

Pengembangan Video Interaktif pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ahmad Alfian ✉, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

Moh. Soeprijadi Djaka Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ ahmadrezza606@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop interactive video learning media on building materials based on the condition of students who are less interactive in the learning process. This research with the Research and Development method uses the development model used, namely the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). To see the feasibility of the development product in the form of interactive mathematics learning videos, a validity test and a practicality test were carried out. The validity test is to see the validity of the product assessed by the validator based on media experts and material experts. The practicality of the product is assessed based on limited field trials, namely from the responses of teachers and grade V students. From the results of the validation of media experts and material experts, an average score of 74.85% was obtained, indicating that the media developed was valid and could be used with minor improvements. While based on the test process, the results of the teacher's response were an average of 79.17% and the average student response was 75.91% with very practical criteria. Thus, interactive video learning media is feasible in terms of validity and is very practical for use in the mathematics learning process.*

Keywords: *Learning Media, Interactive Video, Spatial Building*

Abstrak: Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif pada materi bangun yang didasarkan oleh keadaan yang kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian dengan metode Research and Development ini menggunakan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Untuk melihat kelayakan produk pengembangan berupa Video interaktif pembelajaran matematika maka dilakukan uji validitas dan uji kepraktisan. Uji validitas untuk melihat kevalidan produk yang dinilai oleh validator berdasarkan ahli media dan ahli materi. Kepraktisan produk dinilai berdasarkan uji coba lapangan secara terbatas yaitu dari respon guru dan peserta didik kelas V. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh rata skor 74,85% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan dapat dipergunakan dengan perbaikan kecil. Sedangkan berdasarkan proses uji didapatkan hasil dari respon guru rata rata 79,17% dan respon siswa rata-rata sebesar 75,91% dengan kriteria sangat praktis. dengan demikian media pembelajaran berupa video interaktif layak pada aspek valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Bangun Ruang



PENDAHULUAN

Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari tercermin dalam kemampuan siswa untuk memecahkan masalah di dunia nyata, serta menerapkan dan menganalisis solusi secara efektif (Faoziyah, 2022). Meskipun menjadi mata pelajaran yang fundamental, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami berbagai materi yang ada dalam matematika. Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah materi bangun ruang. Bangun ruang membahas bentuk-bentuk tiga dimensi yang memiliki karakteristik dan sifat tertentu, seperti kubus, balok, bola, tabung, dan kerucut (Sipahutar & Reflina, 2023). Masing-masing bentuk ini memiliki aspek-aspek matematis yang perlu dipahami oleh siswa seperti volume, luas permukaan, dan sifat-sifat geometris lainnya.

Dari hal di atas, perlulah alternatif media pembelajaran yang menarik tidak monoton dan membuat siswa termotivasi dalam belajar khususnya belajar matematika. Salah satu bentuk media yang perlu dipertimbangkan adalah video interaktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Nurwahidah, (2024) video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang abstrak, seperti bangun ruang, karena dapat menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diputar dan dianalisis dari berbagai sudut pandang. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami bentuk, sifat, dan ukuran bangun ruang secara lebih konkret.

Video interaktif memberikan kelebihan lain yaitu kemampuannya untuk menyajikan informasi secara lebih variatif dan menarik. Berbeda dengan metode konvensional yang seringkali monoton, video interaktif dapat memadukan teks, suara, gambar, dan animasi untuk menjelaskan suatu konsep dengan cara yang lebih hidup dan menarik. Hal ini akan mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Lebih lanjut, video interaktif juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar jam sekolah, memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara fleksibel dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Penelitian oleh (Wahyuni et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga meningkatkan tingkat keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

