

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR

Baharuddin¹, Agung Muhtar Saputra², Harma³, Riskayani Amram⁴, Nurhidayanti⁵, Novi Amelia⁶
^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 63, Romangpolong, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan, 92113
Email: baharuddin.abbas@uin-alauddin.ac.id¹, agungsap98@gmail.com², harmah03@gmail.com³, riskayaniamram@gmail.com⁴, antinur40@gmail.com⁵, noviamelia2003@gmail.com⁶

ABSTRACT

The development of interactive learning videos is really needed in the world of education to help solve problems in classroom learning. Based on this, this research was carried out with the aim of developing interactive learning videos which are expected to improve the mathematical literacy skills of class VIII students in flat-sided geometric material. This research uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. Class VIII students at MTsS Madani Alauddin were the subjects of this research. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires and tests. The results of the research show interactive learning videos that were developed to be effective in improving students' mathematical literacy skills. This is shown by an increase in mathematics literacy test scores before and after the use of learning videos. Apart from that, students' responses to interactive learning videos were very positive, they felt more interested and motivated in studying flat-sided shapes. Thus, interactive learning videos can be an effective alternative learning media for improving students' mathematical literacy skills.

Keywords: *Build a Flat Sided Room, Mathematical Literacy, Interactive Learning Videos*

ABSTRAK

Pengembangan video pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan guna membantu memecahkan masalah pada pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif yang diharapkan bisa meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik kelas VIII pada materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Peserta didik kelas VIII di MTsS Madani Alauddin menjadi subjek dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian memperlihatkan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor tes literasi matematika sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran. Selain itu, respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif sangat positif, mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari bangun ruang sisi datar. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik.

Kata Kunci: *Bangun Ruang Sisi Datar, Literasi Matematika, Video Pembelajaran Interaktif*

Cara sitasi: Baharuddin., Saputra, A. M., Harma., Amram, R., Nurhidayanti., & 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), 232-240.

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk hidup yang memiliki akal, pendidikan sangat berkaitan erat dengan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat memecahkan masalah-masalah yang mereka hadapi. Pendidikan apabila dijadikan sebagai tolak ukur, pendidikan memiliki dampak yang besar bagi kemajuan bangsa (Aulia & Bahri, 2023). Selain itu, pendidikan dapat meningkatkan kualitas SDM serta membentuk karakteristik manusia (Indayanti & Sagala, 2023). Maka dari itu, sebagai makhluk hidup yang berakal serta makhluk yang berbangsa dan bernegara, merupakan hal yang penting untuk kita miliki.

Pendidikan memiliki beragam bidang di dalamnya, satu diantaranya ialah bidang matematika. Matematika merupakan sebuah pelajaran yang wajib untuk dipelajari oleh peserta didik berbagai jenjang pendidikan. Matematika juga dikatakan sebagai bidang pendidikan yang erat kaitannya dengan logika, dapat diterima oleh nalar sehat yang landasannya adalah logika dan disertai dengan fakta yang akurat (Susanti, 2020). Selain itu, matematika dapat diartikan sebagai bidang pendidikan yang banyak berkaitan dengan berbagai aspek sehari-hari (Sephiani, 2022). Menurut beberapa definisi, tujuan pembelajaran matematika adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai aspek kehidupan. Tujuan ini sesuai dengan literasi matematika, keterampilan yang harus dimiliki siswa.

Literasi matematika merupakan keterampilan yang terdiri dari perumusan, penerapan, serta penginterpretasian konsep matematika dalam konteks yang bervariasi terutamanya pada berbagai bidang kehidupan (Yusmarina et al., 2023). Literasi matematika merupakan keterampilan yang terdiri dari perumusan, penerapan serta penafsiran matematika dalam beragam konteks (Sargaling et al., 2022). Sejalan dengan pendapat Mboeik (2023) yang menyatakan bahwa literasi matematika ialah keterampilan untuk memformulasikan, mengaplikasikan serta menerjemahkan matematika dengan menggunakan konteks yang khas (berbeda).

