

# Apakah MVP dapat Meningkatkan Ketertarikan Siswa dalam Matematika: Pendekatan Literature Review

Febrian Ramadhani Hanafi<sup>1</sup>, Nur Ainy Fardana Nawangsari<sup>2</sup>, Nono Hery Yoenanto<sup>3</sup>  
(1,2,3) Psikologi, Universitas Airlangga, Indonesia

✉ Corresponding author

[febrian.ramadhani.hanafi-2024@psikologi.unair.ac.id]

## Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menganalisis manfaat media video pembelajaran (MVP) matematika di Sekolah Dasar serta dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Berbeda dari studi sebelumnya yang lebih berfokus pada efektivitas umum video pembelajaran, penelitian ini menyoroti bagaimana berbagai elemen desain video, seperti tingkat interaktivitas dan kompleksitas visual, memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi matematika. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik literature review terhadap artikel-artikel yang dipublikasikan antara tahun 2021 hingga 2024. Sumber data diperoleh dari jurnal nasional terakreditasi dan internasional yang tersedia di aplikasi *Publish or Perish*. Temuan studi mengungkapkan bahwa MVP tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka, terutama dalam topik-topik yang memerlukan representasi visual, seperti bangun ruang. Selain itu, video interaktif yang memungkinkan siswa untuk menunda, mengulang, dan berlatih secara mandiri terbukti lebih efektif dibandingkan video statis. Implikasi praktisnya, guru disarankan mengintegrasikan video dalam pembelajaran matematika, sementara pengembang media pendidikan perlu merancang video yang lebih adaptif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa MVP berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel dan efektif.

**Kata Kunci:** MVP, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, Literature Review.

## Abstract

This study analyzes the benefits of mathematics learning video media (LVM) in Elementary Schools and its impact on students' motivation and understanding. Unlike previous studies that focused more on the effectiveness of learning videos, this study highlights how various video design elements, such as the level of interactivity and visual complexity, affect students' understanding of mathematics materials. This study uses a qualitative method with a literature review technique on articles published between 2021 and 2024. Data sources were obtained from accredited national and international journals available on the Publish or Perish application. The study findings reveal that LVM not only increases students' motivation but also strengthens their understanding, especially in topics that require visual representation, such as spatial figures. In addition, interactive videos that allow students to pause, repeat, and practice independently are proven more effective than static videos. The practical implications are that teachers are advised to integrate videos into mathematics learning, while educational media developers must design more adaptive videos. Overall, this study confirms that MVP contributes to improving the quality of learning and supporting more flexible and effective independent learning.

**Keywords:** LVM, Learning Motivation, Concept Understanding, Literature Review.

## PENDAHULUAN

Pada era revolusi 4.0 ini, perkembangan teknologi telah ditandai dengan peningkatan interaksi, konektivitas, dan kemajuan yang cepat dalam digitalisasi. Teknologi virtual dan kecerdasan buatan menjadi faktor utama dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Pesatnya perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 ini, dapat diadaptasi melalui pendidikan sekolah dasar, sekolah

menengah hingga pendidikan tinggi (Wahyuni & Agustika, 2021). Pendidikan tidak hanya sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas individu, tetapi dapat berkontribusi pada kemajuan dan kesejahteraan dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membimbing siswa menjadi individu yang beriman, berakhlak baik, berpengetahuan, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Ramadhanty et al., 2024).

Pendidikan diharapkan dapat menjadi faktor utama yang mendorong dan menentukan keberhasilan pembangunan bangsa di berbagai sektor. Menurut Undang-Undang no. 20 tahun 2003, khususnya pasal 1 ayat 2, bahwa pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 yang mengutamakan nilai agama, budaya Indonesia, serta responsif terhadap perubahan zaman. Berdasarkan undang-undang tersebut, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencetak generasi bangsa yang kompeten, cerdas, berpengetahuan dan siap menghadapi tantangan zaman. Mempelajari ilmu pengetahuan, terutama matematika yang dikenal dengan "Ratunya Ilmu Pengetahuan" oleh Carl Friedrich Gauss, memiliki peran sangat penting (Azizah et al., 2022). Dalam rangka meningkatkan kualitas di bidang pendidikan, inovasi diberbagai aspek perlu dilakukan, seperti perbaikan kurikulum dan metode pembelajaran yang kreatif serta penyediaan fasilitas pendidikan yang memadai. Seiring perkembangan zaman, seorang guru harus mampu membuat suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran harus memanfaatkan dan mampu beradaptasi terhadap kemajuan teknologi agar suasana kelas dapat mencerminkan tuntutan zaman serta karakteristik siswa (Isnaini et al., 2023). Oleh karena itu, guru perlu merencanakan dengan cermat untuk mewujudkan lingkungan belajar sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman (Prastica et al., 2021)

