

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SOAL CERITA MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN SIMBATAN 1**

Bayu Ady Winarto¹, Dewi Tryanasari², Sawitri Budi Rahmawati³

¹Universitas PGRI Madiun, ² Universitas PGRI Madiun, ³SDN Simbatan 1

¹bayu.winarto93@gmail.com, ²dewi@unipma.ac.id,

³bambangawitri0@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics for elementary school participants is a scary subject, it is embedded in the mindset of students. Especially when students encounter story problems (literacy) they feel confused and difficult. We as teachers must be able to change this mindset because basically mathematics is a subject related to analytical, logical and creative thinking. In addition, the lack of learning media can make students difficult and confused. This study aims to increase students' understanding of math story problems through the use of interactive learning media images and videos. The research method used is Collaborative Classroom Action Research (CAR). The research subjects were class III participants at SDN Simbatan 1 in 2022/2023, totaling 25 students. The learning outcomes obtained from observing the value of learning outcomes in cycle I are 68,88% to 79,2% in cycle II. The conclusion that can be drawn is that using interactive learning media images and videos increases students' understanding of math story problems with an increase in learning outcomes.

Keywords: Understanding of Math Story Problems, Picture Media, Interactive Learning Videos

ABSTRAK

Mata pelajaran matematika bagi peserta didik sekolah dasar merupakan suatu mata pelajaran yang menakutkan, hal tersebut sudah tertanam didalam mindset peserta didik. Apalagi ketika peserta didik menjumpai soal cerita (literasi) mereka merasa bingung dan sulit. Kita sebagai guru harus bisa merubah mindset tersebut karena pada dasarnya mata pelajaran matematika adalah suatu matapelajaran yang berhubungan dengan pemikiran yang analitis, logis dan kreatif. Selain itu kurangnya media pembelajaran dapat membuat peserta didik kesulitan dan bingung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman soal cerita matematika peserta didik melalui penggunaan media gambar dan video pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif. Adapun subjek penelitian adalah peserta kelas III SDN Simbatan 1 pada tahun 2022/2023 yang berjumlah 25 peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh dari pengamatan nilai hasil belajar pada siklus I adalah 68,88% menjadi 79,2 % pada siklus II. Kesimpulan yang dapat diambil adalah dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman soal cerita matematika peserta didik dengan adanya peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Pemahaman Soal Cerita Matematika, Media Gambar, Video Pembelajaran Interakt

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani ataupun rohani agar memperoleh hasil dan prestasi sehingga ia mencapai kedewasaan dan menjadi manusia yang utuh menurut Pagarra & Idrus (Rusi Rusmiati Aliyyah, 2021). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 disebutkan fungsi pendidikan nasional sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya kualitas peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak baik dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kemendikbud, 2003). Proses pembelajaran disekolah sebagai suatu aktivitas mengajar dan belajar yang didalamnya terdapat dua subyek yang sangat penting yaitu guru dan peserta didik, menurut ferri dkk dalam (SIRAIT, 2016)) menyatakan bahwa:

“Adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar dipengaruhi oleh aspek dari dan aspek dari luar, karena pada dasarnya kegiatan menimba ilmu adalah kegiatan mengubah karakter serata sikap peserta didik”. Faktor motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman dan ulangan secara psikologis menjadi pengaruh utama bagi peserta didik dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Dalam kegiatan belajar diperlukan media pembelajaran yang dibuat agar gairah peserta didik dalam belajar meningkat serta dapat melatih cara berfikir kreatif peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dengan mudah dipahami dan diterima peserta didik.

Matematika sering dianggap sulit oleh peserta didik, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran banyak mengalami kesulitan dalam menghitung cepat, kemampuan logika, keterampilan menulis atau menggambar, rasa malas belajar matematika, serta menganggap bosan pelajaran matematika ini. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting, hal itu dibuktikan dengan adanya mata

