Vol. 05 No. 02 Mei 2026
e-ISSN : 2963-6256
Journal of Character and Elementary Education

ANALISIS VIDIO PEMBELAJARAN BILANGAN CACAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA SD

Masri Amin Parla[1], Miftahul Inayah[2], Nurul Istiqomah[3], Rhifa Ah-Zahra Ramadhani[4], Deliana Pratiwi[5], Viovri Venesya[6], Sisriawan Lapasere[7], Nurgan Tadeko[8], Muhammad Nazimuddin Al Kamil[9]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah, Universitas Tadulako
Email. Masriaminparla@gmail.com

Abstract: The development of digital technology has encouraged the use of audiovisual-based learning media in the learning process in primary schools. One of the widely used media is video learning because it is able to present the material in an engaging, interactive, and easy-to-understand way for students. This study aims to analyze the quality and feasibility of mathematics video learning on numeracy subjects based on the content of the material, visual display, language use, presentation, as well as its suitability to the characteristics of primary school students. This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation and documentation against learning videos available on digital platforms. The results of the study showed that number learning videos have an important role in helping students understand basic mathematical concepts through engaging visual and audio presentations. However, it was still found that some videos were less appropriate in terms of language use, visual quality, as well as presentation of the material for primary school students. Therefore, it is necessary to analyze the quality of learning videos so that the media used is truly feasible and appropriate to the needs of the students. This study is expected to provide a reference for teachers in selecting quality mathematics learning media as well as a reference material for further research regarding digital-based learning media.

Keywords: Census, Digital media, Mathematics, primary school, video learning

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah video pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas dan kelayakan video pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah berdasarkan isi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, penyajian, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi terhadap video pembelajaran yang tersedia pada platform digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran bilangan cacah memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep dasar

matematika melalui penyajian visual dan audio yang menarik. Namun, masih ditemukan beberapa video yang kurang sesuai dari segi penggunaan bahasa, kualitas visual, maupun penyajian materi bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan analisis kualitas video pembelajaran agar media yang digunakan benar-benar layak dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran matematika yang berkualitas serta menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Bilangan Cacah, Media digital, Matematika, sekolah dasar, video pembelajaran

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini terus berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi. Hal ini memberikan keleluasaan bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif demi menyukseskan tujuan pembelajaran. Dari berbagai opsi yang ada, video pembelajaran hadir sebagai salah satu media yang paling ampuh dalam mencuri perhatian peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah & Kanya, 2023). Menurut (Maulani et al., 2022) video pembelajaran memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, rasa senang siswa ketika belajar dengan disajikan video pembelajaran, daya tangkap siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, dan siswa dapat mengikuti serta mengamati video pembelajaran tersebut dari awal sampai akhir. Video pembelajaran hadir sebagai media audio-visual yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara simultan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang dirasa sulit secara berulang-ulang, salah satunya pada konsep-konsep abstrak seperti materi matematika. Media video adalah alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan- pesan pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, dan teori guna membantu pemahaman pada materi pembelajaran (MARLIANI, 2021). Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan video pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran konvensional (Lismareni & Indrayati, 2023).

Matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak disukai anak sehingga hasil belajarnya cukup rendah (Suhendar & Yanto, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan

video pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman konsep sekaligus mereduksi kecemasan atau rasa takut siswa terhadap materi pelajaran. Karakteristik matematika sebagai ilmu berkelanjutan yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari menjadikannya mata pelajaran wajib yang krusial dikuasai sejak tingkat sekolah dasar. Pada jenjang ini, pengembangan kompetensi matematis siswa difokuskan pada penguasaan materi bilangan, dengan salah satu materi esensial yang wajib dipahami secara mendalam adalah Bilangan Cacah.