Pekembangan dan pemanfaatan teknologi digital semakin pesat sejak terjadinya pandemi covid-19. Besarnya antusiasme masyarakat terhadap penggunaan teknologi digital telah memunculkan berbagai media pembelajaran. Media sosial sebagai alat pembelajaran perlu dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Menurut Haleem et al. (2022), media sosial menjadi elemen penting dalam pembelajaran, berfungsi sebagai sarana komunikasi topik-topik penting kapan saja dan dimana saja. Tren media pembelajaran ini telah memberikan manfaat besar, membantu siswa dalam berinovasi dan berkreasi selama proses pembelajaran, seperti halnya penggunaan PowerPoint yang kini dikembangkan menjadi video visual yang dilengkapi animasi, serta berbagai video yang berisi berbagai pengetahuan (Aransyah et al., 2023).

Seorang guru seharusnya mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran supaya peserta didik lebih tertarik dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga mencapai hasil yang maksimal. Menurut Sudir et al. (2021), pembelajaran dengan menggunakan media teknologi akan mempermudah dalam penyampaian materi serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Gufron & Kadarmanto (2021), penggunaan media pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih efisien dalam menggunakan waktu, biaya dan tenaga. Selain itu, penggunaan media yang sesuai dengan karakterister siswa akan memperkuat keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan media yang tepat untuk pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran ini bisa dirancang pada mata pelajaran matematika agar menarik minat siswa karena matematika selama ini dianggap sebagai pelajaran paling susah dan tidak menarik. Jika siswa tidak termotivasi untuk belajar, maka keterampilan berhitung mereka dapat menurun (Isnaini et al., 2023). Pelajaran matematika merupakan ilmu dasar yang penting dan memiliki peran dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Dengan mempelajari matematika, seseorang dapat memiliki kemampuan berfikir secara logis, kreatif dan kritis (Marianto et al., 2024). Namun kenyataannya, minat siswa terhadap pelajaran matematika cenderung rendah karena mereka menganggap pelajaran tersebut sulit dan membosankan (Gufron & Kadarmanto, 2021).

Metode pembelajaran ekspositori dan konvensional menghasilkan pembelajaran matematika yang monoton dan kurang menambah minat siswa. Penyebabnya adalah suasana kelas yang hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga mereka merasakan kesulitan untuk memahami kosep matematika yang disampaikan. Metode konvensional cenderung membuat siswa menjadi pasif dalam belajar dan kurang kreatif. Mengingat berbagai masalah yang muncul dalam pembelajaran di lapangan, siswa menjadi tidak terbiasa menggunakan kemampuan berpikir kritis

mereka dan lebih sering menjadikan buku sebagai acuan sehingga menciptakan jarak antara guru dan siswa (Ardiansyah & Nugraha, 2022).

Kesulitan yang dialami siswa dalam proses belajar dapat mempengaruhi tingkat minat mereka, padahal minat sangat berperan dalam pencapaian hasil belajar. Siswa yang sangat minat terhadap matematika akan berusaha lebih keras dan fokus untuk memahami materi pelajaran (Murtiyasa & Anisyawati, 2022). Minat belajar dapat diartikan sebagai suatu bentuk perhatian yang melibatkan elemen-elemen emosional, kesenangan, kecenderungan, dan keinginan yang muncul secara aktif untuk menerima informasi dari lingkungan sekitar. Minat belajar adalah keinginan setiap individu untuk memahami dan menyenangkan suatu mata pelajaran. Minat belajar sangat dipengaruhi ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Maritsa et al., 2021). Ketika peserta didik kurang minat dalam pembelajaran, maka cenderung tidak mau untuk memahami materi tersebut dan menjadi malas dalam belajar. Kehilangan kemampuan berfikir, kurang kreatif, kurang berinisiatif, bahkan mungkin absen hingga bolos sekolah (Marianto et al., 2024).