pelajaran matematika yang dilaksanakan mulai dari tingkat sekolah dasar, SMP dan SMA bahkan sampai perguruan tinggi. Selain itu dalam pelaksanaan kegiatan belajar alokasi waktu yang diterapkan pada pelajaran matematika di sekolah, lebih panjang dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Oleh sebab itu pelajaran matematika harus diusahakan dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan (Amir, 2016). Peran guru dalam dunia Pendidikan sangatlah penting, selain itu bagi seorang guru banyak sekali persiapan yang harus disiapkan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Mengingat di abad 21 ini peran yang dimiliki guru adalah fasilitator bagi peserta didik, namun meskipun begitu seorang guru harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Andriani menyatakan dalam (Rusi Rusmiati Aliyyah, 2021) Media pembelajaran tidak dapat terpisah dari kegiatan pembelajaran karena tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak

ada hasil belajar yang baik, karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan komponen integral dalam system pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis media gambar dan media video pembelajaran interaktif. Media gambar adalah media yang sering digunakan, gambar merupakan bahasa yang umum, ada sebuah perumpamaan cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata yang dapat dimengerti dan diresapi dimanapun. (Sadiman, 2013). Media gambar merupakan suatu media yang sering digunakan, Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyenangi gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar diciptakan dan ditampilkan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. media yang mengandalkan indra penglihatan merupakan makna video visual yang didalamnya termasuk media gambar (Karyati, 2017). Sedangkan pengertian video pembelajaran interaktif menurut beberapa pendapat adalah:

Rekaman gambar hidup atau sebuah progam televisi yang ditayangkan melalui pesaat televisi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ((KBBI, 2017). Dalam Bahasa latin video berasal dari kata yidi atau yisum dimana memiliki arti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Munir dalam kutipan Hamdan & Dessy (Hamdan Husein Batubara, 2016) mengatakan bahwa video adalah gambar yang bergerak dimana didalamnya terdapat teknologi menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, memindah, dan merekonstruksikan urutan gambar diam yang disajikan berupa adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Menurut pendapat dari Cheppy Riyana (Yesi Gusmania, 2018) media video pembelajaran adalah sarana yang diterapkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi suatu pembelajaran agar lebih mudah yang disajikan dalam bentuk suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi rancangan, dasar, tahapan, teori pengetahuan. Sedangkan Video Pembelajaran interaktif merupakan video pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran yang menarik

dan kreatif sehingga materi yang ditransfer dapat dipahami dengan mudah.

Pembelajaran yang disampaikan secara gamblang, padat, dan diikuti suara grafik, serta gambar yang bergerak dengan harapan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan di sampaikan memuat materi matematika merupakan pengertian dari video pembelajaran interaktif (Dina Fakhriyana, 2021). Dengan adanya media pembelajaran berupa media gambar dan media video pembelajaran interaktif ini peserta didik dapat memahami soal cerita khususnya pada mata pelajaran matematika, mengingat pada proses pembelajaran yang berlangsung masih kurangnya media pembelajran yang digunakan untuk menyampaikan materi dan masih seringnya diterapkan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, meskipun begitu sebenarnya metode ini masih dibutuhkan namun kita karus bisa memodivikasi dan mengembangkan dengan cara memilih media belajar yang tepat di era abad 21 ini .

Berdasarkan latar belakang kondisi riil di lapangan maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Penggunaan Media Gambar Dan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Siswa Kelas 3 di SDN Simbatan 1”, dengan tujuan penelitian yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap soal cerita matematika dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran interaktif.

B. Metode Penelitian

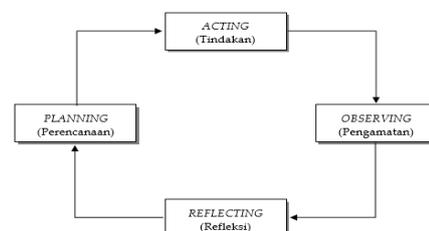
Pada penelitian kali ini penulis menggunakan jenis atau metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas adalah Aktivitas yang dilakukan didalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dimana didalamnya terdapat pemaparan dari proses maupun hasil yang telah dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2015).

Sedangkan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yaitu aktivitas yang dilakukan, dilaksanakan dan disusun laporannya didalam kelas secara bersama – sama oleh dua orang atau lebih peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan

kualitas pembelajarannya (Suharsimi Arikunto, 2015). Penelitian yang kami lakukan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap soal cerita matematika dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 maret 2023 sampai dengan 17 April 2023, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III, SDN Simbatan 1 tahun pelajaran 2022/2023, Kecamatan Nguntoronadi, Kabupaten Magetan dengan jumlah peserta didik 25 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 11 perempuan, Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus.