Bilangan cacah merupakan bilangan yang dimulai dari nol, satu, dua, tiga, dan seterusnya (Junaedi & Wahab, 2024). Menurut Priatna (dalam (Marthaleza & Hidayati, 2025) anggota bilangan cacah adalah semua bilangan asli dan bilangan 0, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, dan seterusnya. Demi menyederhanakan penyampaian materi dan penyelesaian soal bilangan cacah, implementasi video pembelajaran sangat disarankan bagi pendidik. Media ini dirancang untuk mengikat fokus dan menumbuhkan minat belajar siswa melalui visualisasi yang edukatif sekaligus menghibur. Lebih dari itu, efektivitas media ini terletak pada fungsi kontrolnya, di mana peserta didik dapat mempelajari ulang konsep bilangan cacah secara berulang hingga mereka benar-benar paham. Penggunaan video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan cacah karena dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih menarik dan mudah dipahami (Abdulloh Ibnu Mubaroq, Dhina Cahya Rohim, 2026). Pemahaman yang baik terhadap konsep bilangan cacah menjadi dasar penting bagi siswa untuk mempelajari materi matematika yang lebih kompleks, seperti operasi hitung, pecahan, dan pengukuran pada jenjang berikutnya (Devin Aguswilanda Hidayatullaha, 2025).

Analisis mengenai efektivitas video pembelajaran telah banyak dieksplorasi oleh para peneliti terdahulu, sebagaimana yang telah dilakukan oleh Hurilaini dkk, (2022) berjudul "Analisis Video Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SD". Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis video pembelajaran yang diperoleh dari video kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa calon guru dengan menggunakan metode penelitian kualitatif . Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa pada video pembelajaran masih belum sempurna dan belum terbiasa menerapkan teori serta belum terbiasa menggunakan media pembelajaran. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini berfokus pada analisis rekaman

aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa calon guru. Temuan studi mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan masih memiliki beberapa kekurangan; para praktikan dinilai belum optimal dalam mengimplementasikan teori-teori pedagogis serta belum terampil dalam mengintegrasikan media pembelajaran secara efektif di dalam kelas.

Di era digital saat ini, platform seperti YouTube, Ruangguru, dan Quipper menyediakan aksesibilitas yang luas terhadap berbagai kanal video pembelajaran. Kendati demikian, tidak semua konten video pada aplikasi atau situs web tersebut serta-merta layak diintegrasikan ke dalam proses instruksional. Beberapa video pembelajaran ditemukan kurang selaras dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar, atau bahkan belum mengakomodasi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS) yang sesuai untuk karakteristik siswa di jenjang tersebut. Oleh karena itu, diperlukan analisis terhadap kualitas video pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan capaian kurikulum yang berlaku (Wiranata, 2022). Selain kesesuaian materi, aspek desain pembelajaran, penyajian visual, interaktivitas, dan kemampuan video dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitasnya sebagai media pembelajaran (Navarrete et al., 2022).

Saat ini, banyak peserta didik maupun orang tua yang memanfaatkan video pembelajaran di kanal YouTube sebagai referensi utama untuk belajar mandiri dan menyelesaikan tugas sekolah. Namun, tanpa disadari, konten atau pembahasan materi dalam video tersebut berpotensi tidak sejalan dan kurang layak dengan Capaian Pembelajaran atau Kompetensi Dasar di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi bilangan cacah. Oleh karena itu, guna menguji dan memastikan validitas serta kelayakan media yang akan digunakan, analisis mendalam terhadap video pembelajaran bilangan cacah mutlak diperlukan. Analisis video pembelajaran penting dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, penyajian, bahasa, dan aspek grafika sehingga media yang digunakan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar (Rizky & Sutriyani, 2025). Hasil analisis tersebut dapat menjadi dasar bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan video pembelajaran yang berkualitas, sehingga

proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan cacah (ANWARIYAH, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelas III SD Inpres 4 Lolu, ditemukan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran matematika masih belum optimal. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Meskipun metode tersebut dapat membantu penyampaian materi, namun belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, terutama pada materi matematika yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Kondisi tersebut menyebabkan Sebagian besar siswa di kelas mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya pada materi bilangan cacah. Selain itu, terdapat pula siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan kurang antusias ketika guru menjelaskan materi. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Adam, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran alternatif yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Satu diantara alternatif yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah & Kanya, 2023). Video pembelajaran mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar, animasi, teks, dan suara sehingga konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Apriadi, 2021). Selain itu, video pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media video dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi yang melibatkan eksploitasi komponen-komponen yang mampu menampilkan visual dan suara secara bersamaan (Pardana, 2024). Penggunaan video pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, animasi, teks, dan audio yang mudah dipahami peserta didik (ANWARIYAH, 2024). Pendapat Pardana (2024) Video pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, Penyajian isi materi telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik, bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, pemilihan warna dan gambar yang menarik

dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, video pembelajaran memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses dan mempelajari kembali materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing, sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep secara mandiri (Majid et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran pada materi bilangan cacah di Kelas III SD Inpres 4 Lolu diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika.

