



---

## **PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG KELAS VI SDN CUKIR 1 DIWEK JOMBANG**

**Abdul Jabar**

*jabar6393@gmail.com*

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

**Muhammad Nurudin**

*muhammadnuruddin@unhasy.ac.id*

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

*Korespondensi Penulis : jabar6393@gmail.com*

**Abstract** *This study aims to analyze the effect of using learning videos on mathematics learning outcomes in spatial geometry material in grade VI of SDN Cukir 1, Diwek, Jombang. The research method used is quantitative with a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 44 grade VI students. Data were collected through pretest and posttest tests and analyzed using the t-test. The results showed a significant increase in learning outcomes after using learning videos. The average pretest score was 40%, increasing to 80% in the posttest. The t-test showed  $t_{count} (3.73) > t_{table} (2.093)$ , which indicated a significant effect of using learning videos on student learning outcomes. Video media has been shown to improve students' understanding of spatial geometry concepts and learning motivation. The implications of this study confirm that integrating technology in learning can improve the effectiveness of mathematics learning in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Videos, Mathematics Learning Outcomes, Spatial Building Materials

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang di kelas VI SDN Cukir 1, Diwek, Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 44 siswa kelas VI. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, serta dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan video pembelajaran. Rata-rata nilai pretest sebesar 40%, meningkat menjadi 80% pada posttest. Uji-t menunjukkan  $t_{hitung} (3,73) > t_{tabel} (2,093)$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media video terbukti meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang dan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar

**Kata Kunci :** Vidio Pembelajaran, Hasil Belajar Matematika, Materi Bangun Ruang

### **PENDAHULUAN**

Belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami setiap individu, yang menghasilkan pola baru dalam reaksi seperti keterampilan, sikap, perilaku, kebiasaan, dan kepribadian. Seseorang dianggap telah belajar jika terjadi perubahan dalam perilakunya. Untuk mencapai perubahan tersebut, individu harus berusaha semaksimal mungkin dalam proses belajar agar dapat dikatakan berhasil. Hasil dari belajar berfungsi

sebagai upaya untuk mengubah keadaan dari tidak tahu menjadi tahu. (Prigantini & Abdullah, 2022)

Hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk menilai pemahaman yang diperoleh siswa selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa terus dilakukan oleh pemerintah, salah satunya melalui peluncuran kurikulum Merdeka . Kurikulum ini merupakan pembaruan dari kurikulum sebelumnya yang memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk aktif dan kreatif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Namun, meskipun kurikulum Merdeka diperkenalkan, tidak banyak yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Masih terdapat sejumlah peserta didik yang menunjukkan hasil belajar yang rendah, terutama di bidang matematika. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Slmateo et al., 2013):54) yaitu : Faktor internal Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal Merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Diantaranya adalah keluarga, sekolah dan lingkungan. Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau dampak yang dialami siswa setelah menjalani pengalaman belajar. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan berbagai alat, seperti tes perilaku, tes kognitif, atau tes psikomotorik. Pencapaian hasil belajar berhubungan erat dengan nilai yang diperoleh siswa, yang mencerminkan sejauh mana pengetahuan yang dipelajari selama kegiatan belajar mengajar. Intinya, kegiatan belajar mengajar adalah sebuah proses komunikasi yang terjadi melalui penyampaian dan pertukaran pesan antara guru dan siswa. Agar komunikasi berjalan efektif, penting untuk menggunakan sarana yang dikenal sebagai media. Media berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media seharusnya dilihat dari perspektif kebutuhan siswa, bukan hanya dari sudut pandang kepentingan guru.

Kehidupan manusia tentu tak terpisahkan dari ilmu matematika, yang menawarkan berbagai manfaat, termasuk peningkatan kemampuan berpikir kritis dan analitis serta membantu dalam pemecahan masalah. Dalam keseharian, peneliti sering

menghadapi situasi yang memerlukan keterampilan berhitung, seperti mengelola keuangan. Dengan kemampuan berhitung yang baik, peneliti dapat mengatur keuangan dengan lebih efisien. Inilah alasan mengapa matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, yang dapat menyebabkan hilangnya minat dan motivasi untuk belajar.

