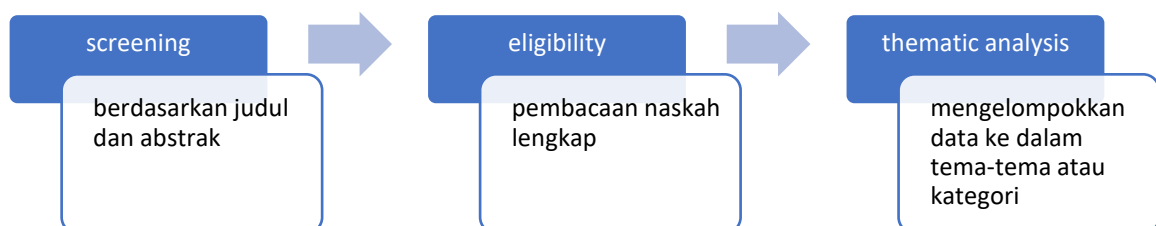
Dari uraian diatas, terlihat bahwa permasalahan yang dihadapi siswa adalah kurangnya pengetahuan tentang bangun datar, banyaknya rumus yang dipakai dalam menyelesaikan masalah dan pemahaman konsep siswa yang berkaitan dengan bangun datar masih lemah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan bahan pembelajaran berupa video untuk menunjang pembelajaran di kelas, dan dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan kajian teoritis tentang: “bagaimana efektifitas penerapan media video pembelajaran pada materi bangun datar?”.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*literature review*). Metode ini dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis berbagai sumber referensi yang relevan untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait penggunaan media video dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber ilmiah yang dapat diakses melalui beberapa basis data dan repositori digital, antara lain Google Scholar, Google Books, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (melalui laman OneSearch dan e-Resources), ResearchGate, Directory of Open Access Journals (DOAJ), serta database internasional seperti ERIC, SpringerLink, dan ScienceDirect apabila tersedia akses.

Dalam menelusuri referensi, peneliti menggunakan kata kunci gabungan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, seperti “media video pembelajaran matematika,” “bangun datar,” “pembelajaran berbasis video,” “video-based learning in mathematics,” “geometry elementary education,” serta “instructional media for flat shapes.” Pencarian literatur dibatasi pada rentang tahun terbit 2017 hingga 2024 untuk memastikan keterkinian dan relevansi isi. Adapun kriteria inklusi yang digunakan meliputi artikel ilmiah, jurnal, dan buku yang membahas pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar atau pendidikan guru, memfokuskan pada penggunaan media video, tersedia dalam versi full-text, serta berasal dari sumber yang terpercaya dan terindeks secara akademik. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan, membahas jenjang pendidikan menengah atau tinggi, media pembelajaran selain video, artikel duplikat, dan sumber yang tidak melalui proses peer-review.

Tahapan penelitian dimulai dari proses identifikasi literatur melalui pencarian dengan kata kunci yang telah ditentukan, dilanjutkan dengan penyaringan (*screening*) berdasarkan judul dan abstrak, penilaian kelayakan (*eligibility*) melalui pembacaan naskah lengkap, hingga tahap inklusi terhadap artikel yang dinilai sesuai dengan fokus penelitian. Diagram alur digunakan untuk memvisualisasikan keseluruhan proses seleksi. Data yang diperoleh dari literatur kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (*thematic analysis*), yaitu dengan mengelompokkan data ke dalam tema-tema atau kategori tertentu yang berhubungan dengan penggunaan media video dalam pembelajaran bangun datar. Setiap temuan dikaji secara kritis untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Dari banyak artikel yang membahas video sebagai media dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar, di seleksi menjadi 17 artikel yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Deskripsi Penelitian Terkait Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar

Kode Jurnal	Peneliti & Tahun	Jurnal	Sampel & Metode	Hasil Penelitian
J1.	(Dewi & Suniasih, 2022)	Jurnal Edutech Undiksha. Vol.10, No 1.	Sampel: Seluruh siswa SDN 17 Pemecutan kelas 1. Metode: Model pengembangan ADDIE.	Klasifikasi membuktikan bahwa sebelumnya, skor rata-rata pre-test adalah 70 dengan tingkat kualifikasi sedang, sementara setelahnya, pos-test menunjukkan skor rata-rata 85 dengan tingkat kualifikasi tinggi. Oleh karena itu, media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika untuk materi pengenalan bangun datar layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa.
J2.	(Putri & Agustika, 2022)	Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 27, No. 2	Sampel: Siswa kelas IV SD. Metode: Model pengembangan ADDIE.	Berdasarkan penelitian ini, media video pembelajaran untuk tema bangun datar dalam matematika diklasifikasikan sangat baik, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa sekolah dasar meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep bangun datar.
J3.	(Sumilat et al., 2022)	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 4, No 5	Sampel: Siswa kelas VA dan VB SD Inpres Kakaskasen III. Metode: Metode penelitian ini berdasarkan positivistic (data konkret) dengan pendekatan kuantitatif.	Penggunaan media video sangat bagus dan efektif menurut klasifikasi penilaian para ahli.
J4.	(Asih et al., 2021)	Mimbar PGSD Undiksha Vol. 9, No 3	Sampel: Siswa kelas IV sekolah dasar negeri 2 Peken Belayu. Metode: Model pengembangan ADDIE.	Hasil evaluasi validitas oleh ahli dinilai sebagai sangat baik. Kesimpulannya, video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Powtoon sangat layak digunakan untuk kelas IV pada materi keliling.
J5.	(Taurintya et al., 2024)	Primatika. J. Pend. Mat. Vol. 13, No. 1	Sampel: Seluruh siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 45 Samarinda tahun ajaran 2022/2023. Metode: Pendekatan deskriptif dan komparatif.	Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar lebih tinggi ketika menggunakan media video dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan media video dalam pembelajaran matematika juga membantu mengurangi kejenuhan siswa.
J6.	(Rizki Ailulia et al., 2022)	Polinomial: Jurnal Pendidikan MatematikaV ol.1 No.2	Metode: Studi literature atau kajian pustaka.	Berdasarkan hasil penggunaan media video pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan dan dapat membantu siswa memahami materi dengan cepat.

J7.	(Tumurang et al., 2022)	Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol.10, No.2	Sampel: Seluruh siswa IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa. Metode Model pengembangan ADDIE.	Hasil evaluasi daya tarik media pembelajaran video menunjukkan bahwa persentase nilai rata-rata respon siswa mencapai 91,35%, dengan kategori sangat menarik. Oleh karena itu, video pembelajaran untuk topik geometri bangun datar dinilai sangat baik untuk digunakan.
J8.	(Ismi & Ain, 2021)	Journal of Elementary School (JOES), Vol.4, No.1	Sampel: Seluruh siswa kelas IV SD Negeri 104 Pekabaru. Metode Model pengembangan ADDIE.	Validasi dari para ahli memenuhi kriteria sangat layak dengan presentase 85,41% dari ahli bahasa, 94,16% dari ahli media dan 82,81% dari ahli materi.
J9.	(Fajarwati & Irianto, 2021)	eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, Vol.5, No.1	Sampel: SD UMP untuk skala besar dan MI Tarbiyatul Ulum untuk skala kecil. Metode: R&D	Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animaker telah mencapai nilai kriteria.
J10	(Hikmah & Purnamasari, 2017b)	Mimbar Sekolah Dasar, Vol 4, No. 2	Sampel: 30 siswa SDN Sugihmanik 04 kelas V. Metode: Model pengembangan ADDIE dan metode R&D.	Aplikasi Camtasia menunjukkan nilai yang efektif terbukti melalui video animasi berjudul "Bang Dasi". Video ini dinilai efektif digunakan.
J11	(Sabilla et al., 2020)	Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 6, No.3	Sampel: Sampel penelitian ini siswa kelas IV SD UMP. Metode: R&D dengan model pengembangan P-4.	Pembelajaran media powtoon memberikan hasil yang signifikan dengan klasifikasi peningkatan rata-rata yang tercatat mencapai 33,33% menjadi 75%. Hasilnya memberikan dampak yang positif.
J12	(Anjasari et al., 2020)	JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol. 5, No. 2	Sampel: Siswa kelas IV Metode: Metode R&D.	Media ini layak dan valid oleh para ahli dapat dilihat dari hasil analisis validasi menunjukkan bahwa media powtoon baik untuk pembelajaran.
J13	(Sulistyaningsih et al., 2023)	Journal of Educational Learning and Innovation (ELI), Vol.3 No.1	Sampel: Sampel penelitian ini siswa kelas VA SDN Kestala Surakarta Metode: Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif, menggunakan metode korelasional. Metode pra-eksperimen Group Pretest-Posttest	Video pembelajaran dapat membuat siswa lebih interaktif dan membantu siswa lebih memahami materi.
J14	(Risalah et al., 2023)	Mathema journal Volume 5, No.2	Metode: Kajian Pustaka atau Studi Literature.	Penggunaan media video dinilai sangat efektif bagi siswa, dan siswa mengalami pengembangan nilai rata-rata.