Cara untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran yaitu perlu dilakukan perubahan pada model atau media pembelajaran yang sudah tidak menarik bagi siswa, seperti metode ceramah atau tanya jawab yang sering kali membuat siswa merasa bosan Prastica et al. (2021). Supaya proses belajar mengajar matematika berjalan dengan efektif, guru perlu menguasai dua elemen penting yaitu metode dan media pembelajaran. Keduanya saling berkaitan, dimana pilihan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap jenis media yang paling tepat untuk digunakan.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah menghasilkan berbagai metode pembelajaran yang canggih dan terintegrasi dengan komputer, salah satunya adalah video. Media video pembelajaran (MVP) dianggap sebagai media yang paling efektif dan tepat dalam penyampaian bahan ajar atau materi kepada siswa. Penggunaan video yang berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif. Selain itu, MVP mampu mengubah konsep materi pembelajaran yang tampak abstrak menjadi lebih nyata saat ditampilkan. Karena media ini menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar bergerak) serta menyajikan simbol dan gambar yang sederhana yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi ini muncul ketika mereka merasa senang dengan materi yang dipelajari. Video pembelajaran mampu memberikan cara yang lebih realistis terhadap siswa melalui visualisasi, sehingga mereka bisa menontonnya dengan cara mengulang untuk memperdalam pemahaman mereka. Hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa MVP dapat menumbuhkan minat belajar siswa lebih efektif (Murtiyasa & Anisyawati, 2022). MVP bertujuan untuk menciptakan suasana lebih menarik, tidak membosankan dan monoton dalam belajar matematika (Ramadhanty et al., 2024).

MVP diharapkan dapat menumbuhkan keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan MVP siswa diajak untuk memahami realitas kehidupan sekaligus melatih keterampilan mereka untuk berkembang menjadi lebih baik, sehingga mereka menjadi lebih mandiri dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar umumnya lebih mudah memahami dan mengaplikasikan matematika, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis (Isnaini et al., 2023).

Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, masih sedikit studi yang secara spesifik mengeksplorasi pengaruh media video pembelajaran (MVP) dengan pendekatan literature review dalam pembelajaran matematika. Beberapa penelitian lebih berfokus pada efektivitas video dalam pembelajaran umum dengan pendekatan kuantitatif dan deskriptif. Celah inilah yang ingin diisi oleh penelitian ini dengan mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan MVP sebagai strategi pembelajaran memotivasi siswa dalam belajar matematika.

Dalam teori *Multimedia Learning* oleh Mayer (2020), kombinasi elemen visual dan audio dalam video pembelajaran terbukti bisa meningkatkan atensi dan pemahaman siswa. Selain itu, berdasarkan *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2019), motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik, yang dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Oleh karena, studi ini akan melakukan pengkajian lebih mendalam bagaimana pemanfaatan MVP dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika, serta berkontribusi dalam mengembangkan metode memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode belajar mengajar berbasis teknologi.

Dengan adanya studi ini, MVP diharapkan bisa memberi wawasan baru dalam belajar matematika serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil studi ini diharapkan bisa menjadi referensi atau rujukan bagi pengembang kebijakan pendidikan yang lebih adaptif bagi kebutuhan siswa di era digital.

## METODE PENELITIAN

Metode *literature review* yang diterapkan dalam penyusunan publikasi ilmiah ini untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengevaluasi penelitian yang relevan dengan topik serta pertanyaan penelitian yang spesifik. Pendekatan *literature review* memungkinkan peneliti untuk melakukan kajian literatur secara terorganisir dan menyeluruh.

Peneliti memanfaatkan aplikasi Publish or Perish untuk menyeleksi artikel dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Berikut ini kriteria inklusi yang digunakan dalam seleksi artikel: (1) artikel yang publish di jurnal terakreditasi nasional dan internasional; (2) artikel yang membahas secara langsung tentang penggunaan video dalam pembelajaran matematika atau pengaruh video pembelajaran terhadap minat belajar siswa; (3) artikel publish pada periode 2021 hingga 2024. Sementara kriteria eksklusi hanya artikel yang tidak menyertakan data empiris atau hasil penelitian yang dapat dianalisis.

