

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN UNDAAN KIDUL 3 DEMAK

Lia Khusna Maulida¹, Putri Zidni Nabila², Muhammad Asro Arroddi³, Fitriyah Amaliyah⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Muria Kudus, Jl. Raya Kudus-Jepara KM 9, Karangturi, Jawa Tengah, Indonesia
Email: 202233121@std.umk.ac.id

Article History

Received: 29-06-2024

Revision: 05-07-2024

Accepted: 07-07-2024

Published: 08-07-2024

Abstract. Mathematics is a science that is obtained through thinking and reasoning. However, Very often, elementary school students have difficulty understanding math lessons. Thus, Teachers must use creativity and imagination while using a range of instructional resources and media. Video learning is one example. The purpose of this study is to ascertain the effects of using video-based learning resources on the mathematical learning outcomes of students at SDN Undaan Kidul 3 Demak. Quantitative Pre-Experimental was used with the design of one pre-test and post-test group, and was carried out on grade IV students at SDN Undaan Kidul 3 Demak, with a sample consisting of 15 students, which included 5 female students and 10 male students. The data instruments used include tests (pretest and posttest), questionnaires, interviews, observations, and documentation. The results of this study show that the use of video-based learning media improves students' learning ability, this is characterized by an increase in pretest and posttest to a higher level from the average score of 66 to 76.67. Therefore, Using video-based learning resources is crucial for raising elementary school pupils' mathematics proficiency.

Keywords: Video Learning Media, Mathematics, Learning Outcomes

Abstrak. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui berpikir dan penalaran. Namun, Sangat sering, siswa sekolah dasar mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran matematika. Dengan demikian, Guru harus secara kreatif dan inovatif menggunakan berbagai media dan sumber pembelajaran. Pembelajaran video adalah salah satu contohnya. Tujuan dari penelitian ini merupakan cara mengetahui bagaimana hasil pembelajaran matematika anak didik di SDN Undaan Kidul 3 Demak dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis video. Kuantitatif *Pre-Experimental* digunakan dalam desain satu grup pre-test dan post-test, serta dijalankan terhadap murid kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak, dengan sampel yang terdiri dari 15 siswa, yang meliputi 5 siswi perempuan dan 10 siswa laki-laki. Instrumen data yang digunakan meliputi tes (*pretest* dan *posttest*), angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menyimpulkan kemampuan belajar siswa ditingkatkan dengan media belajar berbasis video, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan *pretest* dan *posttest* ke tingkat yang lebih baik dari nilai rerata 66 menjadi 76,67. Oleh sebab itu, Penggunaan media belajar berbasis video untuk menaikkan kemampuan matematika anak didik di sekolah dasar sangat penting.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Matematika, Hasil Belajar

How to Cite: Maulida, L. K., Nabila, P. Z., Arroddi, M. A., & Amaliyah, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Undaan Kidul 3 Demak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3546-3554. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1427>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses aktif untuk meningkatkan dan meningkatkan kemampuan bawaan seseorang, baik secara fisik maupun mental, guna mencapai tingkat kedewasaan dan integritas sebagai manusia ungkap (Amrah et al., 2020). Ini adalah langkah penting untuk menciptakan individu yang berkualitas dan berkontribusi pada masyarakat. Pendidikan juga sebagai upaya yang disengaja dan direncanakan oleh pemerintah melalui aktivitas belajar atau pelatihan, yang terjadi secara internal dan eksternal sekolah, dengan tujuan untuk menyiapkan siswa sehingga mereka dapat berfungsi dengan baik dalam berbagai situasi kehidupan di masa depan (Prastica et al., 2021). Selain itu, pendidikan juga dianggap sebagai cara untuk membentuk karakter seseorang.