J15	(Asmara et al., 2022)	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.4, No.6	Sampel: Siswa kelas IV di SD Negeri 01 Tiumang sebagai sampel Metode: Metode pengembangan 4-D.	Berdasarkan temuan analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas, materi video animasi pembelajaran matematika kelas IV menggunakan <i>animaker</i> dinilai sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis.
J16	(Ratnawati et al., 2023)	Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 9, No 2	Sampel: Sampel penelitian adalah kelas IV SDN 04 Koto Baru. Metode: Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang digabungkan dengan teknik pengembangan (R&D)	Hasil proses validasi ketiga validator menghasilkan rata-rata nilai validitas sebesar 85% dengan kategori video sangat valid artinya siswa layak menggunakan film animasi pembelajaran matematika. Siswa memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat efektif, hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai siswa dengan penggunaan konten video animasi.
J17	(Isnaini et al., 2023)	ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 7, No.1	Metode tinjauan literatur sistematis digunakan dalam penelitian ini.	Menurut penelitian ini, memanfaatkan video pembelajaran untuk mengajar matematika di sekolah dasar sangat bagus dan cocok. Hal ini disebabkan karena video pembelajaran mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan membantu pembelajaran lebih efisien.

Tabel 3 menjelaskan secara konsisten video pembelajaran terbukti meningkatkan pemahaman konsep bangun datar secara signifikan, baik dari sisi hasil belajar kuantitatif maupun penilaian ahli. Keunggulan utama terletak pada kemampuan video menyajikan visualisasi yang konkret, menarik, dan kontekstual, yang sangat penting dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Selain itu, penggunaan model pengembangan seperti ADDIE menjamin bahwa video disusun melalui tahapan sistematis, sehingga kualitas isi dan tampilannya terkontrol dengan baik. Dengan demikian, video pembelajaran adalah media yang sangat potensial untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep geometri dasar di sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Klasifikasi Penerapan Media Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar

Kode Jurnal	Klasifikasi Media Video Pembelajaran	Hasil Klasifikasi
J1, J2	Etnomatematika	Dari 2 jurnal yang telah kami kaji menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pengertian bangun datar dapat meningkat dengan menonton video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Dengan meningkatnya pemahaman peserta didik, maka hasil belajarnya pun meningkat.
J3, J7, J13, J17	Media video pembelajaran	Dari 4 jurnal yang telah kami kaji menunjukkan bahwa, selain meningkatkan efisiensi pembelajaran, video edukasi dapat memicu minat siswa pada pelajaran yang akan dipelajari sampai meningkatnya hasil belajar matematika pada substansi bangun datar.
J4, J11, J12	Powtoon	Dari 3 jurnal yang telah kami kaji menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi <i>Powtoon</i> tentang luas dan keliling bangun datar di sekolah dasar merupakan cara yang layak dan valid untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi siswa.
J5	Macro media	Video pembelajaran dengan menggunakan Macromedia dapat meningkatkan kinerja siswa dan mencegah kebosanan ketika menggunakan bangun datar untuk pembelajaran matematika.
J6	Media berbasis aplikasi plotagon	Siswa dapat meningkatkan pemahamannya dengan dukungan video pembelajaran berbasis aplikasi <i>Plotagon</i> , karena siswa mampu melihat materi dengan <i>real time</i> dan tidak mudah bosan, sehingga lebih mudah memahami materi dengan cepat.