Adapun langkah-langkah pemilihan dan analisis artikel divisualisasikan menggunakan diagram alur yang menggambarkan alur seleksi artikel, mulai dari identifikasi, skrining, hingga artikel yang dipilih untuk dimasukkan dalam *literature review*. Adapun diagram alur seleksi artikel disajikan pada gambar 1 berikut ini.



**Gambar 1. Diagram Alur Seleksi Artikel**

Setelah artikel yang relevan teridentifikasi, artikel tersebut disusun dalam Tabel 1 yang mencantumkan nama penulis, tahun publikasi dan hasil *literature review*. Peneliti kemudian melakukan analisis terhadap artikel-artikel tersebut dengan menekankan pada hasil yang dibahas pada bagian diskusi dan kesimpulan. Selanjutnya, peneliti membandingkan hasil penelitian yang ada. Dari beberapa artikel yang diperoleh, peneliti memilih 18 artikel yang dianggap paling relevan sesuai kata kunci yang pakai dalam pencarian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar di Sekolah. Sebagai alat bantu, media pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mendukung siswa dalam mencapai pemahaman materi. Dalam penelitian ini, data yang digunakan mencakup analisis dan ringkasan dari berbagai studi yang telah dipublikasikan mengenai penggunaan dan pengembangan video pembelajaran.

**Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Penggunaan Video Pembelajaran**

Penelitian & Tahun	Hasil Penelitian
Isnaini et al. (2023), penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar.	Video pembelajaran dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika di Sekolah Dasar. Video pembelajaran efektif dalam membantu siswa memahami materi serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Hasil penelitian menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pada materi KPK dan FPB memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dapat meningkatkan partisipasi dan kemandirian pada siswa dalam belajar.
Gufron & Kadarmanto (2021), pemanfaatan media pembelajaran video untuk peningkatan minat belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar.	Video pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman visual, seperti bangun ruang sisi datar. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran di kelas memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Video yang dipilih dengan baik dapat membantu siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
Marinda et al. (2022), penggunaan Media YouTube untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan YouTube dalam tiga tahapan pembelajaran—pendahuluan, inti, dan penutup. Berhasil meningkatkan antusiasme siswa, memperdalam pemahaman konsep matematika serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. YouTube terbukti efektif dalam mendorong minat dan motivasi siswa serta memberikan solusi inovatif untuk tantangan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
Ramadhanty et al. (2024), analisis penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas v SD.	Hasil penelitian juga menjelaskan bahwa penggunaan media video pembelajaran membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam memahami konsep matematika, sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media video tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Implementasi media video ini membuktikan efektivitasnya dalam mendukung berbagai gaya belajar dan memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa di kelas.
Murtiyasa & Anisyawati (2022), pengembangan video pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan minat belajar.	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE pada siswa dengan menggunakan empat indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Masing-masing berada dalam kategori rata-rata sangat baik. Video pembelajaran yang telah dikembangkan terbukti berhasil memberikan pengaruh positif terhadap motivasi serta antusiasme siswa dalam belajar matematika. Dengan visualisasi menarik dan penyampaian materi yang jelas, media video berfungsi

