



PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI 185 PALEMBANG

Reni Anggraini^{1*}, Jumroh², Nurlela³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang

*Email: anggrainireni363@gmail.com, jumrohdahlan@gmail.com, nurlelampd97@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4987>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran video pada materi pengukuran panjang dengan satuan baku di kelas III SD Negeri 185 Palembang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III.C yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 51,48, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,14. Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran video. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran video dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran panjang, karena mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Pembelajaran Matematika.

1. PENDAHULUAN

Dalam UUD tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di jelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Desi et al., (2022, hal. 75) menyatakan bahwa pendidikan merupakan serangkaian pengalaman belajar yang berlangsung seumur hidup dalam lingkungan dan situasi apa pun serta memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Setiap kegiatan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mendukung kegiatan belajar. Dalam konteks ini, penting untuk memahami secara mendalam pengertian, prinsip-prinsip, serta prosedur umum yang terkait dengan kegiatan belajar, mengajar, dan pembelajaran. Dengan memahami ketiga komponen tersebut secara komprehensif, efektivitas proses pendidikan dapat ditingkatkan sehingga mampu menghasilkan siswa yang lebih kompeten dan berkualitas. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru serta berbagai sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, inovatif, dan kreatif, kegiatan belajar tidak seharusnya dilakukan secara pasif. Siswa perlu memahami materi dengan baik serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang dipandu oleh guru (Faridatunnisa et al., 2024, hal. 771).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan utama pembelajaran matematika adalah melatih serta menumbuhkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Hal ini karena matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari manusia. Oleh sebab itu, peran guru tidak hanya sebatas membantu siswa memahami konsep-konsep



matematika, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berfungsi sebagai kekuatan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, siswa akan memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan, lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa merasa terpaksa. Siswa yang memiliki motivasi belajar kuat akan terdorong untuk terus berusaha, memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, dan menumbuhkan sikap belajar yang positif.

Kesulitan belajar merupakan suatu hambatan atau kekurangan yang menyebabkan seseorang tidak dapat melaksanakan kegiatan belajar secara efektif. Kesulitan belajar dapat terlihat dari keterbatasan atau kelemahan siswa dalam bidang akademik, khususnya dalam memahami materi pembelajaran (Dwi & Audina, 2021, hal. 97). Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) media audio yang menekankan pada unsur suara, (2) media visual yang menampilkan unsur gambar, dan (3) media audio-visual yang merupakan perpaduan antara suara dan gambar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menarik.

Media video termasuk ke dalam jenis media audio-visual. Media audio-visual merupakan kombinasi antara media audio (suara) dan media visual (gambar), sehingga melibatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media ini berperan penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada kegiatan menyimak, karena memungkinkan siswa untuk mendengar sekaligus melihat materi yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebab mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga memperoleh gambaran visual yang memperkuat pemahaman. Oleh karena itu, penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, bervariasi, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan, terutama dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik khusus, di mana siswa masih berada pada tahap perkembangan kognitif awal. Pada tahap ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemilihan serta penerapan media pembelajaran yang tepat menjadi hal penting untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 185 Palembang, proses pembelajaran matematika masih berpusat pada guru dan media terbatas pada buku paket serta papan tulis. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, khususnya media video. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memahami konsep pengukuran panjang, masih kebingungan membedakan satuan cm dan m, serta kurang mampu menerapkan konsep dalam kegiatan mengukur benda di sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum optimal dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu media yang efektif adalah media berupa video, karena mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi rasa bosan. Dengan penggunaan media video, perhatian siswa dapat meningkat dan hasil belajar diharapkan mencapai tingkat maksimal.