Pengembangan video interaktif pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 3 Pucangombo ini bertujuan untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Melalui video interaktif, siswa tidak hanya akan mendapatkan penjelasan tentang sifat-sifat dan rumus bangun ruang, tetapi juga dapat melakukan simulasi dan eksplorasi mengenai bangun ruang secara langsung. Sebagai contoh, siswa dapat memutar gambar objek bangun ruang, memperbesar atau memperkecil ukuran, serta menghitung volume atau luas permukaan bangun ruang tersebut (Ratnaningtyas et al., 2023). Dengan demikian, video interaktif ini dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami materi bangun ruang, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Pengembangan video interaktif ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Prestasi belajar sangat penting dikarenakan prestasi belajar dapat mengukur perubahan tingkah dan perilaku seorang siswa atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dan pelatihan yang dapat dilihat melalui hasil (Kaban et al., 2023). Media video interaktif merupakan pengembangan dari media PPT (*Power Point*) biasa yang dilakukan mengikuti perkembangan IPTEK yang ada dalam dunia Pendidikan. Media ini juga dapat diakses melalui android dengan menggunakan link yang dishare melalui aplikasi whatsapp yang tersedia hampir semua pengguna *gadget*. Media pembelajaran interaktif

sedang belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang memilikidan partisipatif (Puspaningrum et al., 2019). Salah satu kompetensi dasar yang diharapkan adalah kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk video interaktif, siswa dapat lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengasah keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan digital. Adanya pengembangan media video interaktif pada materi bangun ruang di kelas V SD Negeri 3 Pucangombo diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi lebih memahami materi bangun ruang menjadi lebih mendalam serta mampu untuk mampu menarik minat siswa kelas V untuk belajar materi bangun ruang.

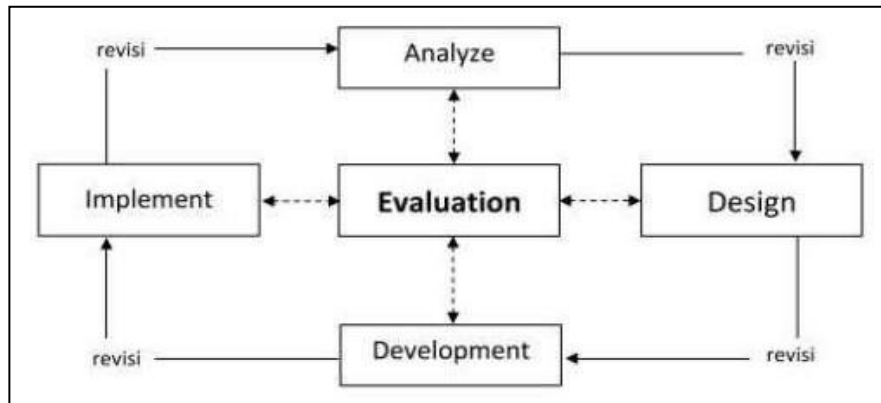
METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pucangombo 03 Kab. Pacitan yang terletak di Dusun Pucangombo. Desa Pucangombo, Kec. Tegalombo, Kab. Pacitan, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yaitu pada bulan Maret s.d Juli 2025 dengan melibatkan melibatkan dua validator ahli dan dibantu guru kelas. Sedangkan sebagai subyek penelitian (uji coba) adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Pucangombo sebanyak 16 siswa. Validator dalam pengembangan produk ini bertugas untuk memvalidasi video yang dikembangkan yaitu dengan cara konsultasi, diskusi maupun meminta saran untuk perbaikan yang dianggap perlu. Sedangkan siswa sebagai subyek uji coba lapangan untuk melihat kelayakan maupun dari kepraktisan produk tersebut. Untuk itu juga disusun instrumen untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, baik untuk validator maupun dalam uji coba lapangan.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Astutik et al., 2023). Implementasi penelitian dan pengembangan dalam bidang kependidikan, umumnya berfokus pada proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Pada penelitian ini dikembangkan salah media pembelajaran yang bersifat multi bahan, yaitu video interaktif. Pengembangan dilakukan pada mata pelajaran Matematika. penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif pada materi bangun ruang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 cara dalam mengumpulkan data yaitu: Observasi, Wawancara, Angket/Kuisioner, Dokumentasi Pengumpulan data berupa melakukan wawancara yang diterapkan yaitu wawancara terstruktur yang merupakan wawancara yang dilaksanakan berdasarkan daftar pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan (Hamzah, 2019). Pengumpulan data berupa angket merupakan Teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pernyataan tertulis pada responden penelitian pada objek penelitian (Hamzah, 2019)

Adapun desain pengembangan pada penelitian ini adalah desain penelitian ADDIE yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* and *Evaluation (evaluasi)* (Iskandar et al., 2023). Desain penelitian ADDIE meliputi beberapa tahapan seperti bagan berikut ini.