Penelitian & Tahun	Hasil Penelitian
	sebagai alat yang efektif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam situasi pembelajaran yang menantang seperti pada masa pandemi.
Raharjo et al. (2023), keefektifan penggunaan media video pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar matematika pada materi baris dan deret.	Media pembelajaran berbasis video terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, khususnya pada mata Pelajaran matematika. Penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari 55% siswa yang diajar menggunakan media video mencapai nilai diatas KKM, sebuah prestasi belajar yang signifikan. Selain itu, siswa yang diajar menggunakan media video menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media e-book dalam format PDF. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media video sebagai alat pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.
Prastica et al. (2021), pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar.	Penelitian di SDN Kedungbanteng Sidoarjo menunjukkan media video pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 43,29 (kualifikasi rendah) menjadi 87,94 (kualifikasi tinggi). Keefektifan ini dibuktikan secara statistik dengan nilai thitung 9,461 > ttabel 1,696, mengindikasikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Temuan ini membuktikan bahwa video pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan belajar matematika dan meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Hasil positif ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi media pembelajaran berbasis video memberikan dampak substansial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.
Sudir et al. (2021), pengembangan video pembelajaran berbantuan powtoon untuk meningkatkan minat belajar matematika.	Pengembangan media pembelajaran video dengan Powtoon terbukti meningkatkan minat belajar matematika siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian di MAN Kota Palopo menggunakan model ADDIE. Hasil validasi dari ahli materi dan media mencapai 80%, menandakan kevalidan yang tinggi. Respon siswa terhadap media ini juga positif, dengan tingkat kepraktisan mencapai 75,5%. Analisis statistik menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 15,26% setelah menggunakan media tersebut. Video pembelajaran ini dapat diakses secara online melalui YouTube, sehingga memudahkan siswa. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan Powtoon merupakan solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa tingkat menengah atas.
Ardiansyah & Nugraha (2022), analisis pemanfaatan media pembelajaran youtube dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.	Media pembelajaran berbasis YouTube terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa di era digital. Penelitian di SMP Tanjung Jakarta Barat menunjukkan bahwa penggunaan YouTube memberikan manfaat signifikan. Melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan, ditemukan bahwa YouTube menawarkan berbagai fasilitas yang membuat

Penelitian & Tahun	Hasil Penelitian
	<p>pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif. Analisis data menunjukkan bahwa YouTube dapat mempengaruhi ide-ide pendidik serta meningkatkan kreativitas dan aktivitas mereka dalam mengajar online. Dengan akses mudah dan bahan ajar beragam, YouTube dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi YouTube dalam pembelajaran matematika menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.</p>
<p>Azizah et al. (2022), peran media pembelajaran animasi terhadap peningkatan minat belajar matematika.</p>	<p>Media pembelajaran animasi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti animasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis animasi, termasuk aplikasi seperti PowToon, menawarkan pendekatan baru yang menarik dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media animasi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.</p>
<p>Marianto et al. (2024), pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi doratoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII SMP.</p>	<p>Media pembelajaran berbasis video animasi berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada materi matematika. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Doratoon dan mengevaluasi kualitasnya dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) di SMP Negeri 1 Kota Jambi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis oleh para ahli materi, ahli media, dan responden. Penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi bentuk aljabar di kelas VII SMP, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.</p>
<p>Wahyuni &amp; Agustika (2021), Pemanfaatan Video Pembelajaran Matematika berbasis Kontekstual Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa Kelas VI SD”.</p>	<p>Penggunaan video pembelajaran yang berlandaskan kontekstual learning memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi bangun ruang di kelas VI SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Subjek penelitian meliputi ahli isi, ahli desain, dan siswa, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang berbasis kontekstual learning cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, dapat meningkatkan pemahaman siswa, dan menjadi inovasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.</p>
<p>Kusmaryono &amp; Basir (2024), learning media projects with youtube videos: a</p>	<p>Media pembelajaran berbasis video, terutama melalui platform YouTube, berperan penting dalam meningkatkan</p>

Penelitian & Tahun	Hasil Penelitian
dynamic tool for improving mathematics achievement.	minat dan prestasi belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengeksplorasi dampak tugas proyek pembuatan video pembelajaran terhadap calon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek video memberi dampak positif, membantu mengatasi keterbatasan pengetahuan siswa, serta meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi video pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.
Rahmah et al. (2024), optimizing the use of video media to improve critical thinking in mathematics in the digital era.	Penggunaan media video dalam pembelajaran matematika di era digital terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Artikel ini mengkaji strategi dan metode dalam merancang video pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis matematis. Hasilnya menunjukkan bahwa media video tidak hanya meningkatkan kreativitas dan pemecahan masalah, tetapi juga kemampuan analisis siswa. Temuan ini memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, menjadikan media video sebagai alat penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.
Sofyan et al. (2022), analysis of learning strategies in "fun math video" to increase children's interest in learning mathematics.	Media pembelajaran berbasis video, seperti yang ditawarkan oleh channel YouTube Homeschool Pop melalui video "Fun Math Videos!", memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar matematika anak. Penelitian ini menganalisis isi video tersebut untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa banyak anak menganggap matematika sebagai subjek yang membosankan. Namun, penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran matematika dapat mempermudah pemahaman materi. Video pembelajaran yang menarik, dengan ilustrasi berwarna dan penyampaian yang sederhana, dapat membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan mudah dimengerti. Hasil penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media YouTube sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam matematika, menjadikannya solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar yang sering dihadapi siswa.
Patta et al. (2024), the influence of using animation video media on interest in learning mathematics in class v students of sdn karebasse, bontonompo district gowa regency.	Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran matematika terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama di kalangan siswa kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, yang tercermin dari antusiasme dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga secara signifikan mempengaruhi minat mereka dalam