Literasi matematika ialah keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik, sebab keterampilan tersebut bisa diterapkan dalam memecahkan sebuah persoalan yang berkaitan dengan berbagai bidang kehidupan. Sejalan dengan penegasan Hasanah & Hakim (2022) yang mengatakan bahwa keterampilan literasi matematika adalah keterampilan yang dapat membantu peserta didik agar dapat memberikan solusi dari persoalan matematika dalam berbagai bidang kehidupan. Rismen et al. (2022) menyatakan bahwa keterampilan literasi matematika dapat mendorong peserta didik dalam meninjau peran matematika itu sendiri dalam berbagai bidang kehidupan dan memberikan penilaian serta pengambilan keputusan secara logis maupun rasional. Maka dari itu, keterampilan literasi matematika penting untuk dimiliki oleh peserta didik.

Namun, jika kita lihat berdasarkan hasil PISA 2022, Indonesia tergolong rendah dalam keterampilan literasi matematika. Indonesia termasuk pada golongan yang terendah dimana dari 81 negara yang ikut serta, Indonesia berdiri pada pemeringkatan ke-13 terbawah, dimana skor dari Indonesia yaitu 366 untuk skor matematika, 383 untuk skor sains dan 359 untuk skor membaca (OECD, 2023). Selain itu, hasil penelitian Sari et al. (2023) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan literasi matematika yang rendah berdasarkan gaya belajar mereka. Selain itu hasil dari penelitian Amelia et al. (2021) menyatakan bahwa peserta didik juga berada pada kategori rendah.

Rendahnya keterampilan literasi matematika juga ditunjukkan oleh hasil wawancara bersama salah satu pendidik mata pelajaran matematika di MTsS Madani Alauddin yaitu ibu Hj. Darlina, S.Ag. mengatakan bahwa "peserta didik belum pernah diberikan persoalan yang dikaitkan dengan keterampilan literasi matematika, mereka hanya mengerjakan soal-soal biasa dan langsung menjawabnya sesuai dengan pertanyaannya. Sehingga apabila diberikan soal non-rutin (literasi matematika) mereka akan bingung untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa bangun ruang sisi datar adalah salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa, karena siswa kesulitan dalam menalar terkait solusi dari soal materi tersebut. Penelitian oleh Prasetya et al. (2021) menemukan bahwa peserta didik sulit memahami materi bangun ruang sisi datar ketika masalahnya disajikan dalam bentuk soal literasi matematika. Berdasarkan pernyataan

tersebut, dapat dikatakan bahwa keterampilan literasi matematika peserta didik masih belum optimal. Sehingga perlu dilakukan sebuah upaya agar dapat meningkatkan keterampilan literasi matematika.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik ialah melalui video pembelajaran interaktif. Hal ini ditegaskan oleh hasil penelitian Saman et al. (2018) yang menjelaskan bahwa media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan penalaran peserta didik, yang merupakan salah satu indikator dari keterampilan literasi matematika. Novera dan Sofiarini (2022) juga menyatakan bahwa dalam menerapkan video pembelajaran peserta didik melibatkan dua panca indera yaitu pendengaran dan penglihatan sehingga peserta didik lebih mudah untuk mengerti. Hal ini juga diperjelas oleh Nurwahidah et al. (2021); Nurwinda et al. (2022) yang menyatakan bahwa video pembelajaran cenderung disukai oleh peserta didik karena menggunakan lebih dari satu panca indera sehingga peserta didik dapat menyimak dan berimajinasi terkait materi yang ditampilkan pada video pembelajaran. Selain itu, Purbayanti et al. (2020) juga mengatakan penggunaan video pembelajaran sebagai media belajar lebih mudah dan praktis untuk diakses oleh pendidik dan peserta didik, serta tidak memerlukan biaya yang besar. Hal ini juga ditegaskan oleh hasil penelitian Shafa & Yuniarta (2022a) yang menyatakan bahwa video pembelajaran sangat variatif dalam penyajiannya, sehingga menarik dan mudah dalam penyampaiannya. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung berbagai keterbatasan peserta didik dan memberikan kemudahan dalam aksesnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dilihat bahwa penting untuk melakukan penelitian mengenai literasi matematika dengan menggunakan video pembelajaran interaktif. Ini adalah alasan peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Peserta Didik Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian yang sifatnya pengembangan, hal ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Pengembangan produk ini didasarkan dengan model pengembangan ADDIE.