Amrah et al., (2020) mendefinisikan pembelajaran sebagai interaksi dinamis antara siswa dan guru, materi pelajaran, metode pengajaran, pendekatan pembelajaran, dan sumber belajar di lingkungan pendidikan. Komunikasi adalah inti dari proses pembelajaran, di mana guru memberikan informasi kepada siswa tentang bahan, yang menerima informasi ini, guru dan siswa sangat penting dalam proses ini. Menurut Malasari et al., (2023) Siswa di sekolah dasar seringkali merasa bahwa matematika adalah subjek yang sulit. Namun, tugas seorang pendidik adalah untuk menghadapi persepsi ini dengan cara yang bijaksana. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif, Siswa harus dipandu dan didorong oleh guru untuk membuat ruang belajar yang inovatif dan menyenangkan. Banyak masalah sering mengganggu pembelajaran. Ini termasuk tantangan psikologis seperti kecenderungan sikap dan pengetahuan, serta kesulitan fisik dan lingkungan. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi hambatan-hambatan ini dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui berpikir dan penalaran. Penalaran merupakan proses berpikir yang memungkinkan kita untuk dengan cara yang masuk akal dalam menarik kesimpulan atau membikin pernyataan baru dari pernyataan yang sudah ada. Matematika melibatkan penyelesaian masalah yang melibatkan operasi-operasi hitung bilangan menggunakan prosedur tertentu (Kurniawati et al., 2023). Matematika juga dikenal sebagai ilmu yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan media untuk mengonseptualisasikan konsep-konsep yang ada. cara terbaik untuk belajar adalah melalui video. Agar pendidikan matematika berhasil dan menarik, sangat penting untuk menggunakan pendekatan yang tepat (Faiza et al., 2023).

Amrah et al., (2020) mengatakan bahwa sumber daya pembelajaran adalah penting sebagai pendukung dalam proses belajar, baik di lingkungan dalam dan di luar sekolah. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi, ketertarikan, dan fokus siswa selama proses belajar. Selain itu, Menurut Rohmah et al., (2024) Pembelajaran media sangat penting untuk menentukan seberapa baik peserta didik belajar. Media pembelajaran juga memudahkan pemahaman materi yang abstrak, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, serta memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran matematika, beberapa siswa sering kali terlihat tidak tertarik dan malas karena mereka merasa materi matematika sulit dan membosankan. Hal ini mengakibatkan mereka menjadi pasif dan kurang bersemangat dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap nilai mereka.

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara tentang pengajaran matematika di SDN Undaan Kidul 3 Demak, beberapa siswa sering kali terlihat tidak tertarik dan malas karena mereka merasa materi matematika sulit dan membosankan. Hal ini mengakibatkan mereka menjadi pasif dan kurang bersemangat dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap nilai mereka. Salah satu alasan siswa tidak tertarik adalah penggunaan media ajar tidak menarik. Media pembelajaran berbasis video, sesuai dalam informasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ialah rekaman visual yang disiarkan melalui televisi dan dilengkapi suara. Istilah "video" sendiri berasal dari kata Latin yang berarti 'saya melihat', menunjukkan kemampuan untuk melihat atau dilihat. Sebagai media audio-visual, video menggabungkan elemen suara dan gambar, dan sering digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memungkinkan mereka mendengar dan melihat konten yang diajarkan. Dalam matematika, Media pembelajaran yang didasarkan pada video animasi sangat efektif untuk digunakan dalam ruang kelas (Fitri & Amelia, 2021).

Fokus penelitian ini adalah untuk menentukan efek signifikan dari pemakaian media belajar berbasis video terhadap nilai belajar matematika anak didik di SDN Undaan Kiduk 3 Demak. Dengan demikian, hasil analisis ini bisa memberikan bimbingan dan saran kepada guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran matematika agar siswa kelas IV di SDN Undaan kidul 3 lebih semangat dalam meningkatkan minat belajarnya agar hasil belajar yang didapat lebih maksimal.

METODE

Untuk penelitian ini, metode *pre-experimental* kuantitatif digunakan, dan desain *pre-test* dan *post-test* untuk satu grup digunakan. Penelitian ini dijalankan terhadap murid kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak, dengan sampel yang terdiri dari 15 siswa, yang meliputi 5 siswi perempuan dan 10 siswa laki-laki. Sampel tersebut adalah sampel jenuh yang mencakup seluruh siswa di kelas tersebut. Data diperoleh melalui berbagai cara seperti tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis yang dilaksanakan dengan metode statistik deskriptif untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan. Uji normalitas berdasarkan *Shapiro-Wilk* dengan asumsi $p\text{-value} > 0,05$ untuk menentukan normalitas distribusi data. Untuk uji hipotesis, digunakan statistik inferensial dengan *Paired Sample T-test* melalui program SPSS, yang bertujuan untuk menilai hasil pembelajaran siswa-siswi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video.

HASIL

Hasil penelitian, sebelum dan setelah menggunakan video pembelajaran kemampuan matematika untuk anak didik kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak, yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* dengan 10 soal tes dan diikuti oleh 15 siswa, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi tiga kelompok kategori.

