

KAJIAN LITERATUR TENTANG MEDIA BANGUN RUANG SEBAGAI PENGUAT PEMAHAMAN KONSEP VOLUME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Dhita Yuli Ariyani¹, Hinda Nur Khairiyah², Opi Amelia³, Azamul Fadhly Noor Muhammad⁴

^{1,2,3,4}PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

¹dhitayulia415@gmail.com, ²nurkhinda@gmail.com, ³opiamelia03@gmail.com,

⁴azamul@upy.ac.id

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools requires instructional media that are appropriate to students' cognitive development, as learners are still in the concrete operational stage. One mathematical topic that is often difficult for students to understand is the concept of volume of three-dimensional shapes. This article aims to systematically review previous studies on the use of three-dimensional geometry media as a means of strengthening students' understanding of volume concepts in elementary school mathematics learning. The method used in this study was a literature review by analyzing ten relevant national journal articles obtained through Google Scholar using the keywords three-dimensional geometry media, volume concepts, mathematics learning, and elementary school. The analyzed data included research subjects, types of media used, research methods, and research findings. The results of the review indicate that three-dimensional geometry media, including concrete models, interactive media, instructional videos, Android-based media, and augmented reality, are effective in improving students' conceptual understanding of volume, learning outcomes, learning activities, and learning motivation. These media help students visualize abstract concepts concretely and connect mathematical ideas with real learning experiences. Therefore, the use of three-dimensional geometry media is recommended as an effective instructional strategy to enhance students' understanding of volume concepts in elementary school mathematics learning.

Keywords: *Three-Dimensional Geometry Media, Volume Concept, Mathematics Learning*

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menuntut penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik yang masih berada pada fase operasional konkret. Salah satu materi yang sering mengalami kesulitan pemahaman adalah konsep volume bangun ruang. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai penelitian yang membahas penggunaan media bangun ruang sebagai penguat pemahaman konsep volume dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *literature review* dengan menganalisis sepuluh artikel jurnal nasional yang relevan, yang diperoleh melalui Google Scholar menggunakan kata kunci media bangun ruang, konsep volume, pembelajaran matematika, dan sekolah dasar. Data yang dianalisis meliputi subjek penelitian, jenis media yang digunakan, metode

penelitian, serta hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media bangun ruang, baik berupa media konkret, media interaktif, video pembelajaran, media berbasis Android, maupun augmented reality, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep volume, hasil belajar, aktivitas, serta minat belajar siswa sekolah dasar. Media bangun ruang membantu siswa memvisualisasikan konsep secara nyata, menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman langsung, dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan media bangun ruang direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran matematika yang efektif dalam memperkuat pemahaman konsep volume di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Bangun Ruang, Konsep Volume, Pembelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik berada pada fase perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan representasi visual dan konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung proses tersebut. Dalam *A Systematic Literature Review of Mathematics Learning Media and Its Contributions* dijelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak matematika dan pengalaman belajar peserta didik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar (Hanifah et.al., 2024). Sejalan dengan

itu, *Systematic Literature Review: Pembelajaran Geometri 3D dengan Berbantuan GeoGebra* menegaskan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi sangat membantu peserta didik dalam membangun pemahaman konsep geometri secara menyeluruh (Khoirunisa et.al., 2024).

Salah satu materi matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik sekolah dasar adalah geometri, khususnya bangun ruang dan konsep volume. Permasalahan dalam memahami materi bangun ruang pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah anggapan siswa bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit (Setyarini & Danuri, 2025). Konsep volume tidak hanya menuntut kemampuan menghitung, tetapi juga pemahaman hubungan antara bentuk, ukuran, dan

ruang. Kesulitan ini sering muncul karena pembelajaran masih bersifat simbolik dan kurang didukung oleh media yang sesuai. *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep volume karena kurangnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran (Karisma & Ahdhianto, 2023). Hal ini diperkuat oleh *Kajian Literatur Tentang Pembelajaran Volume Bangun Ruang Berbasis Kearifan Lokal di SD* yang menyatakan bahwa pembelajaran volume akan lebih bermakna apabila didukung media yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Mailani et.al., 2025).