J8, J10, J14, J16	Video animasi	Dari 4 jurnal yang telah kami kaji menunjukkan bahwa media video animasi yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta kinerja belajar siswa selama pembelajaran. Selain itu, video animasi juga dapat memberikan kontribusi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran bangun datar.
J9, J15	Animaker	Dari 2 jurnal yang telah kami kaji menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kinerja matematika dan memperkuat keterampilan karakter siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan berbagai jenis video pembelajaran—baik yang berbasis etnomatematika, animasi, maupun aplikasi digital—telah terbukti secara konsisten mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Hal ini tidak hanya ditunjukkan dari hasil belajar kognitif, tetapi juga motivasi, kinerja, dan karakter siswa.

Dari sisi teori, keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui integrasi berbagai pendekatan psikologi belajar, seperti Konstruktivisme (Vygotsky), Multimedia Learning (Mayer), Cognitive Load (Sweller), dan Dual Coding (Paivio). Video memberikan sarana belajar yang lebih konkrit, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan alat yang strategis dan efektif dalam pembelajaran matematika di jenjang dasar.

Discussion

Dari hasil temuan berbagai sumber terlihat bahwa penggunaan materi pembelajaran video efektif dalam penerapan materi matematika materi bangun datar. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media video pembelajaran dapat mempermudah perolehan pengetahuan siswa dan memberikan pemahaman mendalam terhadap materi melalui gambar dan teks yang dapat mendorong motivasi belajarnya. Materi pendidikan matematika yang ditampilkan dalam video pembelajaran ini disusun dengan jelas untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran ini. Hal tersebut memungkinkan konten abstrak menjadi lebih konkrit, menciptakan kesempatan belajar yang lebih aktif. Dengan penggunaan media yang tepat untuk menyampaikan objek pembelajaran, pesan yang disampaikan selama pembelajaran dapat menjadi realistik, sehingga menimbulkan efek positif dan memungkinkan mereka meningkatkan pengalamannya (Agustini & Ngarti, 2020; Salsabila et al., 2020).

Berdasarkan berbagai review yang ditemukan peneliti, materi video pembelajaran matematika yang memuat materi mengenalkan bangun datar dinilai sangat baik sehingga berujung pada keputusan produk ini layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran video dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta kontekstual. Video pembelajaran mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi abstrak dengan menghubungkan materi tersebut dengan lingkungan siswa, terutama budayanya, dan mengaitkan informasi baru dengan konsep terkait yang telah dipelajarinya (Setyowati & Mawardi, 2018; Tarmidzi, 2019).

Adapun riset sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan video mampu meningkatkan proses pembelajaran dan kualitas hasil belajar siswa. Substansi yang disajikan mengandung unsur budaya yang berkontribusi terhadap pemahaman konteks matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memungkinkan siswa menerapkan pemikiran matematika pada tingkat yang lebih dalam (Irawan & Kencanawaty, 2017; Retnawati et al., 2017). Muatan materi pembelajaran matematika terkait bangun datar harus memenuhi kompetensi inti, tujuan pembelajaran serta indikator yang sudah ditetapkan. Tujuannya adalah guna memastikan bahwa materi yang diberikan kepada peserta didik telah memenuhi kebutuhannya dan telah sesuai dengan silabus yang sudah ditentukan. Pengembangan media sangat penting untuk menjamin kualitas pembelajaran yang optimal dengan menyelaraskan antara materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Nazhiroh et al., 2021; Siddiq et al., 2020).

Penggunaan video pembelajaran sangat efektif sebab mampu meningkatkan motivasi peserta didik melalui penyajian ilustrasi bergerak, teks, dan suara. Ini memudahkan proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik (Angreiny et al., 2020; Saiboon et al., 2021). Menyampaikan pelajaran secara efisien dan terorganisasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kualitas luar biasa ini dicapai melalui penggunaan konten video yang mencakup teks, gambar, suara, dan warna yang sesuai dengan kepribadian siswa sekolah dasar. Mereka akan mendapatkan manfaat dari penyajian gambar, karena semakin jelas gambar mendukung penjelasan materi, semakin tinggi pula minat belajar siswa (Khaulani et al., 2019; Utami, 2018).