Penggunaan media video tentunya sangat sesuai untuk mata Pelajaran matematika, terutama di tingkat sekolah dasar, karenadapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Matematika merupakan ilmu yang pasti, ilmu yang memberikan jawaban mutlak pada setiap hasilnya, matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. (Huda & Mutia, 2017)

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik menggunakan media video pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah mengkaji sejauh mana pengaruh video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan lebih dalam mengenai efektivitas video pembelajaran. (Yudianto, 2017):234). video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan, hal tersebut dilakukan agar menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Hal ini juga dipertegas oleh (Pebriani, 2017):130) menyatakan media video merupakan teknologi yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar, Media memiliki pengaruh besar pada saat proses pembelajaran berlangsung.(Fita & Lestari, 2022):101) Hadirnya teknologi yang semakin modern, para guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah pendorong atau penggerak yang muncul, baik secara sadar maupun tidak sadar dalam diri setiap siswa yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar, bagi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.

Hasil belajar matematika bangun ruang di kelas VI SDN Cukir 1 mengalami penurunan, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh guru. Metode ini cenderung kurang menarik minat siswa dan membuat pemahaman terhadap konsep bangun ruang menjadi terbatas. Untuk meningkatkan hasil belajar

matematika, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media video pembelajaran dalam mengatasi kendala tersebut. Melalui video pembelajaran yang interaktif dan menarik, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi bangun ruang secara visual, meningkatkan minat belajar, serta mengoptimalkan pemahaman konsep bangun ruang di dalam pembelajaran matematika.

### **KAJIAN TEORITIS**

1. Penelitian ini yang dilakukan (Affiati et al., 2021) yang menyatakan bahwa, video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan, hal tersebut dilakukan agar menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Namun, perbedaannya ada pada mata pelajaran serta bentuk video pembelajarannya. Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada mata pelajaran matematika. Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajar yang ditampilkan, sementara penelitian peneliti menggunakan video pembelajaran berupa presentasi power point yang diproyeksikan menggunakan proyektor.
2. (Kusumahwardani et al., 2022) Pemilihan media pembelajaran audiovisual karena media audiovisual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung dua unsur tersebut. Dengan adanya dua unsur tersebut dalam media pembelajaran, diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Animasi akan terlihat menarik apabila dipadukan dengan warna dan teks. Dan animasi akan lebih sempurna jika ditambahkan bantuan efek suara/audio (Mashuri & Budiyono, 2020). Animaker merupakan salah satu media yang dapat dijadikan alternative dalam media pembelajaran. Aplikasi animaker lebih mudah digunakan dan diakses oleh guru, karena aplikasi ini sudah tersedia di internet dan dapat digunakan secara gratis. Aplikasi animaker merupakan aplikasi yang dapat membuat gerakan-gerakan yang beragam dengan efek suara serta transisi yang menarik sehingga membuat kesan pembelajaran yang lebih berwarna dan menarik perhatian peserta didik (Munawar, Hasyim, & Ma'arif, 2020).

