

**DAMPAK MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS RME
TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR
DI PURWAKARTA**

Anggi Y. Anggraeni¹, Yudi Bachtiar², Annisa Nurfitriani³

PGSD STKIP Purwakarta

¹angginita20@gmail.com,

²yudibachtiar@stkip-purwakarta.ac.id,

³annisanur@stkip-purwakarta.ac.id

ABSTRACT

Mathematical understanding is essential in elementary mathematics learning, but students may still struggle to understand concepts and apply them to contextual problems. This study examined differences and improvement in mathematical understanding and the impact of RME-based interactive learning video media on solid geometry learning for fifth-grade students in Purwakarta. A quantitative quasi-experimental study with a nonequivalent control group design was conducted with 28 students: 14 in the experimental group and 14 in the control group. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using t-tests and N-Gain. The experimental mean increased from 47.86 to 77.86 with an N-Gain of 0.558 (moderate), while the control group obtained 0.091 (low). The posttest difference was significant ($t = 5.779$, $p < .05$), and the N-Gain comparison was also significant ($t = 3.987$, $p = .001$). The findings indicate that RME-based interactive learning video media positively and significantly improved students' mathematical understanding.

Keywords: interactive learning video; Realistic Mathematics Education; mathematical understanding; solid geometry

ABSTRAK

Pemahaman matematis penting dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, tetapi siswa masih dapat mengalami kesulitan memahami konsep dan menerapkannya pada masalah kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan dan peningkatan pemahaman matematis serta dampak media video pembelajaran interaktif berbasis RME pada materi bangun ruang kelas V di Purwakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group. Sampel berjumlah 28 siswa, terdiri atas 14 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest dan dianalisis menggunakan uji t dan N-Gain. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 47,86 menjadi 77,86 dengan N-Gain 0,558 berkategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,091 berkategori rendah. Perbedaan posttest signifikan ($t = 5,779$; $p < 0,05$), dan perbandingan N-Gain juga signifikan ($t = 3,987$; $p = 0,001$). Hasil menunjukkan

bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis RME memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pemahaman matematis siswa.

Kata Kunci: video pembelajaran interaktif; Realistic Mathematics Education; pemahaman matematis; bangun ruang

A. Pendahuluan

Pemahaman matematis merupakan kemampuan penting dalam pembelajaran matematika karena tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan perhitungan, tetapi juga memahami konsep, menjelaskan hubungan antarkonsep, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang relevan. Dalam konteks sekolah dasar, kemampuan tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk membangun penalaran matematis pada materi yang lebih kompleks. Laporan PISA 2023 menunjukkan bahwa capaian matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD, sehingga penguatan kemampuan memahami dan menggunakan konsep matematika tetap menjadi persoalan yang perlu mendapat perhatian (PISA, 2023).

Permasalahan tersebut juga tampak pada kebutuhan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata siswa. Kurikulum yang menekankan

pembelajaran berbasis kompetensi mendorong guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih dapat ditemukan dalam bentuk penyampaian materi yang dominan satu arah sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri menjadi terbatas. Penggunaan media digital yang tepat dapat membantu mengatasi persoalan tersebut dengan menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik (Salam et al., 2024; Sitorus et al., 2025).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Media video pembelajaran interaktif memungkinkan siswa tidak hanya melihat penjelasan, tetapi juga merespons pertanyaan, mengikuti latihan, dan memperoleh umpan balik. Karakteristik tersebut dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu penyajian konsep yang sulit diamati secara langsung (Ali et al., 2025; Gulo et al., 2024). Penelitian Widianingsih et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat mendukung pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

Selain aspek media, pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu sesuai dengan karakteristik matematika dan perkembangan siswa. Realistic Mathematics Education (RME) menempatkan situasi yang realistis atau dapat dibayangkan siswa sebagai titik awal pembelajaran matematika. Melalui konteks tersebut, siswa diarahkan untuk membangun model, menemukan hubungan, dan mengembangkan konsep secara bertahap. RME memandang matematika sebagai aktivitas manusia sehingga siswa memiliki peran aktif dalam proses membangun pengetahuan (Gravemeijer & Doorman, 2022; Wijayanti et al., 2022).