Keunggulan dari video pembelajaran adalah memungkinkan siswa belajar secara mandiri karena dapat dilihat berulang kali. Dilengkapi dengan gambar menarik, musik latar, dan efek suara, video ini dapat menumbuhkan motivasi mereka dalam belajar. Penelitian ini memiliki tujuan guna menunjukkan bahwa video pembelajaran matematika mempunyai keterampilan yang luar biasa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Video ini mampu digunakan untuk penyampaian konten dalam pelajaran matematika, termasuk dalam materi bangun datar serta mendorong pendidik untuk mengembangkan keterampilannya.

CONCLUSION

Video adalah suatu gambar yang bergerak disertai suara. Media audiovisual sebagai gambaran objek bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi video. Karena siswa dapat melihat dan mendengar dalam waktu secara bersamaan, maka pemanfaatan media video ini dimaksudkan untuk memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media video mampu menyampaikan informasi, menjelaskan konsepsi yang kompleks, menjelaskan proses, meringkas atau memperpanjang waktu, dan membawa perubahan sikap. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan media video layak digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa sekolah dasar. Peserta didik menjadi lebih terlibat aktif serta lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran, hal tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

REFERENCES

- Abbas, E. W. (2021). 21st-Century Skills And Social Studies Education. *The Innovation Of Social Studies Journal*, 2.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Madaniya*, 2(2).
- Agustini, & Ngarti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 62–78.
- Angreiny, Muhiddin, & Nurlina. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 18(1), 48–58.
- Anisa Putri & Rohmani. (2024). Effectiveness of Digital Learning Media Using 3D Animation to Improve Elementary School Science Learning Outcomes: Literatur Review. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(02). <https://doi.org/10.70294/xv6n5d69>
- Anjasari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Asih, A. T. S., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apresta, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6).
- Astika, Yoni, R., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.

- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2).
- Irawan, & Kencanawaty. (2017). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives*, 1(2), 74–81.
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2261>
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Khaulani, Noviana, & Witri. (2019). Penerapan Metode Brainstorming dengan Bantuan Media Gambar Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). No Title. *Jurnal Bioeduin Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1).
- Nazhiroh, Jazeri, & Maunah. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411.
- Pratiwi, M., Kurniawan, I., & Syarief, A. O. (2024). INTERAKSI DIGITAL MELALUI VIDEO ANIMASI 2D BANGUN RUANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *BESIRU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.62335/09218t06>
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Ratnawati, Darniyanti, Y., & Setiani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Retnawati, Kartowagiran, Arlinwibowo, & Sulistyaningsih. (2017). Why are The Mathematics National Examination Items Difficult and What is Teachers’ Strategy to Overcome it? *International Journal of Instruction*, 10(3), 257–276.
- Ridwan, & Sylvia, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1).
- Risalah, D., Cahyanita, S., & Muchtadi. (2023). Penggunaan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 5(2).
- Rizki Ailulia, Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 354–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Saiboon, Musni, Daud, Shamsuddin, Jaafar, Hamzah, & Bakar, A. (2021). Effectiveness of Self-Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self-Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 56, 46–56.
- Salsabila, Sofia, Seviarica, & Hikmah. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Setyowati, & Mawardi. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263.

- Siddiq, Sudarma, & Simamora. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49.
- Sulistyaningsih, R., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA. *Elia: Journal of Educational Learning and Innovation*, 3(1).
- Sumilat, J. M., Kumolontang, D., & Rompah, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.4017>
- Tarmidzi. (2019). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 131.
- Taurintya, D., Untu, Z., & Berahman. (2024). Penggunaan media video Macromedia Flash 8 dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar. *Primatika. J. Pend. Mat.*, 13(1).
- Tumurang, H. J., Sumilat, J. M., & S Pulisir, V. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar materi geometri bangun datar kelas IV. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(2), 344–353. <https://doi.org/10.29210/178900>
- Utami. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 137.