Penelitian tentang penggunaan media video diantaranya yang dilakukan oleh Octaviani & Humairah, (2024, hal. 220) dengan judul Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SDN 4 Made Lamongan. Bentuk dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 25 siswa kelas V SDN 4 Made Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan media pembelajaran video interaktif mengalami peningkatan. Penelitian tentang penggunaan media video diantaranya yang dilakukan oleh (Junaidi, 2023) dengan judul Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Adapun manfaat media video yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, siswa lebih mudah memahami objek belajar karena penyampaian materi menjadi lebih jelas dan



konkret, konsep dan simbol matematika yang biasanya abstrak menjadi mudah dipahami ketika divisualisasikan melalui media, media memungkinkan pengenalan konsep matematika sejak awal sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, penggunaan media membantu siswa tidak hanya memahami tetapi juga menguasai materi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas pada mata pelajaran matematika perlu penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, salah satunya penggunaan media pembelajaran video. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Media Video Pembelajaran Matematika di SD Negeri 185 Palembang**”

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan bentuk desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa media video pembelajaran, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 27 siswa yang berada di kelas III.C SD Negeri 185 Palembang. Kelas ini dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*, di mana peneliti mengambil sampel secara acak dari total populasi yang mencakup seluruh siswa kelas III di sekolah tersebut (kelas III.A hingga III.D) tanpa memperhatikan tingkatan atau strata siswa.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen berupa tes tertulis dan dokumentasi. Secara konkret, peneliti merancang soal tes berbentuk pilihan ganda mengenai materi pengukuran panjang dengan satuan baku sebanyak 10 butir. Setelah melalui uji coba validitas dan reliabilitas, terpilih 8 butir soal valid yang akhirnya diujikan kepada subjek penelitian. Ke-8 soal ini dikerjakan oleh siswa pada tahap *pretest* (sebelum diterapkan media video pembelajaran) dan pada tahap *posttest* (setelah perlakuan selesai) untuk mengukur perbedaan pemahaman. Data nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistik deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar secara nyata, peneliti menganalisis skor menggunakan rumus *N-Gain*. Peneliti menghitung selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* setiap siswa, lalu mencocokkan angka yang didapat ke dalam tabel kriteria *N-Gain* untuk menyimpulkan apakah peningkatan pemahaman siswa tergolong ke dalam kategori yang rendah, sedang, atau tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap pelaksanaan peneliti memulai pelaksanaan pembelajaran, dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pada Modul Ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada satu kelas yaitu kelas III.C sebagai subjek penelitian. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama dua minggu 6 kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan peneliti dilakukan, peneliti melakukan validasi instrumen kepada 2 orang validator yaitu dosen dan guru terhadap 10 butir soal pilihan ganda. Instrumen tersebut kemudian diuji cobakan kepada 29 siswa SD Negeri 185 Palembang. Kelas untuk uji coba soal yaitu kelas III.D yang berjumlah 29 siswa, tes uji coba soal berupa soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Berdasarkan hasil uji coba soal, diperoleh 8 soal yang dinyatakan valid dengan tingkat reliabilitas yang tinggi data hasil uji coba soal ada di lampiran halaman 127 Selanjutnya, instrumen berupa 8 butir soal pilihan ganda tersebut diberikan kepada 27 siswa penelitian, yaitu siswa kelas III.C.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data agar diperoleh kejelasan mengenai hasil penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *N-Gain*. Hasil



analisis N-Gain tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimu	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	27	30.00	70.00	51.4815	14.85926
posttest	27	50.00	100.00	78.1481	12.41495
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan tabel pretest diatas merupakan data yang dilakukan sebelum adanya perlakuan penerapan media video. Dalam tes ini baik pre-test maupun post-test data siswa yang menjadi sampel berjumlah 27 siswa. Nilai minimum yang didapatkan pada waktu pretest yaitu 30, dengan nilai maximum 70, dan nilai rata-rata sebesar 51,48. Sedangkan pada saat post-test nilai minimum yang di dapat yaitu 50, dengan nilai maximum 100, dan nilai rata-rata yang di dapat sebesar 78,14. Untuk lebih jelasnya, maka dapat ditentukan kategorisasi sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Nilai N-Gain