Penelitian & Tahun	Hasil Penelitian
Daahiljabir et al. (2023), systematic literature review: utilization of video media in math learning".	belajar matematika, menjadikannya sebagai alat yang sangat berharga dalam pendidikan di era digital. Media pembelajaran berbasis video memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di kelas. Hasil analisis berbagai artikel yang dimuat di jurnal internasional dan nasional menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami materi, karena video mampu menampilkan objek dengan lebih realistis. Selain itu, penggunaan aplikasi seperti PowerPoint, Canva, dan Powtoon dalam pembuatan video pembelajaran memberikan dampak yang baik dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menegaskan bahwa media video tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif
Sappaile et al. (2024), effectiveness of using audio visual media in improving student achievement in mathematics learning in elementary schools.	Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran matematika serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur efektivitas media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan analisis, dan minat belajar siswa. Selain itu, media ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa. Penelitian ini menekankan bahwa penerapan media audio-visual yang tepat dan efisien dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga sangat dianjurkan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil analisis yang telah diteliti dapat ditemukan berbagai temuan penting yang menunjukkan pemanfaatan media video pembelajaran untuk memperbesar minat serta motivasi siswa. Pembahasan ini akan mengelompokkan temuan-temuan utama ke dalam beberapa tema berdasarkan hasil penelitian dari jurnal-jurnal yang ditinjau.

### **Peran Media Video dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa**

Pemanfaatan media video pembelajaran (MVP) matematika di tingkat sekolah dasar dan menengah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Menurut Isnaini et al. (2023), penggunaan video pembelajaran dengan elemen visual yang menarik, seperti animasi dan ilustrasi grafis, mampu menjadikan konsep matematika yang sulit, seperti KPK dan FPB, lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk dipelajari. Penelitian ini menyoroti bagaimana siswa tertarik dalam pembelajaran saat menggunakan media video, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Pentingnya video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa juga disoroti oleh (Murtiyasa & Anisyawati, 2022), yang menunjukkan bahwa media video dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Video yang interaktif, dengan elemen-elemen seperti kuis dan permainan edukatif, mendorong keterlibatan langsung siswa dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran yang menyenangkan

dan interaktif sangat mendukung upaya menciptakan suasana pembelajaran yang positif dan penuh semangat.

Sebuah penelitian oleh Gufron & Kadarmanto (2021) lebih lanjut menekankan bahwa video pembelajaran yang dikemas dengan baik, terutama untuk topik-topik yang membutuhkan visualisasi seperti bangun ruang, memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Video yang menyajikan materi matematika dalam bentuk yang relevan dan aplikatif, dengan mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari, dapat membantu siswa melihat keterkaitan antara teori dan praktik. Oleh karena itu, media video tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi tetapi juga meningkatkan kesadaran akan manfaat pembelajaran matematika dalam kehidupan nyata.

### **Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika**

Selain meningkatkan motivasi belajar, media video juga memiliki peran besar dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Penelitian oleh Marinda et al. (2022) dan Ardiansyah & Nugraha (2022) menyoroti efektivitas YouTube sebagai sumber belajar tambahan yang memperkaya materi yang diajarkan di kelas. YouTube, yang menyediakan berbagai jenis video pembelajaran, memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat berbagai penjelasan mengenai konsep-konsep matematika dari berbagai perspektif, yang memperluas pemahaman mereka. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah video berbasis *kontekstual learning*, seperti yang diteliti oleh Wahyuni & Agustika (2021). Pendekatan ini menghubungkan pembelajaran matematika dengan situasi dan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai contoh, untuk materi bangun ruang, video yang menunjukkan bagaimana bangun ruang digunakan dalam konstruksi atau desain bangunan dapat membantu siswa memahami bagaimana konsep ini diterapkan di dunia nyata.