Dalam pelaksanaan penelitian ini kami menggunakan model penelitian Kurt Lewin, dengan demikian komponen pokok penelitian tindakan kelas menurut kurt Lewin adalah: 1. Perencanaan (*planning*), 2. Tindakan (*acting*), 3. Pengamatan (*observing*), 4. Refleksi (*reflecting*) (Parnawi, 2020). Keterkaitan empat dasar pokok tersebut terdapat pada diagram berikut:



Gambar 1: Model Penelitian Kurt Lewin (diadaptasi dari Depdiknas, 2005)

Dari penjelasan diatas adapun yang dilakukan oleh peneliti dalam

setiap tahapnya adalah: 1. Tahap perencanaan Peneliti menyiapkan Rencana Pembelajaran (RPP), Bahan ajar, Lembar pengamatan, Lembar evaluasi, Lembar peneilaian yang dilakukan bersama- sama, 2. Tahap Tindakan peneliti melakukan proses pembelajaran didalam kelas dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup dimana dalam siklus 1 menggunakan metode konvensional, ceramah dan pada siklus 2 menggunakan metode media gambar dan video pembelajaran, 3. Pengamatan pada tahap ini peneliti secara bersama – sama mengamati kondisi kelas, 4. Refleksi yaitu tahap terakhir dari rangkaian kegiatan dimana peneliti melakukan refleksi dari semua pembelajaran yang diajarkan.

Salah satu langkah yang strategis dan sangat penting dalam proses penelitian adalah pengumpulan data karena untuk memperoleh data yang akurat dan memenuhi standar yang telah ditetapkan maka diperlukan teknik pengolahan data yang tepat dan baik (Ismail Suardi Wekke, 2019). Pengumpulan data pada penelitian ini kami menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, Menurut Marshall (Ismail Suardi Wekke, 2019)

mengatakan untuk mengetahui perilaku dalam situasi social tertentu dapat dilakukan dengan cara observasi.

Observasi merupakan suatu kegiatan mengamati dan mencatat terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang diteliti. Sedangkan teknik dokumentasi adalah filie peristiwa yang telah terjadi. Menurut Bungin (Ismail Suardi Wekke, 2019) bermacam - macam bentuk dokumenter, yaitu a). Autobiografi, b). surat-surat pribadi, buku, catatan harian, memorial, c). kliping, d). dokumen pemerintah maupun swasta, e). Cerita rakyat, cerita roman, f). film, mikrofon, foto dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi foto untuk melengkapi data yang berada dilapangan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dimana dalam penelitian ini membandingkan hasil dari nilai rata – rata dan prosentase peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II penelitian yang kami lakukan. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik tentang Data tes hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis presentase dan rata-rata

(mean), dengan rumus sebagai berikut menurut Hasan (Abdul Wahab Abdullah, 2020):

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = rerata nilai

X = nilai mentah yang dimiliki subjek

N = banyaknya subjek yang memiliki nilai

Untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik menggunakan pedoman yang terdapat pada PERMENDIKBUD No.104 tahun 2014. Adapun kategori penggolongan capaian hasil belajar peserta didik terdapat pada Tabel 1.

Hasil akhir rentang kategori (%)	Nilai huruf	Kriteria
85-100	A	Sangat Baik
70-84	B	Baik
60-69	C	Cukup
0-59	D	Kurang

Penelitian yang dilakukan di kelas III SDN Simbatan I memperoleh hasil peningkatan prosentase nilai akhir peserta didik pada siklus I dan siklus II. Dengan prosentase nilai akhir antara 70% dengan kriteria “Baik” atau bahkan sampai mencapai