Materi bangun ruang pada kelas V sekolah dasar merupakan salah satu materi yang membutuhkan visualisasi. Siswa perlu memahami bentuk, sifat,

serta hubungan ukuran pada objek tiga dimensi yang tidak selalu mudah dibayangkan hanya melalui penjelasan verbal atau gambar statis. Penggabungan video interaktif dengan konteks RME memberikan peluang untuk menampilkan objek bangun ruang melalui animasi dan contoh benda di sekitar siswa, kemudian mengarahkan siswa untuk mengaitkannya dengan konsep matematika. Dengan demikian, media tidak sekadar menjadi alat penyampai informasi, tetapi menjadi sarana untuk membangun pemahaman.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi media dan pendekatan pembelajaran memberikan hasil positif pada pembelajaran matematika. Rahmananda et al. (2024) melaporkan bahwa inovasi video pembelajaran dapat mendukung kemampuan pemahaman matematis, sedangkan Wardani et al. (2024) menunjukkan bahwa model RME berbantuan video dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Utami et al. (2025) juga menemukan manfaat pendekatan RME berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa media digital

dan RME memiliki potensi, tetapi kajian yang secara khusus menggabungkan video pembelajaran interaktif berbasis RME dengan pemahaman matematis pada materi bangun ruang kelas V masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh bukti empiris mengenai penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis RME. Penelitian berfokus pada tiga hal, yaitu perbedaan pemahaman matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran berbasis media video interaktif dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, peningkatan pemahaman matematis setelah perlakuan, serta dampak penggunaan media terhadap pemahaman matematis. Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi yang dapat digunakan guru dalam memilih media dan pendekatan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah nonequivalent

control group design, yaitu melibatkan dua kelompok yang telah terbentuk tanpa randomisasi individu. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis RME, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan pemahaman matematis siswa (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Sukamaju di Purwakarta. Populasi penelitian berjumlah 28 siswa dan sampel yang digunakan berjumlah 28 siswa, terdiri atas 14 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol. Pemilihan sampel dalam skripsi menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan kehadiran dan variasi kemampuan akademik siswa. Pembagian kelompok mengikuti kelas yang telah terbentuk di sekolah.

Perlakuan dilaksanakan pada pembelajaran materi bangun ruang. Pada kelompok eksperimen, materi disampaikan melalui video pembelajaran interaktif berbasis RME yang memadukan visualisasi, narasi, animasi, konteks kehidupan sehari-

hari, pertanyaan, dan latihan. Pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional tanpa media video interaktif. Kedua kelompok mengikuti rangkaian pembelajaran yang sama dari sisi materi dan pengukuran, sedangkan perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan.

Instrumen utama penelitian berupa tes pemahaman matematis yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan simpangan baku. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah siswa pada setiap kelompok kurang dari 50, sedangkan homogenitas diuji menggunakan Levene's Test. Perbedaan hasil posttest dianalisis menggunakan independent-samples t-test. Peningkatan kemampuan dianalisis menggunakan N-Gain, dengan kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Perubahan pretest-posttest pada masing-masing kelompok dianalisis menggunakan paired-samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 1. Desain Nonequivalent Control Group

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
k	t	n	st
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	—	O_4

Keterangan: O_1 dan O_3 = pretest; O_2 dan O_4 = posttest; X = pembelajaran menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis RME.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan pemahaman matematis pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar. Data dianalisis secara bertahap melalui statistik deskriptif, uji prasyarat, uji perbedaan, dan analisis peningkatan. Penyajian hasil berikut diringkas dari analisis statistik dalam skripsi.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pemahaman Matematis

Kelompok	N	Pretest Mean	Posttest Mean	SD Posttest
k				
Eksperimen	14	47,86	77,86	10,324
Kontrol	14	47,14	55,36	10,278

Tabel 2 memperlihatkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif berdekatan. Rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 47,86, sedangkan kelompok kontrol sebesar 47,14. Setelah pembelajaran, rata-rata posttest kelompok eksperimen

meningkat menjadi 77,86, sementara kelompok kontrol meningkat menjadi 55,36. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 30,00 poin, sedangkan kelompok kontrol sebesar 8,21 poin. Data tersebut memberikan gambaran awal bahwa pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis RME menghasilkan perubahan yang lebih besar daripada pembelajaran konvensional.

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest berdistribusi normal. Nilai signifikansi berturut-turut pada kelompok eksperimen adalah 0,365 untuk pretest dan 0,601 untuk posttest, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 0,324 untuk pretest dan 0,360 untuk posttest. Seluruh nilai lebih besar dari 0,05 sehingga asumsi normalitas terpenuhi. Uji homogenitas juga menunjukkan varians pretest homogen (Sig. = 0,721) dan varians posttest homogen (Sig. = 0,963). Oleh karena itu, analisis parametrik dapat digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Perbedaan Pemahaman Matematis

Analisis	Statistik	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest antar-	t = 5,779	26	0,000	Signifikan

kelompok				
Pretest-posttest eksperimen	t = -7,649	13	0,000	Signifikan
Pretest-posttest kontrol	t = -1,611	13	0,131	Tidak signifikan