Media bangun ruang menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kesulitan pemahaman konsep volume. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengamati bentuk bangun ruang secara langsung, memahami struktur ruang, serta mengaitkan konsep volume dengan objek nyata. Penelitian tentang *Media Papan Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika* menunjukkan bahwa penggunaan media konkret yang

dikaitkan dengan unsur budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep ruang dan volume karena peserta didik belajar melalui pengalaman yang bermakna (Setyarini & Danuri, 2025). Selain itu, *Media BERUANG (Belajar Bangun Ruang) dengan Pendekatan Van Hiele* menegaskan bahwa media bangun ruang yang dirancang sesuai tahapan berpikir geometri peserta didik mampu membantu transisi dari pemahaman visual menuju pemahaman formal terhadap konsep volume (Azzahro et.al., 2025)).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran bangun ruang tidak hanya terbatas pada media konkret, tetapi juga berkembang ke arah media digital dan interaktif. Media berbasis teknologi memungkinkan visualisasi bangun ruang yang lebih dinamis dan fleksibel. Artikel *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Volume* menjelaskan bahwa media berbasis GeoGebra dan aplikasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep volume melalui simulasi dan manipulasi objek tiga dimensi secara virtual (Irsalina & Muharram, 2022). Temuan ini sejalan dengan *Systematic Literature Review:*

Pembelajaran Geometri 3D dengan Berbantuan GeoGebra yang menyimpulkan bahwa media digital 3D efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri, termasuk volume (Khoirunisa et.al., 2024).

Selain media interaktif, teknologi augmented reality (AR) juga mulai dimanfaatkan dalam pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar. Media AR memungkinkan penggabungan objek virtual tiga dimensi dengan lingkungan nyata, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis. Dalam *Studi Literatur: Media Augmented Reality untuk Peningkatan Pemahaman Bangun Ruang di Sekolah Dasar*, disimpulkan bahwa media AR mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur bangun ruang dan konsep volume karena visualisasi yang ditampilkan lebih konkret dan menarik (Novianti et.al., 2024). Hasil kajian ini sejalan dengan *A Systematic Literature Review of Mathematics Learning Media and Its Contributions* yang menegaskan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konseptual peserta didik (Hanifah et.al., 2024).

Meskipun media digital dan teknologi modern menunjukkan berbagai keunggulan, media konkret tetap memiliki posisi penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Peserta didik usia sekolah dasar masih membutuhkan aktivitas belajar yang melibatkan manipulasi langsung objek. *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang* menegaskan bahwa media manipulatif membantu peserta didik membangun pemahaman konsep volume secara bertahap melalui pengalaman langsung (Karisma & Ahdhianto, 2023). Hal ini diperkuat oleh *Kajian Literatur Tentang Pembelajaran Volume Bangun Ruang Berbasis Kearifan Lokal di SD* yang menyatakan bahwa media konkret dan kontekstual lebih efektif dalam menanamkan konsep volume dibandingkan pembelajaran abstrak semata (Mailani et.al., 2025).

Berbagai bentuk media bangun ruang baik konkret, digital, maupun berbasis budaya telah dikembangkan dan diteliti dalam pembelajaran matematika. Artikel *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Interaktif Pokok Bahasan Bangun Ruang* melaporkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan

keterlibatan aktif peserta didik serta membantu mereka memahami konsep bangun ruang dan volume secara lebih mendalam (Habesina et.al,. 2025). Sementara itu, *Media BERUANG dengan Pendekatan Van Hiele* menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara karakteristik media dan tahap perkembangan kognitif peserta didik (Azzahro et.al,. 2025).

Meskipun banyak penelitian yang membahas pengembangan dan penggunaan media bangun ruang, kajian yang secara khusus merangkum, membandingkan, dan menganalisis temuan-temuan tersebut masih relatif terbatas. (Hanifah et.al,. 2024) merekomendasikan perlunya kajian literatur tematik agar hasil-hasil penelitian dapat disintesis secara sistematis dan dijadikan dasar pengembangan pembelajaran selanjutnya. Rekomendasi serupa juga disampaikan dalam *Systematic Literature Review: Pembelajaran Geometri 3D dengan Berbantuan GeoGebra* yang menekankan pentingnya kajian literatur untuk melihat kecenderungan, kelebihan, dan keterbatasan media

pembelajaran geometri (Irsalina & Muharram, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media bangun ruang memiliki peran yang sangat penting dalam memperkuat pemahaman konsep volume pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menyajikan kajian literatur tentang media bangun ruang sebagai penguat pemahaman konsep volume, dengan menganalisis berbagai hasil penelitian terkait media konkret, interaktif, dan berbasis teknologi. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan peneliti dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review, yaitu mengumpulkan materi yang diperoleh dari penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu menentukan topik bahasan. Selanjutnya dilakukan

penentuan kata kunci untuk mencari referensi jurnal yang sesuai. Pencarian referensi dilakukan melalui *Google Scholar*.