prosentase 100% dengan kriteria “Sangat Baik” dan 70% dari jumlah peserta didik 25 orang mencapai target tersebut, Maka penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar dan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Siswa Kelas 3 Sdn Simbatan 1” dikatakan berhasil.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Peneliti melakukan dua siklus pada penelitian ini, pada siklus I peneliti melakukan pembelajaran seperti biasa dengan kegiatan menyiapkan RPP, Bahan Ajar, LKPD, Media Pembelajaran dan menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Adapun hasil perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I terdapat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	Adit	78	Baik
2	Aini	69	Cukup
3	Alvano	74	Baik
4	Alisya	94	Sangat Baik
5	Alkhalifi	91	Sangat Baik
6	Alvando	40	Kurang
7	Andrian	56	kurang
8	Aqila	96	Sangat Baik
9	Dafa	87	Sangat Baik
10	Danung	52	Kurang
11	Farel	74	Baik
12	Hafis	68	Cukup
13	Khayla	67	Cukup
14	Lovie	68	Cukup
15	Maysin	47	Kurang
16	Nadya	65	Cukup
17	Naomi	65	Cukup
18	Putri	74	Baik
19	Rojul	78	Baik
20	Salma	57	Kurang
21	Shafea	70	Baik
22	Syaiful	58	Kurang
23	Vino	83	Baik
24	Udin	56	Kurang
25	Rizky	55	Kurang
Jumlah		1722	
Rata - rata		68,88	
Nilai Minimal		40	
Nilai Maximal		96	

Berdasar Tabel 2 diatas diperoleh data pada siklus I ada 4 peserta didik dalam kategori Sangat Baik, 7 peserta didik kategori Baik, 6 peserta didik kategori Cukup, dan 8 peserta didik kategori Kurang. Dari pelaksanaan siklus tersebut maka mendorong peneliti untuk melakukan peningkatan proses pembelajaran pada siklus II menjadi "Baik".

Selanjutnya pada siklus II, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran seperti biasa yaitu menyiapkan RPP, Bahan Ajar, LKPD, Evaluasi dan Media Pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan peneliti

saat siklus II ini dengan menggunakan Media Gambar dan Media Video Pembelajaran Interaktif serta peneliti mengubah metode mengajar dengan lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif, dimana peneliti hanya bertindak sebagai fasilitator yang menjembatani proses pembelajaran pada siklus ini. Dari hasil tindakan pembelajaran saat siklus II diperoleh hasil pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	Adit	83	Baik
2	Aini	75	Baik
3	Alvano	68	Cukup
4	Alisya	96	Sangat Baik
5	Alkhalifi	95	Sangat Baik
6	Alvando	74	Baik
7	Andrian	59	kurang
8	Aqila	98	Sangat Baik
9	Dafa	90	Sangat Baik
10	Danung	58	Kurang
11	Farel	83	Baik
12	Hafis	74	Baik
13	Khayla	77	Baik
14	Lovie	80	Baik
15	Maysin	75	Baik
16	Nadya	76	Baik
17	Naomi	80	Baik
18	Putri	84	Baik
19	Rojul	88	Sangat Baik
20	Salma	85	Sangat Baik
21	Shafea	80	Baik
22	Syaiful	75	Baik
23	Vino	90	Sangat Baik
24	Udin	68	Cukup
25	Rizky	69	Cukup
Jumlah		1980	
Rata - rata		79,2	
Nilai Minimal		58	
Nilai Maximal		98	

Melihat data pada Tabel 3 bahwa ada 7 peserta didik kategori Sangat Baik, 11 peserta didik kategori Baik, 5 peserta didik kategori Cukup

dan 2 peserta didik kategori Kurang, jadi terjadi perbandingan hasil belajar pada siklus I dan siklus II setelah melakukan proses pembelajaran secara konvensional pada siklus I dan pembelajaran menggunakan media gambar dan video pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik. Adapun tabel perbandingan antara siklus I dan siklus II sebagai berikut:

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	Sangat Baik	4	16	7	28
2	Baik	6	24	13	52
3	Cukup	7	28	3	12
4	Kurang	8	32	2	8

Data dari Tabel 4 di atas menunjukkan perbandingan jumlah banyaknya peserta didik dalam siklus I dan siklus II. Perbandingan ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media belajar dan cara mengajar yang berbeda. Untuk lebih jelasnya penyajian hasil belajar peserta didik, berikut ini kami sajikan dalam bentuk diagram:



Diagram di atas menunjukkan hasil belajar pada siklus I peserta didik Kategori Sangat Baik 10%, Kategori Baik 24%, Kategori Cukup 28%, dan Kategori Kurang 32%. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil peserta didik Kategori sangat baik 28%, Kategori Baik 52%, Kategori Cukup 12% dan Kategori Kurang 8%. Sedangkan untuk skor hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II terdapat pada tabel 5 berikut:

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Skor Minimum	40	58
2	Skor Maximum	96	98
3	Rata - rata	68,88	79,2
4	Kategori Hasil Belajar	Cukup	Baik