Salah satu model desain system pembelajaran dengan melewati beberapa tahap dan mudah untuk dipelajari disebut sebagai model ADDIE (Pribadi, 2009). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena terdapat struktur yang sistematis dimana terdapat lima tahapan dengan kerangka kerja yang jelas dan terorganisir. Selain itu, model ADDIE memberikan evaluasi secara berkelanjutan dengan mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Dalam model ADDIE, terdapat lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut penjelasan yang lebih detail tahapan pengembangan dalam penelitian ini.

Tahap *Analyze*, tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data mengenai kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran peserta didik.

Tahap *Design*, tahap ini merupakan proses perencanaan yang meliputi penentuan materi, serta alat dan bahan yang akan digunakan, termasuk unsur atau aspek pengajaran yang akan dilakukan.

Tahap *Development*, tahap ini ialah proses realisasi dari rancangan pada tahap sebelumnya, yakni membuat video pembelajaran yang akan dikembangkan serta pengujian tingkat kevalidan.

Tahap *Implementation*, tahap ini dilakukan proses pengaplikasian produk pada proses pembelajaran. Produk akan diterapkan dan diukur pengaruhnya menggunakan instrumen tes (*pre-test* maupun *post-test*) dan uji kepraktisan menggunakan angket respon pendidik.

Tahap *Evaluation*, tahap ini merupakan tahap penilaian keefektifan dan kuantitas video pembelajaran interaktif melalui saran dan kritik dari peserta didik, pendidik, dan validator.

Tempat dilakukannya penelitian ini di MTsS Madani Alauddin dengan sasaran penelitian kepada peserta didik kelas VIII C sebanyak 14 peserta didik. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan angket, lembar observasi serta tes yang telah divalidasi oleh ahli materi. Instrumen kelayakan media pembelajaran juga menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analyze*

Proses yang dilakukan di tahap analisis ini yaitu melihat perkembangan peserta didik dari segi kebutuhan dan masalah yang dihadapi. Hasil analisis diperoleh berdasarkan kebutuhan pendidik adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, padahal jika dilihat fasilitas di madrasah memadai dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik belum pernah diberikan soal yang berbasis literasi matematika, biasanya peserta didik hanya mengerjakan soal soal rutin. Hal tersebut menyebabkan, peserta didik belum memiliki kebiasaan mengerjakan soal berbasis literasi matematika. Salah satu materi yang membuat kesulitan peserta didik yaitu bangun ruang sisi datar.

2. *Design*

Proses perancangan yang dilakukan pada tahap ini yaitu peneliti akan mendesain media pembelajaran dengan bentuk video, dimana berisi konten geometri materi kubus dan balok. Pada tahap ini terdiri atas 4 tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun instrumen tes literasi matematika, pemilihan media, pemilihan software dalam merancang media pembelajaran, serta perancangan awal video pembelajaran.

Penyusunan alat instrument literasi matematika dimulai dengan membuat kisi-kisi soal yang mempertimbangkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Sehingga, didapatkan 3 butir soal yang berbentuk esai. Pemilihan media disusun dengan konten materi bangun ruang sisi datar dengan mengaitkan literasi matematika yang bersifat kontekstual. Selain itu, melalui jaringan internet, media pembelajaran tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Pada tahap pemilihan aplikasi yang digunakan untuk merancang video pembelajaran dibuat dengan tampilan full animasi dengan bantuan beberapa aplikasi yaitu: Pinteriset, Zepeto, Capcut dan Alight Motion.



Gambar 1. Pinterest, Zepeto, Capcut, Alight Motion

Pada perancangan awal video pembelajaran berbasis literasi matematika mata pelajaran matematika konten geometri dengan materi bangun ruang sisi datar, terdapat beberapa alur kegiatan seperti kegiatan pembukaan, penjelasan materi, dan kegiatan pentup.