Selain itu, pemanfaatan video animasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori matematika yang sulit. Video animasi seperti yang dikembangkan oleh (Marianto et al., 2024). dengan aplikasi Doratoon memberikan representasi visual yang jelas dan mudah dipahami, membantu siswa untuk melihat hubungan antar konsep matematika dengan cara yang lebih konkret. Video animasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang dan meninjau materi kapan saja, yang memperkuat pembelajaran secara mandiri.

### **Efektivitas Media Video dalam Pembelajaran Mandiri**

Salah satu keunggulan utama dari media video adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa. Prastica et al. (2021) dan Marinda et al. (2022) menyatakan bahwa video memberi siswa kesempatan untuk mengulang materi sesuai dengan kecepatan dan tingkat pemahaman mereka masing-masing. Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa tidak hanya bergantung pada pengajaran di kelas, tetapi juga dapat melanjutkan pembelajaran di luar jam pelajaran, yang memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Fitur pembelajaran mandiri ini sangat penting dalam konteks pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pada kebutuhan individu siswa. Video memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi kapanpun dan dimanapun, memberi mereka kendali penuh atas waktu dan metode belajar mereka.

### **Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran**

Perkembangan teknologi membawa dampak signifikan terhadap cara pembelajaran dilakukan. Kusmaryono & Basir (2024) dalam penelitian mereka menyoroti bahwa penggunaan proyek video pembelajaran melalui platform YouTube berdampak positif terhadap hasil yang diperoleh bagi siswa. Dalam proyek semacam ini, siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran, tetapi juga terlibat dalam proses kreatif pembuatan video. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami materi yang mereka pelajari dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

Penggunaan teknologi seperti video animasi juga sangat populer dalam pembelajaran matematika. Azizah et al. (2022) meneliti penggunaan animasi dalam video pembelajaran dan menemukan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan visualisasi yang dinamis dan menarik, animasi membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit seperti geometri

dan aljabar dengan cara yang lebih intuitif. Marianto et al. (2024) mengembangkan media video berbasis aplikasi Doratoon, yang memiliki kualitas visual yang tinggi dan diterima dengan baik oleh siswa. Media seperti ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, dan membantu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Tantangan implementasi media video di kelas sekolah dasar**

Meskipun banyak manfaatnya, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan media video dalam pembelajaran di sekolah dasar, antara lain: (1). Akses Teknologi, tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor dan internet yang stabil; (2). Keterampilan Guru, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam membuat atau menggunakan video secara efektif; (3). Durasi dan Fokus Siswa, video yang terlalu panjang bisa membuat siswa kehilangan konsentrasi. Tantangan tersebut semakin tinggi bila di daerah pelosok dan terpencil.

### **Rekomendasi untuk Optimalisasi Penggunaan Media Video**

Pengembangan Video yang Lebih Interaktif dan Menarik: Seperti yang disarankan oleh Marinda et al. (2022) dan Murtiyasa & Anisyawati (2022), video pembelajaran harus dirancang dengan elemen visual yang menarik dan interaktif, seperti kuis atau simulasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Pelatihan Guru dalam Pengembangan Video: Pengembangan keterampilan guru dalam merancang dan mengelola video pembelajaran sangat penting untuk memastikan kualitas video yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Ardiansyah & Nugraha (2022) menekankan bahwa pelatihan bagi guru harus dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan video dalam pembelajaran matematika. Integrasi Video dengan Kurikulum: Video pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang ada, seperti yang dijelaskan oleh Isnaini et al., (2023). Hal ini penting untuk memastikan bahwa video yang digunakan tidak hanya memberikan cara yang menarik tetapi juga efektif untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, media video pembelajaran (MVP) memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika, khususnya di sekolah dasar. Penggunaan MVP yang menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik, seperti animasi, ilustrasi grafis, dan kuis interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika yang abstrak. Selain itu, MVP juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan fleksibilitas waktu dan kecepatan sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi modern seperti animasi dan platform berbasis YouTube, telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih aplikatif dan relevan dengan kehidupan nyata.