Kata kunci yang digunakan dalam pencarian referensi jurnal adalah *media bangun ruang, konsep volume, pembelajaran matematika, dan sekolah dasar*. Artikel yang dipilih merupakan artikel berbahasa Indonesia yang sesuai dengan topik kajian dan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Jumlah artikel yang dikaji dalam penelitian ini adalah 10 (sepuluh) artikel jurnal nasional yang relevan dengan topik penelitian. Artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian pembahasan dengan fokus kajian, yaitu media bangun ruang sebagai penguat pemahaman konsep volume dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Data yang dikumpulkan dari setiap artikel meliputi subjek penelitian, jenis media bangun ruang yang digunakan, metode penelitian, serta hasil penelitian terkait pemahaman konsep volume siswa. Data tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk penjelasan singkat dan disajikan dalam sebuah tabel untuk memudahkan analisis.

Dalam penelitian ini, terdapat dua pembahasan yang mencakup:

1. Deskripsi jurnal, yang berisi ringkasan isi artikel meliputi tujuan penelitian, subjek, metode, dan hasil penelitian
2. Pengaruh media bangun ruang terhadap pemahaman konsep volume siswa sekolah dasar, yang dianalisis berdasarkan temuan dari sepuluh artikel yang telah dikaji.

Hasil analisis tersebut kemudian disajikan dalam uraian singkat dan dirangkum dalam tabel untuk memberikan gambaran umum mengenai peran media bangun ruang dalam memperkuat pemahaman konsep volume pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Kajian literatur ini mengkaji berbagai penelitian nasional yang membahas penggunaan dan pengembangan media pembelajaran bangun ruang dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan penguatan pemahaman konsep volume. Artikel-artikel yang dianalisis mencakup penelitian pengembangan media, penelitian tindakan kelas, serta

studi deskriptif yang memanfaatkan beragam bentuk media, seperti model bangun ruang konkret, media tiga dimensi, video pembelajaran, media interaktif berbasis Android, hingga media berbasis augmented reality. Fokus utama kajian diarahkan pada tujuan penelitian, subjek yang terlibat, metode yang digunakan, serta temuan penelitian yang berkaitan dengan efektivitas media bangun ruang dalam meningkatkan pemahaman konsep volume siswa sekolah dasar. Deskripsi jurnal disajikan secara naratif dan sistematis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kecenderungan penelitian, kontribusi media pembelajaran, serta peluang pengembangan media bangun ruang yang lebih inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1. Masuri (2020)

Masuri (2020) dalam artikel berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi volume bangun ruang serta menguji kelayakan dan efektivitas

penggunaannya. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan layak, praktis, dan mampu membantu siswa memahami konsep volume bangun ruang secara lebih konkret.

2. Qiftiyani, Sukanto, Mintarsih, & Kusumaningsih (2018)

(Qiftiyani et al., 2018) melalui artikel *Pemanfaatan Media Pembelajaran Bangun Ruang terhadap Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar* bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bangun ruang terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bangun ruang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta

memperkuat pemahaman konsep volume.

3. Haryanti (2022)

Haryanti (2022) dalam artikel *Peningkatan Kompetensi Materi Bangun Ruang melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Tiga Dimensi* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa pada materi bangun ruang melalui pemanfaatan media tiga dimensi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V sekolah dasar dengan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan motivasi siswa dalam memahami konsep bangun ruang dan volume.

4. Nurpidda (2024)

Nurpidda (2024) meneliti penggunaan media bangun ruang dalam artikel *Peningkatan Hasil Pembelajaran Matematika dengan Penggunaan Media Bangun Ruang*. Tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang dan volume. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang

digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media bangun ruang sebagai alat bantu pembelajaran.

5. Yudiono, Utami, & Abdussamad (2023)

Yudiono, Utami, & Abdussamad (2023) dalam artikel *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Model Bangun Ruang di Sekolah Dasar* bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media model bangun ruang. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media model bangun ruang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa serta membantu pemahaman konsep volume secara lebih nyata.