GAMBAR 1. *Desain Penelitian ADDIE*

Pengumpulan data dalam pengembangan video pembelajaran ini meliputi data dari validator yang diambil dari instrumen validasi dan data uji coba terbatas. Data dari validator direkapitulasi, karena rentang nilai 1 sampai dengan 4 maka interval yang digunakan adalah 25. Dari hal tersebut dibuat tabel dengan kriteria penafsiran (Ekawati, E & Sumaryanta : 2011) sebagai berikut :

TABEL 1 *Kriteria Penafsiran Uji Validitas*

Interval Nilai	Interpretasi	Keterangan
$x > 75\%$	Sangat Valid	Layak dipergunakan, tanpa perbaikan
$50\% < x \leq 75\%$	Valid	Layak dipergunakan, dengan perbaikan kecil
$25\% < x \leq 50\%$	Cukup Valid	Layak dipergunakan, dengan perbaikan besar
$0 < x \leq 25\%$	Kurang Valid	Tidak layak dipergunakan, revisi

Sedangkan kepraktisan produk didapat dari data uji coba terbatas, meliputi data respon guru dan respon siswa. Data tersebut diperoleh dari angket siswa yang diberikan kepada siswa uji coba. Dengan angket ini siswa dan guru diberi beberapa pertanyaan yang harus dijawab denganskor antara 1 sampai dengan 4. Sedangkan pilihan jawaban adalah sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju. Interpretasi kepraktisan produk dapat dirangkum dalam tabel berikut :

Presentase angket respon guru dan siswa yang diperoleh ditentukan tingkat kepraktisannya, dengan kriteria sebagai berikut :

TABEL 2 *Kriteria Penafsiran Uji Kepraktisan*

Interval Nilai	Interpretasi
$x > 75\%$	Sangat Praktis
$50\% < x \leq 75\%$	Praktis
$25\% < x \leq 50\%$	Cukup Praktis
$0 < x \leq 25\%$	Kurang Praktis

Dari tabel diatas nampak bahwa produk dikatan praktis apabila skor kepraktisan

mencapai lebih dari 50 % ($x > 50\%$) maka produk tersebut dikatakan praktis.

HASIL PENELITIAN

Sesuai dengan dengan desain penelitian ADDIE, maka pengembangan video ini melalui beberapa tahapan Tahapan-tahapan pengembangan tersebut, di sini akan jelaskan sebagai berikut.

Tahap analisis. Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan analisis terkait proses pembelajaran di kelas, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dan permasalahan yang di alami dalam proses pembelajaran di kelas. Analisis ini dilaksanakan guna mengetahui kondisi dan kebutuhan media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran yang ada di SD Negeri 3 Pucangombo.