3. *Development*

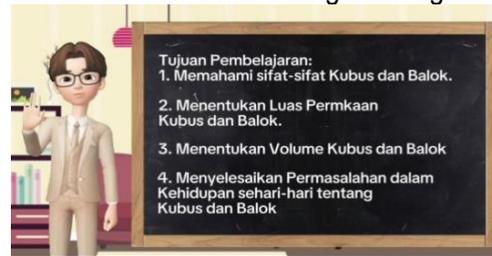
Pada tahap ini, rancangan berupa alur kegiatan video pembelajaran di tahap *design* sebelumnya mulai dirancang menggunakan materi dan aplikasi yang telah ditentukan. Alur kegiatannya seperti pada berikut ini.

Kegiatan pertama dengan diawali pembukaan, dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan pendahuluan selanjutnya yaitu dengan mengaitkan materi bangun ruang sisi datar yaitu kubus dan balok yang sifatnya kontekstual. Berikut ini adalah gambar kegiatan pendahuluan pada video pembelajaran interaktif.



Gambar 2. Bentuk Awal Video Pembelajaran

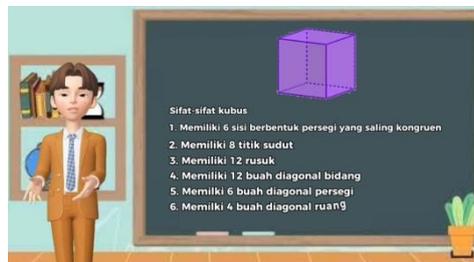
Gambar 2 yaitu bentuk awal video pembelajaran. Bentuk awal video pembelajaran dimulai dengan pengenalan terhadap materi dan contoh dari bangun ruang sisi datar.



Gambar 3. Bentuk Penjelasan Tujuan Pembelajaran

Gambar 3 yaitu bentuk penjelasan tujuan pembelajaran yang ditampilkan setelah pengenalan materi bangun ruang sisi datar secara singkat.

Selanjutnya kegiatan inti yaitu dengan menjelaskan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu luas permukaan, volume serta sifat-sifat materi kubus dan balok seperti pada gambar 4.



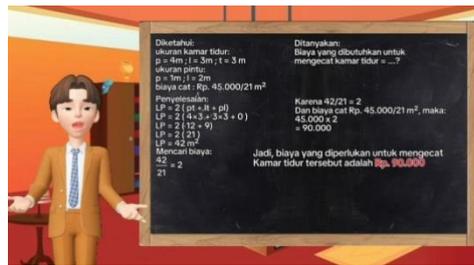
Gambar 4. Bentuk Penjelasan Materi

Selain itu, memberikan contoh soal yang berbasis literasi matematika yaitu dengan mengaitkan soal tersebut dengan kehidupan sehari-hari seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Bentuk Materi Kontekstual

Kemudian, dalam video pembelajaran akan dijelaskan penyelesaian soal tersebut sesuai dengan indikator literasi matematika yaitu menuliskan diketahui dan ditanyakan, menyelesaikan permasalahan, dan menarik kesimpulan seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Penyajian Penyelesaian Soal

Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup. Kegiatan ini berisi kesimpulan singkat dan ucapan salam.

Selanjutnya, dilakukan penilaian ahli dengan memvalidasi atau menilai kelayakan desain dari video maupun instrumen yang lainnya. Kegiatan validasi pada video pembelajaran berfokus pada beberapa aspek, yaitu: aspek kebahasaan, aspek tampilan layar, kualitas video, serta aspek animasi maupun audio dari video pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh ahli. Adapun diperoleh hasil dari validasi disajikan seperti pada tabel 1.