6. Rahayu & Hidayati (2018)

Rahayu dan Hidayati (2018) melalui artikel *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Bangun*

- Ruang dan Bangun Datar* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media bangun ruang dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bangun ruang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep volume siswa.
7. Irsalina & Muharram (2022)
Irsalina dan Muharram (2022) dalam artikel *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Volume Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi volume bangun ruang. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah design based research. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep volume serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.
8. Kurniawati, Hapsari, & Setyo Putri (2023)
Kurniawati dkk. (2023) dalam artikel *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Menarik Minat Belajar Siswa Kelas V SD* bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Android efektif meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep bangun ruang dan volume.
9. Mahardita & Japa (2022)
Mahardita dan Japa (2022) dalam artikel *Video Pembelajaran pada Materi Volume Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar* bertujuan mengetahui peran video pembelajaran dalam membantu pemahaman konsep volume. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pengembangan dan analisis media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video

pembelajaran membantu siswa memahami konsep volume secara lebih sistematis dan konkret.

10. Arianti, Djamaluddin & Sabila (2022)

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis augmented reality. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media augmented reality mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu visualisasi konsep bangun ruang dan volume.

Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap sepuluh artikel yang telah dikaji, penggunaan media bangun ruang terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep volume siswa sekolah dasar. Secara umum, seluruh penelitian menunjukkan bahwa media bangun ruang mampu membantu siswa memahami konsep volume secara lebih konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan Masuri dan Budiyono (2020), Rahayu dan Hidayati (2018), serta

Nurpidda (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran bangun ruang efektif dalam menjembatani konsep abstrak volume dengan pengalaman belajar siswa di sekolah dasar.

Beberapa penelitian yang memanfaatkan media bangun ruang konkret dan tiga dimensi menunjukkan peningkatan pemahaman konsep volume melalui aktivitas manipulatif. Haryanti (2023) serta Yudiono, Utami, dan Abdussamad (2023) menegaskan bahwa penggunaan model bangun ruang secara langsung mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami hubungan antara dimensi bangun ruang dan volume. Temuan ini memperlihatkan bahwa media konkret memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal rumus matematika.

Selain itu, media pembelajaran berbasis visual seperti video animasi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman konsep volume. Penelitian Masuri dan Budiyono (2020) serta Mahardita dan Japa (2022) menunjukkan bahwa visualisasi proses penghitungan volume melalui media video

membantu siswa memahami konsep ruang secara lebih jelas. Media video memungkinkan penyajian konsep volume secara bertahap dan dinamis, sehingga siswa dapat melihat secara langsung bagaimana suatu bangun ruang memiliki volume tertentu.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep volume secara lebih mendalam. Irsalina dan Muharram (2022) menemukan bahwa media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan eksploratif, sehingga konsep volume tidak hanya dipahami secara prosedural, tetapi juga secara konseptual. Media interaktif membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Android dan augmented reality, juga menunjukkan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep volume siswa. Kurniawati, Hapsari, dan Setyo Putri (2023) serta penelitian pengembangan media augmented reality (2022) menunjukkan bahwa

teknologi dapat menghadirkan visualisasi bangun ruang secara realistis dan interaktif. Media berbasis teknologi ini membantu siswa mengamati bangun ruang dari berbagai sudut pandang, sehingga pemahaman konsep volume menjadi lebih komprehensif.

Lebih lanjut, Qiftiyani, Sukanto, Mintarsih, dan Kusumaningsih (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media bangun ruang tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep volume, tetapi juga pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Media bangun ruang membantu siswa menganalisis permasalahan secara sistematis dan menghubungkan konsep volume dengan situasi nyata. Hal ini menunjukkan bahwa media bangun ruang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir matematis siswa secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil kajian dari Masuri dan Budiyo (2020), Rahayu dan Hidayati (2018), Haryanti (2023), Nurpidda (2024), Yudiono dkk. (2023), Irsalina dan Muharram (2022), Kurniawati dkk. (2023), Mahardita dan Japa (2022),

serta Qiftiyani dkk. (2024) menunjukkan bahwa media bangun ruang merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman konsep volume siswa sekolah dasar. Media bangun ruang mampu mengurangi tingkat keabstrakan materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media bangun ruang secara terencana dan inovatif sangat dianjurkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru diharapkan mampu memilih dan mengembangkan media bangun ruang yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi volume, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan berorientasi pada pemahaman konsep. Berikut disajikan gambar media pembelajaran bangun ruang.