Agar manfaat MVP lebih optimal, para guru disarankan untuk mengembangkan strategi integrasi video dengan metode pengajaran konvensional, menggabungkan video dengan aktivitas interaktif, serta memanfaatkan platform digital secara maksimal. Pembuat kebijakan perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang mendukung akses luas terhadap media pembelajaran digital, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan video secara efektif di kelas.

Untuk penelitian lanjutan, diperlukan studi empiris yang mengevaluasi efektivitas media video dalam berbagai konteks pendidikan, seperti perbandingan hasil belajar antara metode pembelajaran berbasis video dan metode konvensional, serta analisis dampaknya pada kelompok siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi pengaruh elemen desain video, durasi, dan interaktivitas terhadap pemahaman dan retensi siswa dalam jangka panjang.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aransyah, A., Herpratiwi, Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono. (2023). Konvergensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307–317. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6441>
- Ardiansyah, M., & Nugraha, M. L. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 912–918. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5828>
- Azizah, F. N., Jihad, A., & Juariah. (2022). Peran Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika. *Mathematics Education on Research Publication (MERP I)*, 12, 30–33.
- Daahiljabir, M. A., Masrukan, & Kharisudin, I. (2023). Systematic Literature Review: Utilization of Video Media in Math Learning. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 5(2), 159–168. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v5i2.415>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Gufron, E., & Kadarmanto, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Untuk Peningkatan Minatbelajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Progresif – Media Publikasi Ilmiah*, 21–25.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Kusmaryono, I., & Basir, M. A. (2024). Learning media projects with YouTube videos: a dynamic tool for improving mathematics achievement. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(2), 934–942. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i2.26720>
- Mariato, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas Vii Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>
- Marinda, R., Santy, M., Rosyadah, S., & Manurung, A. S. (2022). Penggunaan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar .... *Jurnal Esa Unggul*, 286–290.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (Third Edit). Cambridge University Press.
- Murtiyasa, B., & Anisyawati, F. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Peningkatan Minat Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 986–999. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>
- Patta, R., Hotimah, H., & Nurhidayat, N. (2024). *The Influence of Using Animation Video Media on Interest in Learning Mathematics in Class V Students of SDN Karebasse, Bontonompo District Gowa Regency* (Issue 57) [Atlantis Press SARL]. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1\\_10](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1_10)
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Raharjo, S., Harjo, P., & W, E. D. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika pada Materi Baris dan Deret. *Logika: Journal of Multidisciplinary Studies*, 14(02), 135–143. <https://doi.org/10.25134/logika.v14i02.4634>
- Rahmah, S., Haqq, A. A., & Saluky. (2024). Optimizing the Use of Video Media to Improve Critical Thinking in Mathematics In The Digital Era. *Journal Of Educational Technology & Society*, 1(2), 75–80.
- Ramadhanty, S., Amaliyah, A., & Hasan, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran

- Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 2868–2873. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1370>
- Sappaile, B. I., Yusuf, N. F. M., Mardiaty, M., Zoraida, M. N. Cahya, & Sitepu, E. (2024). Effectiveness of Using Audio Visual Media in Improving Student Achievement in Mathematics Learning in Elementary Schools. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(1), 49–60. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i1.742>
- Sofyan, F. A., Gusniawati, S., Mukjizat, L., Indriani, April, S., & Syafitri, A. (2022). Analysis Of Learning Strategies In " Fun Math Video " To Increase Children ' S Interest In Learning Mathematics Jurnal Multidisipliner Kapalamada learning outcomes is by utilizing the media on YouTube as a fun learning method . difficulties during learnin. *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA*, 1(4), 524–532.
- Sudir, H. P. R., Anas, A., Munir, N. P., & Arifanti, D. R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan. *Pedagogy*, 9(1), 319–331.
- Wahyuni, N. P. C. O., & Agustika, G. N. S. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa Kelas VI SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 116–132. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50950>