3. (Yudianto, 2017) Dengan media video, siswa dapat mengeksplorasi materi melalui animasi yang menarik, teks yang jelas dan audio yang menghidupkan, hal ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga bisa memotivasi siswa dalam belajar melalui cara yang beragam, serta dapat menghindari kebosanan. Siswa yang kurang termotivasi cenderung kehilangan semangat dan gairah saat proses belajar, mereka jadi mudah teralihkan, sulit berkonsentrasi dan cepat merasa bosan dengan materi pembelajaran. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis penelitian dan kelas yang digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah materi dan bentuk dari media animasi audio visual yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini mata pelajaran yang diteliti adalah Tema Lingkungan Sahabat Kita, Subtema Perubahan Lingkungan pada pembelajaran, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti, adalah materi bangun ruang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam subtema perubahan lingkungan di SDN Cukir1 Berdasarkan hasil observasi awal terungkap bahwa penggunaan media di SDN Cukir 1 masih sangat sederhana, hanya menggunakan media konvensional atau gambar yang terdapat pada buku paket. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi sangat jenuh, bosan, dan kurang bersemangat sehingga menjadi kurang tertarik pada pembelajaran, karena kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan pasif. Kondisi tersebut dibuktikan dari data hasil observasi di kelas VI SDN Cukir 1 semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Diketahui bahwa Penilaian Tengah Semester (PTS) dari 44 siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebanyak 29 siswa atau 62,7% dan 15 siswa atau 37,3% siswa masih di bawah KKM, hal yang menjadi penyebab dari banyaknya siswa yang masih di bawah KKM yaitu siswa masih mendapatkan perlakuan model dan metode yang belum kreatif dan inovatif. Bahkan guru matematika di SDN Cukir 1 belum menggunakan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar berlangsung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode design penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa

kelas VI di SDN Cukir 1, 44 siswa, tahun ajaran 2024/2025 (Prigantini & Abdullah, 2022) Mengatakan Dalam mengumpulkan data Instrument yang digunakan diantaranya adalah lembar observasi, soal tes dan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati pembelajaran matematika bangun ruang di kelas VI dengan menggunakan video pembelajaran matematika bangun ruang. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cukir 1 desa Cukir kecamatan Diwek kabupaten Jombang, lebih tepatnya pada hari rabu tanggal 05 februari 2024. Sampel yang diambil yakni berjumlah 44 peserta didik dimana teknik pengambilan dilakukandengan cara seluruh kelas VI yaitu penentuan sampel populasi dengan beberapa pertimbangan, setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh vedeo pembelajaran , sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yakni hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VI. Kondisi awal kemampuan belajar peserta didik pada pembelajaran dapat diketahui dari soal *pretest* yang diberikan guru sebelum peserta didik diberikan pembelajaran. Sedangkan *posttest* diberikan kepada peserta didik setelahdiberikan video pembelajaran atau pembelajaran oleh guru.

Pada pembelajaran matematika di kelas VI berjalan dengan baik. Guru menyampaikan materi dengan cara konvensional yakni dengan menjelaskan di papan tulis. Peserta didik juga berperan aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru. Peserta didik yang ikut serta dalam pembelajaran ini berjumlah 44 peserta yang terdiri dari 15 siswi dan 29 siswa

Nilai rata-rata pada hasil belajar *pretest* pada kelas VI didapatkan nilai yang rendah, meskipun materi tentang bangun ruang sudah diajarkan sebelumnya hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang kurang pada pembelajaran bangun ruang pada Matematika.

Setelah diadakannya *pretest*, peserta didik di berikan penjelasan oleh guru dengan video pembelajaran. Guru menerangkan tentang materi bangun ruang pada peserta didik dengan menggunakan media video pembelajaran dan papan tulis dan metode ceramah.

Tetapi meskipun dengan pembelajaran konvensional, peserta didik tetap masih semangat dan antusias dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Peserta didik tetap aktif dalam menjawab pertanyaan dan soal yang diberikan oleh guru. Setelah diadakan pembelajaran, guru melakukan kegiatan *posttest* dengan memberikan soal kepada peserta didik untuk dijawab

Hasil belajar *posttest* kelas VI mendapatkan rata-rata 70. Pada hal ini peserta didik mengalami peningkatan dari hasil belajar *pretest* sebelumnya, hal ini menyebabkan tingkat pemahaman siswa bertambah. Sementara itu, terjadi perkembangan sikap peserta didik di kelas VI walaupun belum sepenuhnya baik. Didalam proses pembelajaran peserta didik guru mengamati perubahan sikap dimulai dengan berdoa dan selalu bersyukur sebelum melakukan kegiatan, ketaatan beribadah mulai berkembang. Sehingga siswa memiliki sikap santun, disiplin, dan tanggung jawab yang baik, responsif dalam pergaulan dan sikap kepedulian mulai meningkat, siswa juga sangat antusias dalam mendengarkan pendapat orang lain, maka siswa menjadi terlibat dan tertarik terhadap suatu materi tersebut, bahkan siswa memiliki sebuah kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam suatu pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk bereaksi dan mengambil tindakan. Contoh, ikut berpartisipasi dalam pembagian soal *pretest* didalam kelas untuk proses belajar mengajar berlangsung, kemudian siswa mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pelajaran.