Tahap berikutnya adalah desain. Pada tahap desain ini peneliti menciptakan media pembelajaran yang berupa rancangan dengan menyesuaikan hasil pada tahap analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut ini hasil dari tahap desain yang dilakukan oleh peneliti. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain ini adalah menentukan aplikasi yang cocok dengan kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelas dan aplikasi menarik yang menggunakan teknologi berbasis digital. Dalam hal ini, saya selaku peneliti cenderung melakukan cara yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang di mana penelitian dari peneliti lain cenderung menggunakan penelitian sebelumnya maka saya selaku peneliti melakukan hal yang berbeda dari yang lain yakni langsung menggunakan inovasi dari pemikiran kreatif saya sehingga penelitian pengembangan ini cenderung lebih inovatif. media aplikasi yang digunakan adalah aplikasi dari website canva yang telah di premiumkan dan juga aplikasi bawaan dari *microsoft* yakni PPT (*power point*). Dengan penggabungan media ini maka dapat diciptakan sebuah media baru bernama video interaktif yang cukup sederhana. Penyusunan materi Hal yang dilakukan oleh peneliti setelah menentukan aplikasi pembuatan media pembelajaran adalah penyusunan materi. Penyusunan materi juga dicocokkan dengan kurikulum yang diterapkan di kelas V. Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan peneliti, kurikulum yang diimplementasikan pada kelas V adalah Kurikulum Merdeka. Dalam hal ini, peneliti menyusun materi bangun ruang yang disesuaikan dengan buku paket matematika sebagai sumbernya. Perancangan sketsa urutan media pembelajaran dilakukan oleh peneliti setelah menyusun materi. Dalam perancangan sketsa urutan media pembelajaran ini, peneliti merancang mulai dari halaman awal sampai dengan halaman akhir. Penyusunan instrument penelitian meliputi lembar observasi pra penelitian untuk guru (lembar wawancara) dan siswa (angket), lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa.

Tahapan yang ketiga adalah *Development*. Pada tahap peneliti membuat produk media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang dari hasil rancangan yang sudah dirancang sebelumnya. Tahapan pembuatan produk ini diawali dengan menyiapkan bahan yang diperlukan guna menciptakan media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang. Dalam proses pembuatan media pembelajaran ini diperlukan bahan bahan pendukung seperti background, tombol navigasi dan soal-soal. Kemudian menyiapkan bahan yang akan digunakan peneliti langsung menyusunnya menggunakan aplikasi *canva* yang tersedia dalam bentuk website yang bisa di akses tanpa harus melakukan instalasi aplikasi software khusus pada laptop. Melalui website *canva* peneliti Tombol navigasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah tombol start (untuk memulai aplikasi), tombol *home* (kembali ke tampilan awal), tombol *back* (kembali), tombol *next* (selanjutnya). Selain itu, peneliti memilih background dengan motif pegunungan dan pemandangan yang dipadukan antara warna hijau dan biru. Menyusun dan membuat media pembelajaran video interaktif materi bangun ruang melalui aplikasi berbasis webste di *canva* yang telah di *premiumkan*. Menyempurnakan media video interaktif pada materi bangun ruang menggunakan *microsoft power point*. Penambahan animasi yang bisa bergerak pada

media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang. Penambahan elemen interaktif terhadap media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang. Penambahan elemen interaktif terhadap media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang. Menambahkan audio pada media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang. Menyusun slide pada microsoft power point agar bisa menjadi sebuah video

Lebih lanjut, pada tahap pengembangan ini peneliti juga melaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi, melaksanakan revisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media dan ahli Materi

Nama Validator	Jumlah Item	Skor Maks.	Skor Yang Diperoleh	Hasil	Ket.
Hendra Erik, S.Pd.,M.Pd	14	56	43	76,79%	Sangat Valid
Elly's Mersina M. ,S.Pd.,M.Pd	12	48	38	72,85%	Valid
Rata-rata				74,85%	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap Video pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar diperoleh hasil dengan presentase 74,85% dengan keterangan kriteria valid dan dapat digunakan dengan perbaikan kecil.

Tahap Implementasi. Dalam tahap implementasi ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas untuk uji coba secara terbatas terhadap produk yang dikembangkan. Dalam pelaksanaan uji coba ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan dengan menggunakan video interaktif yang telah disiapkan Hasil respon guru dalam uji coba ini dapat dirangkum dalam table berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Guru (Praktisi Lapangan)

Nama Validator	Jumlah Item	Skor Maks.	Skor Yang Diperoleh	Hasil
Yayuk Handari, S.Pd	12	48	36	75,00%
Lukman Haris, S.Psi	12	48	40	83,33%
Rata rata				79,17%