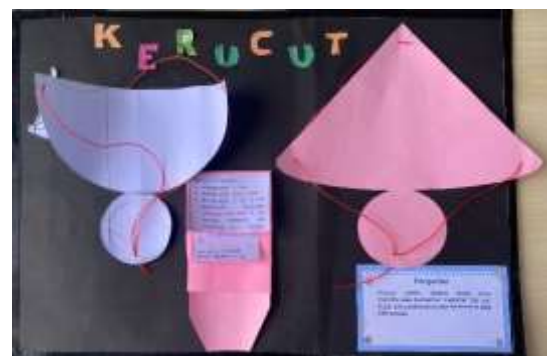
Gambar 1 Media Bangun Ruang



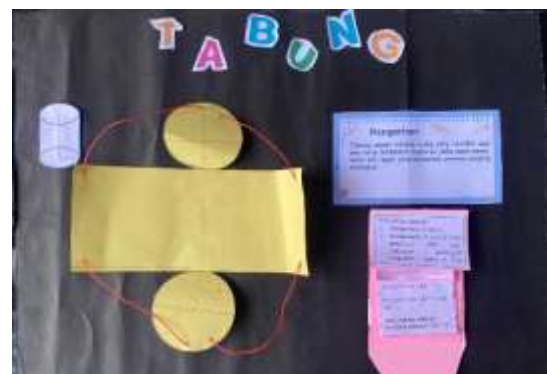
Gambar 2 Bangun Ruang Kubus



Gambar 3 Bangun Ruang Balok



Gambar 4 Bangun Ruang Kerucut



Gambar 5 Bangun Ruang Tabung



Gambar 6 Bangun Ruang Limas



Gambar 7 Bangun Ruang Prisma



Gambar 8 Bangun Ruang Bola

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap sepuluh artikel jurnal nasional, dapat disimpulkan bahwa media bangun ruang memiliki peran

yang sangat signifikan dalam memperkuat pemahaman konsep volume pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media konkret, media tiga dimensi, video pembelajaran, media interaktif, hingga media berbasis teknologi seperti augmented reality mampu membantu siswa memahami konsep volume secara lebih konkret, visual, dan bermakna. Media bangun ruang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi, serta minat belajar dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media bangun ruang yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, sementara penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengembangan media yang lebih inovatif dan kontekstual untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arianti, B. D. D., Djamaluddin, M., & Sabila, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 6(2), 478-490.

- Azzahro, F., Mawarsari, V. D., & Aziz, A. (2025). Media BERUANG (Belajar Bangun Ruang): Pendekatan Pembelajaran Van Hiele. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 196-209.
- Habesia, H., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2025). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Interaktif Kelas V Pokok Pembahasan Bangun Ruang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 896-905.
- Hanifah, U., Worowirastrri Ekowati, D., & Fitri Nur Aini, D. (2024). A systematic literature review of mathematics learning media and its contributions. *Research and Development in Education (RaDeN)*, 4(1), 304-319.
- Haryanti, F. (2022). Peningkatkan kompetensi materi bangun ruang melalui metode diskusi berbantuan media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69-82.
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69-82.
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265-276.
- Khoirunnisa, A., Oktaviani, D. N., & Aripin, U. (2024). Systematic Literature Review: Bagaimana Pembelajaran Geometri 3D dengan Berbantuan Geogebra. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 594-603.
- Kurniawati, I. D., Hapsari, E. D., & Putri, A. W. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Menarik Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1056-1063.
- Mahardita, I. G. L., & Japa, I. G. N. (2022). Video Pembelajaran pada Materi Volume Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 33-41.
- Mailani, E., Rarastika, N., Simamora, A. N., Purba, J. E., & Butar-Butar, C. A. (2025). Kajian Literatur Tentang Pembelajaran Volume Bangun Ruang Berbasis Kearifan Lokal di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* [E-ISSN: 3026-6629, 2(4), 934-939.
- Masuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Novianti STUDI LITERATUR: MEDIA AUGMENTED REALITY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR Bangun Ruang di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Nurpidda, N. (2022). Peningkatan Hasil Pembelajaran Matematika dengan Metode Penggunaan Media Bangun Ruang Datar pada Siswa Kelas V SDN No. 15 Segedong Kabupaten Bengkayang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 314-320.
- Qiftiyani, A. I., Sukamto, Mintarsih, T., & Kusumaningsih, W. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG TERHADAP PEMECAHAN MASALAH SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(1), 99–111.
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media bangun ruang dan bangun datar pada siswa kelas V SDN Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 204-215.
- Setyarini, J., & Danuri, D. (2025). MEDIA PAPAN BANGUN RUANG BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN KEAKTIVAN SISWA KELAS II SD NEGERI. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 66-80.
- Yudiono, Y., Utami, S., & Abdussamad, A. Peningkatan Aktivitas Pembelajaran matematika Menggunakan Media Model