Guru berupaya memfokuskan peserta didik pada saat menjelaskan materi di depan kelas, dengan harapan agar peserta didik mudah memahami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik dengan kompetensi yang sangat baik sehingga dapat dikuasai oleh peserta didik ataupun kompetensi yang masih perlu ditingkatkan lagi. Namun siswa dapat mengamati pembelajaran dengan seksama, kemudian mulai melakukan respons dengan apa yang diamati berupa gambar bangun ruang, dan siswa meniru dari bentuk bangun ruang tersebut. Disamping itu keberhasilan dalam penampilan tersebut dapat dicapai melalui latihan yang dilakukan secara terus menerus, dimana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda. Peranan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik dalam Pendidikan ini, dapat diukur pencapaian materi pengajarannya, apabila hanya ditekankan kepada hasil, dan hanya pada aspek kognitif sehingga sering kali mengabaikan aspek lainnya. Sehingga sering kali hasilnya tidak efektif, karena untuk dapat mencapai tingkat pengetahuan tertentu yang

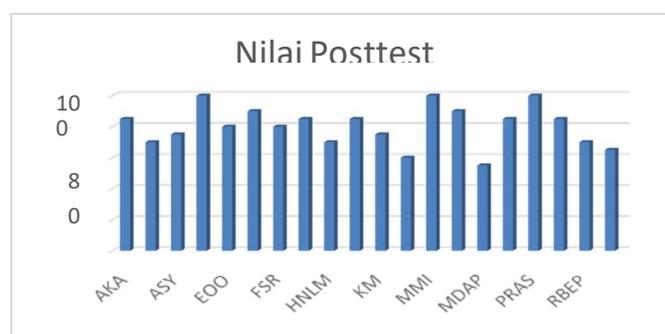
**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MATERI BANGUN RUANG KELAS VI SDN CUKIR 1 DIWEK JOMBANG**

diperlukan justru sebuah proses dan pengertian tentang konsep yang dapat dicapai dengan juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik anak. Ketiga aspek atau domain ini sangat berperan besar dalam pendidikan anak, karena digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran terhadap anak. Ketiga aspek ini diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana materi pendidikan dapat diserap oleh anak dengan mengacu kepada kategori – kategori di dalam tiga domain utama tersebut. Contoh dari pembelajaran yang berlangsung dikelas VI ini, siswa memiliki kemampuan berhitung dalam mata pelajaran matematika, namun akan sia – sia tanpa kemampuan untuk mengetahui bagaimana, kapan, dan apa cara mengaplikasikan hitungan tersebut dalam dunia nyata. Penerapan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik akan membantu anak mengembangkan kemampuan dirinya secara menyeluruh, dan tidak sebagian saja.

Tetapi untuk saat ini, didalam kelas VI ini pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang fokus saat guru menjelaskan dipapan tulis, dan banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar dibawah KKM. Hal ini dikarenakan siswa masih membutuhkan bantuan media ataupun alat yang dapat menunjang keberhasilan belajar siswa, sebab apabila siswa belum terjun ke lingkungannya langsung, siswa akan masih sulit untuk menerima dan memahami materi tersebut untuk direkam dalam pikirannya. Kemudian untuk pekerjaan soal posttest yang telah dikerjakan tersebut, peserta didik segera mengumpulkan hasil kerjanya dimeja guru secara tertib

Pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar matematika bangun ruang di kelas VI dapat disimpulkan berdasarkan penelitian yang dilakukan, Sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk menguji *pretest* pada kelas VI Berikut adalah *pretest* kelas VI