Tabel 1. Hasil *pretest* kelas IV SDN Undaan Kidul 3 Demak

Skala Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$X \geq 75$	3	20%	Tinggi
$70 \leq X < 75$	5	33,33%	Sedang
$X < 70$	7	46,67%	Rendah
	15	100%	

Tabel 2. Hasil *posttest* kelas IV SDN Undaan Kidul 3 Demak

Skala Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
$X \geq 75$	9	60%	Tinggi
$70 \leq X < 75$	4	26,67%	Sedang
$X < 70$	2	13,33%	Rendah
	15	100%	

Dari analisis tabel yang disajikan, terlihat perbedaan signifikan dalam pencapaian akademik anak didik dalam proses belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan video pembelajaran. Sebelumnya, hanya 20% siswa (3 dari 15) yang menunjukkan kemampuan tinggi, 33,33% (5 dari 15) berada di level kemampuan sedang, dan mayoritas 46,67% (7 dari 15) memiliki kemampuan rendah. Namun, setelah penggunaan video pembelajaran, proporsi

siswa dengan kemampuan tinggi meningkat menjadi 60% (9 dari 15), kemampuan sedang menurun menjadi 26,67% (4 dari 15), dan sisanya 13,33% (2 dari 15) yang berada pada kategori kemampuan rendah. Hasil yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa-siswi kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak telah meningkat, yang kini mayoritas berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya, Untuk menguji normalitas, data yang ada akan diujikan lebih lanjut dengan menggunakan program SPSS.

Tabel 3. Uji normalitas *Shapiro-wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,896	15	,082
<i>Posttest</i>	,891	15	,070

Berdasarkan Tabel 3, mengindikasikan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* dan *posttest* penelitian adalah 0,082 dan 0,070. Sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, jika hasil signifikansi $\geq 0,05$, maka distribusi data dianggap normal. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa data dalam studi ini memiliki distribusi yang normal.

Setelah memenuhi prasyarat uji analisis, Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Tabel berikut menunjukkan hasil uji t yang akan dianalisis selama pengujian hipotesis.

Tabel 4. *Paired samples statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	66,00	15	9,856	2,545
	Posstest	76,67	15	9,759	2,520

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa ada suatu perbedaan dalam nilai rerata (*mean*) diantara hasil *pre-test* (66) dan *post-test* (76,67). Perbedaan yang terlihat dapat diketahui lebih lanjut pada berikut ini.

Tabel 5. Uji *paired samples test*

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
						Lower	Upper	
Pair 1	PreTest - PosTest	-10,667	7,037	1,817	-14,564 -6,770	-5,870	14	,000

Berdasarkan tabel yang disajikan, Sepertinya hasil signifikansi diperoleh di angka 0,000, yang mana lebih rendah dibandingkan dengan batas signifikansi yang ada yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis awal yang dituliskan dalam penelitian ini dapat diterima. Nilai

pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata 66 menjadi 76,67. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pembelajaran anak didik kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran video sangat berbeda, Ini juga menunjukkan bukti hasil pembelajaran matematika sekolah dipengaruhi oleh media pembelajaran berbasis video.

DISKUSI

Anak didik kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak menunjukkan hasil belajar matematika yang buruk sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis video. Menurut penelitian, nilai rerata siswa di bawah standar, dengan skor rata-rata hanya mencapai 66 yang menempatkan mereka dalam kategori rendah, dengan rentang nilai $70 < X < 75$. Metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya cenderung monoton dan kurang menarik, menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi pasif. Kurangnya variasi dan kreativitas dalam metode pengajaran tradisional membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar (Faiza et al., 2023). Materi tentang keliling dan luas persegi panjang seringkali tidak dipahami dengan baik, karena pendekatan yang digunakan lebih berorientasi pada guru, dimana siswa cenderung hanya menjadi penerima informasi. Interaksi antara guru dan siswa juga minim, yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi.

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang minim ini tercermin dari respons yang kurang antusias dan penguasaan materi yang tidak optimal (Faiza et al., 2023). Ini menunjukkan bukti tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang baik, seperti video, anak didik kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak menghadapi kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar matematika mereka. Menurut penelitian ada, hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan media video pembelajaran. Indikasi peningkatan ini dapat dilihat dari naiknya nilai rerata siswa menjadi 76,67, yang berpindah dari kategori rendah menjadi kategori tinggi, dengan rentang nilai $X > 75$. Ini sesuai dengan penelitian pendahulunya yang membuktikan bahwa media video dapat membantu siswa belajar matematika lebih baik, terutama tentang bangun datar dan bangun ruang di SD. Metode ajar yang sebelumnya kurang melibatkan siswa, kini berubah menjadi lebih dinamis dan menarik, dengan adanya interaksi yang lebih aktif dari siswa.