Hasil independent-samples t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada posttest antara kedua kelompok. Rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 77,86 lebih tinggi 22,50 poin dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh rata-rata 55,36. Nilai t sebesar 5,779 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan pada taraf 0,05. Temuan ini menjawab rumusan masalah pertama bahwa pemahaman matematis siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis RME berbeda secara signifikan dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain

Kelompok	N	Mean N-Gain	Kategori	Distribusi Kategori
Eksperimen	14	0,558	Sedang	Tinggi 4 (28,6%); Sedang 8 (57,1%); Rendah 2 (14,3%)

				Sedang 5 (35,7%); Rendah 9 (64,3%)
Kontrol	1 4	0,09 1	Renda h	

Analisis N-Gain memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 0,558 yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 0,091 yang termasuk kategori rendah. Pada kelompok eksperimen, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (57,1%), diikuti kategori tinggi (28,6%) dan rendah (14,3%). Pada kelompok kontrol tidak terdapat siswa pada kategori tinggi; sebanyak 35,7% berada pada kategori sedang dan 64,3% berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis RME memberikan peningkatan yang lebih baik.

Hasil paired-samples t-test memperkuat temuan tersebut. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 47,86 menjadi 77,86 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan signifikan. Pada kelompok kontrol, rata-rata meningkat dari 47,14 menjadi 55,36, tetapi nilai signifikansi sebesar $0,131 > 0,05$ sehingga perubahan tersebut

tidak signifikan. Perbandingan N-Gain antarkelompok menghasilkan $t = 3,987$ dengan $df = 22,970$ dan $Sig. = 0,001 < 0,05$. Dengan demikian, peningkatan pemahaman matematis kelompok eksperimen secara statistik lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Pembahasan

Perbedaan pemahaman matematis antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dijelaskan dari karakteristik perlakuan yang diberikan. Video pembelajaran interaktif menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas yang memungkinkan siswa memberikan respons. Karakteristik tersebut membantu mengubah konsep yang relatif abstrak menjadi informasi yang lebih konkret dan mudah diamati. Pada materi bangun ruang, visualisasi objek tiga dimensi dapat membantu siswa mengenali bentuk, sifat, dan hubungan ukuran sebelum mereka menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.

Penggunaan RME memperkuat fungsi media karena konteks yang ditampilkan tidak berhenti pada visualisasi objek. Siswa diarahkan untuk menghubungkan objek atau permasalahan dengan situasi yang

dapat mereka kenali dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip tersebut sesuai dengan RME yang menggunakan konteks realistik sebagai titik awal untuk membangun pemahaman dan menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam aktivitas matematika (Gravemeijer & Doorman, 2022; Wijayanti et al., 2022). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Wardani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran RME berbantuan video dapat mendukung pemahaman konsep matematis siswa.

Peningkatan rata-rata sebesar 30,00 poin pada kelompok eksperimen dan N-Gain 0,558 menunjukkan bahwa perlakuan tidak hanya menghasilkan perbedaan nilai akhir, tetapi juga memberikan peningkatan yang cukup berarti dari kemampuan awal. Hasil tersebut mendukung penelitian Rahmananda et al. (2024) mengenai penggunaan video pembelajaran untuk mendukung pemahaman matematis serta Widianingsih et al. (2024) mengenai video animasi untuk pemahaman konsep. Penelitian Utami et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa pendekatan RME yang dipadukan dengan media digital relevan untuk

pembelajaran matematika sekolah dasar.

Secara pedagogis, hasil tersebut menunjukkan pentingnya memadukan media dan pendekatan pembelajaran. Video interaktif berperan pada cara materi direpresentasikan dan bagaimana siswa berinteraksi dengan materi, sedangkan RME memberikan arah agar representasi tersebut dikaitkan dengan konteks yang bermakna. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sekaligus tetap menekankan proses memahami konsep. Hal ini sesuai dengan kajian mengenai media digital yang menempatkan interaktivitas sebagai unsur penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Salam et al., 2024; Ali et al., 2025).