**Grafik 4.3 Hasil *Pretest* Kelas VI**



**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
MATERI BANGUN RUANG KELAS VI SDN CUKIR 1 DIWEK JOMBANG**

Dari diagram diatas, terlihat yaitu adanya peningkatan pada hasil *posttest* kelas eksperimen, namun dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen. Hal ini juga didukung dengan uji perbedaan pretes & posttes

**Tabel 4.5** Hasil Perhitungan Uji-T Kelas Kelas VI

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>t<sub>hitung</sub></b>	<b>t<sub>tabel</sub></b>
<i>Pretest</i>	20	49,5	3,67	2,093
<i>Posttest</i>	20	70,25		
<i>Pretest</i>	20	50	3,73	2,093
<i>Posttest</i>	20	80,25		

Berdasarkan dari tabel di atas, uji t pada pembelajaran menggunakan media animasi audio visual yaitu pada kelas VI dengan  $t_{hitung} (3,73) > t_{tabel} (2,093)$  sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran matematika bangun ruang kelas VI SDN Cukir

### **KESIMPULAN**

1. Terdapat perbedaan rata-rata ataupun peningkatan pada hasil belajar materi matematika bangun ruang kubus di kelas VI tanpa menggunakan media video pembelajaran di SDN cukir 1 dibuktikan dengan rata-rata *pretest* 40%.
2. Pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi matematika bangun ruang kubus di SDN cukir 1 dapat diartikan bahwa terdapat adanya pengaruh sebelum dan sesudah pembelajaran dengan hasil rata-rata *pretest* 40% dan rata-rata *posttest* yakni 80%.
3. Pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VI materi bangun ruang di SDN cukir 1 adalah lebih baik daripada pengaruh penggunaan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji t pada *pretest*  $t_{hitung} (3,73) > t_{tabel} (2,093)$  dan dapat diartikan bahwa terdapat adanya pengaruh sebelum dan sesudah pembelajaran dengan hasil rata-rata *pretest* 50 dan rata-rata *posttest* yakni 80,25 pada kelas .

### **DAFTAR PUSTAKA**

Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan

- Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31.
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–12.
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fita, F., & Lestari, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 2 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 101–107. <https://doi.org/10.55340/japm.v8i2.866>
- Huda, M., & Mutia, M. (2017). Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam. *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 2(2), 182. <https://doi.org/10.29240/jf.v2i2.310>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Prigantini, R. D., & Abdullah, K. (2022). Perubahan Perilaku Belajar Dan Psikologis Siswa Saat Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 986–1001.
- Slmateo, A. A., Utami, E., & Pangera, A. A. (2013). Penerapan Zachman Framework Dalam Merancang Sistem Pelaporan Kerusakan Komputer. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 27–34.
- Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Rusdiana, R. ., Basir, UPM ., & Nuruddin, M. . (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE FRAKSIONAL PADA SISWA KELAS III SDN PUCANGSIMO I. *IJPSE Jurnal Pendidikan IPA SD*, 1 (1), 8–17.

<https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i1.1094>

- Anggraeni, DW, Nuruddin, M., & Asmarani, R. (2024). Penerapan Pengembangan Media Kreatif Puzzle pada Perbanyak Tanaman Hias di Kelas IV SD. *IJPSE Jurnal Pendidikan IPA Dasar*, 5 (1), 131–136. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i1.7945>
- Lestari, TE, Nuruddin, M., & Susilo, CZ (2024). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Jombatan 6 Jombang. *IJPSE Jurnal Pendidikan IPA Dasar*, 4 (2), 274–280. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i2.4198>
- Nur Afinia, I., & Nuruddin, M. (2023). Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster Matematika Materi Jaring Konstruksi Kelas V. *IJPSE Jurnal Pendidikan IPA Dasar*, 4 (1), 82–89. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v4i1.2864> (Karya asli diterbitkan 28 November 2023)
- Anhar, SPD, & Nuruddin, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Tejo 1 Mojoagung Jombang. *IJPSE Jurnal Pendidikan IPA Dasar*, 3 (1), 144–150. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1.2811>