Berdasar data di atas dapat dilihat perolehan skor pada siklus I sebelum adanya tindakan perubahan media dan cara

mengajar memperoleh nilai rata-rata 68,88% dengan kategori “Cukup” dan dalam siklus II setelah ada tindakan perubahan media belajar dan cara mengajar memperoleh nilai rata – rata 79,2%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media belajar yang digunakan dan cara mengajar mempengaruhi peserta didik dalam memahami dan menerima pembelajaran yang dibuktikan pada penelitian siklus I dengan memperoleh nilai rata – rata 68,88% meningkat pada siklus II menjadi 79,2%. Media pembelajaran ini dipilih melalui observasi yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas 3 SDN Simbatan 1 tahun pelajaran 2022/2023 yang memiliki daya Tarik tinggi ketika proses pembelajaran dilakukan dengan mengamati gambar, melihat video maka dari hasil observasi tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan media gambar dan video pembelajaran iinteraktif.

Pada kegiatan penelitian ini peneliti memilih mata pelajaran matematika karena dari hasil observasi yang dilakukan pada

mata pelajaran yang ada, nilai matematika masih tergolong rendah apalagi ketika menjumpai soal cerita matematika. Dan ketika melakukan penelitian dengan menggunakan media gambar dan video interaktif ini peserta didik lebih keliatan antusias dan memperhatikan materi yang disampaikan, serta mereka lebih mudah memahami materi dan dapat mengerjakan soal yang diberikan.

Saat proses pembelajaran peserta didik juga lebih aktif bertanya dan lebih bisa memahami materi matematika khususnya saat mengerjakan soal cerita. Sehingga mereka mengalami peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat pada siklus I dan siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa media gambar dan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara efektif dalam mengerjakan soal cerita matematika pada kelas 3 SDN Simbatan 1 tahun pelajaran 2022//2023.

D. Kesimpulan

Bersumber dari data penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa: 1. Penggunaan media gambar dan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika, 2. Meningkatnya hasil belajar peserta didik yang terjadi pada siklus I dan siklus II, dengan adanya bukti nilai rata – rata yang awalnya pada siklus I adalah 68,88% meningkat menjadi 79,2% pada siklus II.

Penjelasan diatas membuktikan bahwa kegiatan penelitian yang dilakukan tentang “Penggunaan Media Gambar dan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Peserta Didik Kelas 3 SDN Simbatan 1” bisa dikatakan berhasil karena adanya peningkatan hasil belajar dari 68,88% pada siklus I menjadi 79,2% dan 80% peserta didik dimana 28% dalam kategori “Sangat Baik” dan 52% dalam kategori “Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahab Abdullah, N. A. (2020). **DESKRIPSI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN**

DARING PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 36-41.

Amir, A. (2016). **PENGGUNAAN MEDIA GAMBARDALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL EKSAKTA*, 35-40.**

Dina Fakhriyana, S. R. (2021). **Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 19-30.**

dkk, A. S. (2013). *Pengertian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Hamdan Husein Batubara, D. N. (2016). **Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidayah*, 47-66.**

Ismail Suardi Wekke, d. (2019). **METODE PENELITIAN SOSIAL.** Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku (group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri).

Karyati, F. (2017). **PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *AL – ULUM ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA*, 312-320.**

Parnawi, A. (2020). **PENELITIAN TINDAKAN KELAS (CLASSROOM ACTION RESEARCH).** SLEMAN: CV BUDI UTAMA.

- Rusi Rusmiati Aliyyah, I. S. (2021).
UPAYA MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA
MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN. *Jurnal
Sosial Humaniora*, 54-72.
- Sadiman, A. (2013). *Pengertian
Pengembangan dan
Pemanfaatan Media
Pendidikan*. Jakarta: PT Raja
Grafindo Persada.
- SIRAIT, E. D. (2016). PENGARUH
MINAT BELAJAR TERHADAP
PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA. *Jurnal
Formatif*, 35-43.
- Suharsimi Arikunto, S. S. (2015).
*PENELITIAN TINDAKAN
KELAS*. JAKARTA: PT BUMI
AKSARA.
- Yesi Gusmania, T. W. (2018).
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VIDEO
TERHADAP PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS
SISWA. *PYTHAGORAS*, 61-
67.