Table 1. Hasil Validasi Instrumen

Instrumen dan Media	Persentase Rata-rata	Kategori
Video Pembelajaran	91,67%	Sangat Layak
Angket Respon Peserta didik	90%	Sangat Layak
Angket Respon Pendidik	90%	Sangat Layak
Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	87,50%	Sangat Layak
Lembar Observasi Proses Pembelajaran	85%	Layak
Lembar Tes Literasi Matematika	85%	Layak

4. Implementation

Uji coba dilakukan pada 14 peserta didik kelas VIII di MTsS Madani Alauddin. *Pre-test* maupun *post-test* diberikan oleh peserta didik guna mengukur peningkatan keterampilan literasi matematika peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif. Hasil *Pre-test* maupun *post-test* dari peserta didik terdapat peningkatan rata-rata dari 7,14 menjadi 86. Diperoleh hasil dari 14 peserta didik yang semuanya meningkat. Secara keseluruhan, hasilnya diperoleh sebesar 89,5%. Jika dilihat dari kriteria dapat disimpulkan media dari video pembelajaran interaktif tergolong pada kriteria layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi matematika peserta didik terhadap media bangun ruang sisi datar.

Hasil peningkatan keterampilan literasi matematika pada materi bangun ruang sisi datar sebesar 78% serta ditinjau dari data uji N-Gain didapatkan nilai sebesar 6,93. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi matematika peserta didik dalam materi bangun ruang sisi datar dimana kriteria tersebut termasuk pada golongan tinggi.

Hasil dari uji kepraktisan pendidik dengan menggunakan angket respon pendidik. Dilihat dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa kepraktisan dari video pembelajaran berada pada 90%. Artinya, video pembelajaran interaktif praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

5. Evaluation

Media pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk video berdasarkan permasalahan kontekstual pada materi bangun ruang sisi datar. Produk atau video tersebut dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi yaitu pinterrest, zepeto, capcut dan alight motion. Pengembangan video pembelajaran ini didukung oleh penelitian Desvia Ispratiwi & Mellisa (2023) yang menunjukkan hasil dimana persentase respons positif siswa sebesar 86,5% dengan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* baik digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian oleh validator, dimana hasil validator diperoleh nilai 91,67% yang menyatakan media video pembelajaran interaktif ini sangat valid. Artinya, media pembelajaran interaktif berada pada kategori sangat baik, serta layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Adapun saran dari validator yaitu: (1) Suara lebih jernih dengan menghilangkan kebisingan yang ada pada audio video pembelajaran, (2) Gambar yang ada pada video pembelajaran yang digunakan ditingkatkan kualitas gambarnya.

Setelah dilaksanakan penilaian oleh ahli media, pendidik juga menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik kelas, diperoleh persentase rata rata 67,50%. Berdasarkan hasil persentase tersebut memperlihatkan media pembelajaran video interaktif pada materi bangun ruang sisi datar termasuk dalam golongan "Layak" sebagai media pada proses pembelajaran. Pengembangan media juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam matematika karena mata pelajaran matematika memiliki sifat abstrak dan membutuhkan keterampilan matematis siswa, salah satunya literasi matematika (Maskur et al., 2017; Mustamid & Raharjo, 2015; Nurdin et al., 2019).

Perangkat yang dikembangkan berupa video pembelajaran interaktif mencukupi pada kriteria valid dan efektif. Setelah dilakukan uji coba pada objek penelitian yaitu kepada peserta didik sebanyak 14 orang kelas VIII C, diperoleh bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi matematika dari rata-rata dari 7,14 menjadi 86. Hal ini dilakukan dengan cara perhitungan nilai *pretest* maupun *posttest* guna mengetahui apakah terdapat peningkatan keterampilan literasi matematika peserta didik pada materi yang digunakan untuk membangun ruang sisi datar baik sebelum maupun setelah menggunakan video pembelajaran. Hal tersebut juga didukung dari hasil penelitian Shafa & Yuniarta (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan secara signifikan keterampilan membaca dan memahami matematika.

Selain itu, peserta didik juga mengisi angket agar mengetahui kemenarikan dan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran yang bertujuan guna meningkatkan keterampilan literasi matematika. Berdasarkan data dari angket tersebut, diperoleh rata rata hasil angket peserta didik sebesar 71,43%. Artinya tontonan video pembelajaran interaktif oleh peserta didik termasuk pada kategori "Baik". Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif sangat efektif untuk digunakan dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Artikel ini membahas pengembangan video pembelajaran interaktif yang dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan matematika siswa dalam bangun ruang sisi datar. Peneliti membuat video interaktif dengan penjelasan konsep, contoh soal, dan latihan soal. Dengan desain interaktif, video ini memungkinkan peserta didik berinteraksi dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menonton video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam literasi matematika. Peserta didik yang belajar melalui video interaktif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dalam *pretest* dan *posttest*. Hal ini dikarenakan video interaktif memungkinkan interaksi dan umpan balik langsung, mendorong siswa untuk belajar mencapai hasil yang baik.