Dari sisi peningkatan, perbedaan N-Gain yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis RME memiliki dampak yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional pada konteks penelitian ini. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menempatkan inovasi media dan pendekatan kontekstual sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran matematika (Firmansyah, 2024; Olivia et al., 2024; Febriyanti et al., 2024; Fitriani Nur et al., 2024). Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan secara spesifik video pembelajaran interaktif berbasis RME pada materi bangun ruang siswa kelas V sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan batasan penelitian. Sampel yang digunakan hanya 28 siswa pada satu sekolah dan perlakuan berfokus pada materi bangun ruang. Oleh sebab itu, temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh siswa sekolah dasar. Penelitian lanjutan dapat menggunakan sampel yang lebih besar, melibatkan sekolah dengan karakteristik berbeda, memperpanjang durasi perlakuan, serta mengembangkan fitur video yang lebih beragam. Pengukuran juga dapat diperluas pada indikator pemahaman matematis yang berbeda agar gambaran dampak media menjadi lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman matematis

yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis RME dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 77,86 lebih tinggi daripada kelompok kontrol sebesar 55,36, dengan selisih 22,50 poin dan hasil uji t yang signifikan. Pemahaman matematis kelompok eksperimen juga meningkat dari rata-rata 47,86 menjadi 77,86 dengan N-Gain 0,558 berkategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memperoleh N-Gain 0,091 berkategori rendah. Uji perbandingan N-Gain menghasilkan $\text{Sig. } 0,001 < 0,05$, sehingga peningkatan kedua kelompok berbeda secara signifikan. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif berbasis RME memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pemahaman matematis siswa kelas V pada materi bangun ruang di SDN Sukamaju Purwakarta. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pada materi dan jenjang kelas yang berbeda

dengan jumlah sampel lebih besar dan waktu penelitian lebih panjang. Fitur interaktif seperti latihan adaptif, umpan balik langsung, animasi, dan permasalahan kontekstual dapat dikembangkan lebih lanjut agar media semakin responsif terhadap kebutuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Kemendikbudristek. (2024). Sekolah dengan Kurikulum Merdeka raih skor literasi-numerasi tinggi. Kemendikbudristek.
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Artikel in Press :

- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of interactive learning media development based on Articulate Storyline 3 in elementary school education. *Journal of Primary Education*, 5(2), 105–118.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ama, R. G. T., & Widyana, R. (2021). Konsep diri membaca dan minat baca pada siswa sekolah dasar. *Cognicia*, 9(1), 6–10. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v9i1.14882>

- Annajmi, A. (2016). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematik siswa SMP melalui metode penemuan terbimbing berbantuan software Geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 1–10.
- Bustami, N. H., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis pendekatan Iceberg melalui video pembelajaran untuk mendukung kemampuan numerasi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6175–6181.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Febriyanti, D. et al. (2024). Penelitian pengembangan media dan strategi pembelajaran matematika. [Data bibliografis mengikuti daftar pustaka skripsi].
- Fitriani Nur et al. (2024). Penelitian media/strategi pembelajaran matematika sekolah dasar. [Data bibliografis mengikuti daftar pustaka skripsi].
- Firmansyah, F. (2024). Inovasi video animasi Realistic Mathematics Education (RME) untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. [Data bibliografis mengikuti daftar pustaka skripsi].
- Gravemeijer, K., & Doorman, M. (2022). Context problems in realistic mathematics education: A calculus course as an example. *Educational Studies in Mathematics*, 39(1), 111–129.
- PISA, O. (2023). *Results (Volume I): Creative minds, creative schools*. OECD Publishing.

- Rahmananda, T., Haryadi, R., & Darma, Y. (2024). Kemampuan pemahaman matematis melalui inovasi video pembelajaran berbasis model problem based learning. *Mathema Journal*, 6(1), 90–102.
- Sitorus, L. S., Sipahutar, M. I., Nasution, S. N., Purnama, L., & Iskandar, T. (2025). Literature review on the use of technology-based learning media in the context of distance learning. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 283–289.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi kedua). Alfabeta.
- Utami, K. C., Efendi, U., Abung, M., & Nurwahidin, M. (2025). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media Educandy terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(2), 76–87.
- Widianingsih, D., Widyaningtiis, N. T., Melinda, R. U., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Efektivitas video animasi terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 13089–13094.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin, Z. (2022). Efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan berbantuan media pembelajaran aplikasi Kahoot. *Sigma*, 5(1), 1–7.
- Jurnal :**
- Wardani, K. U., Hilyana, F. S., & Riswari, L. A. (2024). Improving students' understanding of mathematical concepts through the Realistic Mathematics Education model assisted by Sibica videos. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 10(2), 28–41.
- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69–77.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen peserta didik sebagai upaya pencapaian tujuan pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89.
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629.
- Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(02).
- Kurniasari, W., Sutopo, Y., Harianingsih, H., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Systematic literature review: Utilization of Articulate Storyline-based interactive learning media in

primary school student
learning. Edunesia: Jurnal
Ilmiah Pendidikan, 6(2), 977–
995.

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C.
(2023). Pengaruh penggunaan
media pembelajaran berbasis
teknologi dalam pembelajaran
terhadap motivasi belajar siswa
sekolah dasar. Jurnal Ilmu
Pendidikan, 5(6), 2395–2405.