Video pembelajaran yang dirancang dengan kreativitas dan variasi yang tinggi telah memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar (Faiza et al., 2023). Materi yang membahas keliling dan luas persegi panjang kini dipahami dengan lebih baik berkat

pendekatan pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa, dimana mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Video pembelajaran dapat diulang sampai siswa memahami topik yang belum mereka pahami (Zenizela & Agustina, 2022). Guru-guru pun turut serta secara aktif dalam mendukung proses ini dengan memfasilitasi diskusi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka (Susanti, 2021). Keterlibatan siswa yang lebih besar dalam proses pembelajaran ini terbukti dari respons positif dan penguasaan materi yang lebih bagus lagi. Ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran, terutama video, merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas empat di SDN Undaan Kidul 3 Demak.

Menurut hasil penelitian di atas, media video memiliki efek pada pembelajaran, Ini sejalan dengan peneliti sebelumnya Amrah et al., (2020) yang berpendapat hasil belajar matematika anak didik di kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran video, yang mana nilai posttest lebih tinggi dari hasil pretest, yaitu 83,97 lebih besar dari 61,2. Hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan bahwa hasil signifikansi 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05, ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa hipotesis (H1) diterima. Variabel yang berkaitan dengan penggunaan bahan pembelajaran video di kelas IV SDN Undaan Kidul 3 Demak mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hasil pembelajaran matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran sangat berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Kurniawati et al., (2023) yang menunjukkan nilai perhitungan yang didapatkan t_{hitung} sebesar 4.35 dan t_{tabel} sebesar 2.04. Dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa kinerja matematika anak didik di kelas IV SD Negeri 101771 Tembung dipengaruhi oleh penggunaan media ajar berupa video.

KESIMPULAN

Hasil penelitian berkesimpulan bahwa sebelum menggunakan metode ajar berbasis video, Siswa kelas IV SDN Undaan Kidul 3 Demak mempunyai hasil belajar matematika yang kurang dengan rerata nilai 66. Pembelajaran menggunakan video membantu siswa belajar matematika, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 76,67, yang menandakan kategori yang tinggi. Dengan demikian, Siswa belajar lebih baik dengan media pembelajaran berbasis video, yang diketahui dengan hasil uji statistik *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikan 0,000, lebih kecil dari ambang batas 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang mengindikasikan penerimaan

hipotesis (H1). Sehingga dapat dikatakan bahwa anak didik kelas IV di SDN Undaan Kidul 3 Demak mengalami dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis video.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian, penulis menyarankan agar guru kelas IV memanfaatkan media pembelajaran berbasis video yang digunakan untuk mengajarkan konsep keliling dan luas bangun datar matematika. Diharapkan bahwa Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa akan dicapai melalui penggunaan media ini. Penelitian juga menunjukkan bahwa Media belajar menggunakan video meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dalam pendekatan ini, siswa diharapkan tidak merasa bosan atau malas ketika mempelajari materi matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah Swt. karena berkat dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan artikel ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada Ibu Fitriyah Amaliyah, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *E-Prints UNM*, 3, 1–13. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18650>
- Faiza, S. N., Mayanti, R. D. N., Astuti, W., Pratiwi, B. S., Amaliyah, F., & Setiawaty, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pintar Konsep Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus Ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals dalam Kajian Disiplin Ilmu*, 2, 728–742.
- Fitri, A., & Amelia, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 945–956. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1199>
- Kurniawati, N. J., Budi Prasetya, A., Sekarwangi, P. A., & Amaliyah, F. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Statistika pada Siswa Kelas VI SD 7 Gondosari. *Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 33–38. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4>
- Malasari, R. M., Azura, F. N., Febrianti, A., Rosilia, E., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SD 5 Klaling. *Conference Of Elementary Studies*, 610–618.

- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufro, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Rohmah, D. Z., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SILAW terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 6(1), 19–32.
- Susanti, W. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kecemasan Belajar. In D. Winoto (Ed.), *Eureka Media Aksara* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf> <http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001> <http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055> <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006> <https://doi.org/10.1>
- Zenizela, Z., & Agustina, D. K. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Bangun Ruang untuk Pembelajaran Daring Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 6(4), 609–615.