Responden	Pre-test	Post-test	N-Gain	Keterangan
1	40.00	70.00	0.50	Sedang
2	50.00	80.00	0.60	Sedang
3	30.00	60.00	0.43	Sedang
4	50.00	70.00	0.40	Sedang
5	40.00	80.00	0.67	Sedang
6	30.00	60.00	0.43	Sedang
7	60.00	90.00	0.75	Tinggi
8	70.00	100.00	1.00	Tinggi
9	40.00	90.00	0.83	Tinggi
10	60.00	70.00	0.25	Sedang
11	40.00	80.00	0.67	Sedang
12	30.00	70.00	0.56	Sedang
13	40.00	70.00	0.50	Sedang
14	50.00	70.00	0.40	Sedang
15	40.00	80.00	0.67	Sedang
16	30.00	50.00	0.29	Sedang
17	50.00	70.00	0.40	Sedang
18	50.00	80.00	0.60	Sedang
19	40.00	60.00	0.33	Sedang
20	70.00	90.00	0.67	Sedang
21	60.00	80.00	0.50	Sedang
22	70.00	90.00	0.67	Sedang
23	70.00	90.00	0.67	Sedang
24	70.00	90.00	0.67	Sedang
25	70.00	90.00	0.67	Sedang
26	70.00	90.00	0.67	Sedang
27	70.00	90.00	0.67	Sedang
Rata-rata	51,48	78,14	0,57	Sedang

Berdasarkan kategori peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain, menunjukkan bahwa Nilai terendah yang didapatkan pada waktu pretest yaitu 30 dan nilai tertinggi 70, dan nilai rata-rata (mean) sebesar 51,48. Sedangkan pada saat post-test nilai terendah yang di dapat yaitu 50, dan nilai tertinggi 100, dengan nilai rata-rata yang di dapat sebesar 78,14, nilai N-Gain tertinggi 1,00 dan nilai



terendah 0,25 nilai rata-rata 0,57 dengan kategori sedang seperti terlihat pada tabel 4.5 hasil uji N-Gain data pretest dan posttest yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran video terhadap hasil belajar Matematika siswa pada materi pengukuran di SD Negeri 185 Palembang. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan satu kelas yaitu kelas III yang berjumlah 27 siswa sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran sebagai perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan tes akhir (posttest) berupa soal yang diberikan setelah proses pembelajaran, diperoleh bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest siswa dalam satu kelas yang berjumlah 27 siswa. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran matematika pada materi pengukuran. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas dan konkret. Hal ini dikarenakan media video menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pengukuran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media video juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta terjadi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih optimal. Apabila dikaitkan dengan kajian teori yang ada, media video pembelajaran merupakan salah satu media audiovisual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Media video mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata sehingga siswa dapat memahami konsep matematika, khususnya pada materi pengukuran, dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih terlihat.

Penelitian ini menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan N-Gain dari data yang berjumlah 27 siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, pada saat pretest nilai minimum sebesar 30, nilai maksimum sebesar 70, dan nilai rata-rata sebesar 51,48. Sedangkan pada saat posttest, nilai minimum yang diperoleh sebesar 50, nilai maksimum sebesar 100, dan nilai rata-rata sebesar 78,14. Untuk ketuntasan belajar, pada pretest hanya terdapat 8 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan sebagian besar siswa belum tuntas. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran, hasil posttest menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 84%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 16% atau sebanyak 4 siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video pembelajaran juga diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain. Diperoleh nilai N-Gain terendah sebesar 0,25 dan nilai tertinggi mendekati 1, dengan rata-rata sebesar 0,57. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Penggunaan media video pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pengukuran dengan lebih mudah karena penyajian materi yang menarik dan konkret. Selain itu, media video juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmad dan Haryatmi dalam Supriyanto (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran yang berbeda, namun penggunaan media audio visual terbukti mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahap pembelajaran. Media audio visual juga mampu



merangsang siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran, juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai dari pretest ke posttest serta didukung oleh hasil perhitungan N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media video pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada materi pengukuran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena (2021, p.145) bahwa media video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menjangkau peserta didik dalam jumlah luas.

4. SIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan dari penelitian yang berjudul Penerapan Media Video pembelajaran Matematika di SD Negeri 185 Palembang dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan video pembelajaran matematika di SD Negeri 185 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. S., Titik, S., & Suswandari Meidawati. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 265–276.
- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Analisis Pembelajaran PPKN Menggunakan Media Audio Visual Kelas III SD Yayasan BRK. *Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd*, 8–13.
- Ariani, N. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Cv. Widina Media Utama.
- Christiani, L. C., & Airlanda, G. S. (2024). *Pengembangan Media Tangga Satuan Pada Materi Satuan Panjang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 10(4), 1186.
- Damayanti, S. P. I. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Cv. Tatakata Grafika.
- Desi, P., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 7911–7915.
- Dewantari, S. M., Maburroh, N. Al, Nurwahida, S., Maulidin, M. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2023). Penerapan Media Tangga Satuan Panjang Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3, 189–198.
- Dwi, D. F., & Audina, R. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Educational Research And Social Studies*, 2(3), 97. <https://doi.org/10.58939/Afosj-Las.V1i3.102>
- Faridatunnisa, S., Subekti, E. E., & Mushafanah, Q. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(9), 770–782. <https://doi.org/10.59141/Japendi.V5i9.3303>
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9, 321–334.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 637–638.
- Junaidi. (2023). *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Cv. Adanu Abimata.
- Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas IX Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software Geogebra. *Journal Of Honai Math*, 3(1), 28–29. <https://doi.org/10.30862/Jhm.V3i1.112>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: Cv Jejak, Anggota Ikapi.



- Merianti, E., & Lasari, Y. L. (2023). Peran Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 26–37.
- Moad. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran PKN untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Singkawang*. 4, 91–105.
- Nahdi, D. S., & Cahyaningsih, U. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SD Kelas V dengan Berbasis Pendekatan Saintifik yang Berorientasi Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 2.
- Nasriani. (2022). *Efektifitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 Di MTS Negeri 2 Tolitoli*. 2(8), 2501–2510.
- Novitasari, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas 4 SDN 1 Purwantoro Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2006), 775– 788.
- Octaviani, E. M., & Humairah, L. A. I. U. K. (2024). *Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD*. 4(Nurgiansyah 2020), 219–226.
- Pagarra, H., & Annisa, N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN No . 69 Galesong I Takalar. *Jurnal Of Education*, 2(1), 1–21.
- Pebrianti, P. A., Tahir, M., & Fauzi, A. (2023). *Efektivitas Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Dasar Berhitung Siswa*. 5(4), 268–275.
- Priyon, & Hasyim, W. (2023). *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Journal Of Islamic And Educational Research*, 2(1), 149–158.
- Rahmah, M., Oktaviani, I. P., & Ermawati, D. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Pengukuran pada Siswa Kelas III di SD Negeri Langgenharjo 01. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(5).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat*, 5(November), 289–302.
- Saleh, M. S., & Azis, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., Arian, R., Pembelajaran, P., & Visual, M. A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3503–3508.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(80), 35–36.
- Sriyatun, Subekti, E. E., & Untari, M. F. A. (2023). Pengaruh Bimbingan Belajar Jarimatik Magic Indonesia Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas 2 SDIT Quantum Mulia Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. *Indonesian Jurnal Of Elementary School*, 3, 143–151.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Xx, 316–324.
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Cv. Budi Utama.
- Wibowo, A., Rahman, A., Ishaq, M., & Yus, A. (2022). *Analisis Efektifitas Media Pembelajaran PKN*



Terhadap Gaya Belajar Kelas III SD. 1(1), 1–8.

- Wijayanti, C. E. P., & Prasetio, B. H. (2024). Alat Ukur Berat dan Volume Buah Menggunakan Multi Sensor Ultrasonik dan Metode Regresi Linier Berganda Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(1), 2. [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media*. 7(November), 283–290.