Secara keseluruhan, artikel ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pembelajaran literasi matematika, khususnya materi bangun ruang sisi datar. Metode ini cocok untuk zaman sekarang, di mana teknologi dapat sepenuhnya digunakan pada pembelajaran di kelas. Video interaktif dapat meningkatkan keinginan

peserta didik dalam menuntut ilmu menjadi temuan menarik pada penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran interaktif harus menjadi fokus penelitian pendidikan di masa depan. Terbukti bahwa metode ini efektif dan sesuai dengan fitur generasi saat ini yang akrab dengan teknologi digital. Untuk itu, perlu ada upaya lebih lanjut untuk memanfaatkan potensi teknologi pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

REKOMENDASI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif membantu peserta didik untuk memahami matematika materi bangun ruang sisi datar. Oleh karena itu, para pendidik dan pengembang kurikulum harus menggunakan video pembelajaran interaktif sebagai alat utama dalam mengajar materi bangun ruang sisi datar. Untuk tetap sesuai dengan kemajuan teknologi dan metode pembelajaran terbaru, evaluasi dan pengembangan konten video harus terus dilakukan. Selain itu, diperlukan implementasi yang berkelanjutan dan pelatihan guru dalam penggunaan teknologi ini agar efektivitas pembelajaran dapat terus ditingkatkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada bapak Ahmad Farham Majid, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing kami dalam proses penyelesaian artikel ini. Terima kasih kepada ibu Hj. Darlina, S. Ag. selaku pendidik matematika MTsS Madani Alauddin yang memberikan kesempatan kepada kami melakukan penelitian di kelas yang diasuh oleh ibu.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Effendi, K. N., & Lestari, K. E. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas X Sma Dalam Menyelesaikan Soal Pisa. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 136–145.
- Aulia, A., & Bahri, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Predict-Observe-Explain (POE) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal MatheEducation Nusantara*, 6(1), 50–56.
- Desvia Ispratiwi, & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. 4(1), 39–45.
- Hasanah, M., & Hakim, D. L. (2022). Kemampuan Literasi Matematis Pada Soal Matematika PISA Konten Quantity dan Konten Change and Relationship. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(2), 157. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i2.13785>
- Indayanti, Y., & Sagala, P. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di MTs Citra Abdi Negoro. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(3), 245–259.
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Rubhan. 177–186.
- Mboeik, V. (2023). Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 781–788. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1421>
- Mustamid, M., & Raharjo, H. (2015). Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.21>
- Novera, R. D., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7161–7173.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>

- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1), 118–120.
- Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & Fitriana, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tnrongi Kabupaten Wajo. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume 1): The state of Learning and Equity in Education. In *OECD Publishing: Vol. I*. <https://doi.org/10.31244/9783830998488>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sistem Pembelajaran*.
- Purbayanti, H. S., Ponoharjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(2), 165–172. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Saman, Ma'rufi, & Tiro, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dalam Meingkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pedagogy*, 4(1), 1–12.
- Sargaling, Y. Y., Wondo, M. T. S., & Seto, S. B. (2022). Penerapan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 5(2), 82–89.
- Sari, D. P., Aisyah, S., & Zahari, C. L. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 309. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4498>
- Septhiani, S. (2022). Analisis Hubungan Self-Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3078–3086. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1423>
- Shafa, A. F., & Yunianta, T. N. H. (2022a). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbagai Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127–1136.
- Shafa, A. F., & Yunianta, T. N. H. (2022b). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4882>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Yusmarina, H. R., Hidayanto, E., & Susiswo, S. (2023). Literasi Matematis Siswa Bergaya Kognitif Impulsif Dalam Menyelesaikan Masalah Model Pisa Ditinjau Dari Gender. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3101. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7559>