Sedangkan hasil respon siswa menunjukkan rata rata skor 75,89 yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi. Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil pengembangan termasuk kelebihan dan kekurangannya. Perlu dicatat, bahwa produk yang dihasilkan ini adalah prototype (model awal) dari sebuah pengembangan yang seharusnya masih dapat dikembangkan menjadi produk yang lebih baik lagi. Proses uji coba masih bersifat terbatas karena produk hanya di ujicobakan pada 16 peserta didik, memungkinkan hasil yang berbeda jika di ujicobakan dengan subyek yang lebih besar. Selain itu proses validasi video pembelajaran ini dilakukan secara terbatas dengan orang validator ahli, juga memungkinkan hasil yang berbeda jika validatornya lebih dari dua validator. Video pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada materi volume kubus dan balok, dengan tampilan yang masih sederhana baik gerakan obyek dan pengisi suara yang masih harus disempurnakan. Selain itu peneliti juga terkendala dengan terbatasnya waktu baik pembuatan

produk maupun dalam uji coba.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan menarik, aktif, kreatif dan menyenangkan serta interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Hidayati (2024) yaitu media pendidikan mengacu pada segala bentuk media yang digunakan selama proses pembelajaran. Memanfaatkan media pendidikan memungkinkan pendidik untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran secara efektif, menumbuhkan keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran. Namun dalam penggunaan media pembelajaran seorang guru harus menyesuaikan antara media pembelajaran dengan materi pembelajaran serta dengan karakter siswa-siswanya

Dari hasil validasi oleh validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dengan rata rata skor kedua validator adalah 74,85. Sedangkan dari hasil uji coba secara terbatas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis dengan skor dari respon siswa 75,89 dan dari respon guru adalah 79,17 Dari uji coba tersebut juga didapatkan hasil belajar yang secara rata rata meningkat dari rata rata 63 menjadi 72 ada peningkatan sebesar 9 poin. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Nasution (2023) penggunaan media dalam proses pembelajaran berimplikasi dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih aktif ,inovatif, kreatif dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan akhirnya disimpulkan bahwa media pembelajaran pada konteks penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil validasi ahli, video ini memenuhi kriteria layak dengan perolehan skor rata-rata sebesar 74,85%. (2) Berdasarkan hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merespon positif penggunaan video interaktif dalam proses pembelajaran. Dan memperoleh kriteria praktis pada perolehan skor rata-rata sebesar 75,91%. Sedangkan guru juga merespon positif dengan kriteria sangat layak dan memperoleh rata rata angket sebesar 79,17%, sedangkan dari hasil assessment menunjukkan peningkatan sebesar 9 poin dari 64 ke 73 dengan nilai skala 100.

DAFTAR PUSTAKA

1. Astutik, L. S., Dwinata, A., Oktaviarini, N., & Jadmiko, R. S. (2023). Sosialisasi Pentingnya Penelitian Research And Development (R&D) Untuk Meningkatkan Karir Guru Di SD Kecamatan Ngunut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2596-2601.
2. Baharuddin, B., Saputra, A. M., Harma, H., Amram, R., Nurhidayanti, N., & Amelia, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). [Http://Dx.Doi.Org/10.25157/J-Kip.V5i2.14591](http://dx.doi.org/10.25157/J-Kip.V5i2.14591)
3. Faoziyah, N. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis PBL . *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3555>
4. Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan*

Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara

5. Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
6. Iskandar, A., Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S. (2023). *Dasar Metode Penelitian*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
7. Karimah, S., & Mahadhir, M. (2022, January). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Map Materi Bangun Ruang (Kubus Dan Balok) Kelas VIII SMPN 13 Pekalongan. In *Prosandika UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 3, No. 1, Pp. 1-10).
8. Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Materi Bangun Ruang. *Journal Of Education Research*, 5(3), 3290-3300. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.1454>
9. Nasution, A., Andriani, E., Virana, N., & Nafisa, S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Medan*, 4(1)
10. Pardana, S. B. & Hidayati, N. (2024). Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Biologi Biogenerasi*. 9(1)
11. Sipahutar, W., & Reflina, R. (2023). Etnomatematika: Pengenalan Bangun Ruang Melalui Konteks Museum Negeri Sumatera Utara. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 10.