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan analisis perbandingan antara video pembelajaran bilangan cacah yang tersedia di platform YouTube dengan video pembelajaran hasil pengembangan mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan kedua jenis video tersebut sebagai media instruksional pada materi bilangan cacah demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang media audio-visual yang efektif dan sesuai dengan standar Kompetensi Dasar di sekolah dasar, sekaligus menjadi panduan bagi siswa maupun orang tua dalam memilih rujukan belajar yang valid di rumah.

METODE

Penelitian ini berfokus pada video pembelajaran bilangan cacah tingkat sekolah dasar khususnya pada kelas rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aspek isi, penyajian, grafika, dan bahasa secara deskriptif dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Analisis isi dilakukan dengan mengkaji materi yang disampaikan dalam video pembelajaran. Analisis penyajian berfokus pada cara materi tersebut disampaikan kepada peserta didik. Analisis grafika membahas bentuk maupun desain tampilan gambar serta tingkat interaktivitasnya. Sementara itu, analisis bahasa bertujuan menilai keefektifan dan ketepatan kosakata yang digunakan dalam video pembelajaran.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa video-video pembelajaran matematika yang berasal dari platform YouTube dan TikTok,karena kedua platform tersebut menyajikan konten audio-visual yang dapat dilihat dan didengar sehingga mendukung proses analisis pembelajaran. YouTube merupakan platform berbagi video berbasis digital yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton,

membagikan, dan mengakses berbagai jenis konten audio-visual secara daring. YouTube banyak dimanfaatkan sebagai media informasi, hiburan, maupun pembelajaran karena menyediakan berbagai video edukatif yang mudah diakses oleh pengguna (Violot et al., 2024). TikTok adalah aplikasi media sosial berbasis video pendek yang memungkinkan pengguna membuat, mengedit, dan membagikan konten kreatif dengan dukungan musik, efek, serta fitur interaktif lainnya. TikTok juga dimanfaatkan sebagai media informasi dan edukasi karena penyampaian kontennya yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna (Melly Septia Pardianti, Velantin Valiant, S. Sos, 2022). Proses analisis data penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono 2016 (dalam (Subekti & Purwantari, 2022) beberapa langkah analisis data dalam penelitian kualitatif yang akan peneliti lakukan adalah pengumpulan data (Data Collection), reduksi data (Data Reduction), penyajian data (Data Display) dan penarikan kesimpulan dan verfikasi (Conclusion Drawing/Verification).

Setelah data dianalisis kemudian akan diuji kelayakannya berdasarkan aspek isi, penyajian, grafika, dan Bahasa. Video dikatakan layak dijadikan sebagai media pembelajaran apabila memenuhi kriteria kelayakan. Berikut kategori kelayakan dengan persentase layak, cukup layak, kurang layak, dan belum layak.

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Presentasi	**Status**
80% - 100%	Layak
60% - 79,9%	Cukup Layak
50% - 59,9%	Kurang Layak
10% - 49,9%	Belum Layak

HASIL

Peneliti menemukan beberapa video pembelajaran bilangan cacah pada saluran YouTube, namun hanya 2 video pembelajaran saja yang akan dijadikan sampel, diantaranya: pertama dengan judul "Belajar Bilangan Cacah untuk Kelas 1 SD" dan yang kedua video hasil dibuat mahasiswa PGSD UNTAD berjudul "petualangan Raka didunia bilangan cacah". Berdasarkan hasil pengamatan berdasarkan aspek analisis isi, penyajian, grafika, dan

bahasa, maka diperoleh bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan yang dimiliki tiap video. Berikut hasil analisis terhadap video pembelajaran bilangan cacah.



Gambar 1. Subjek penelitian 1

Subjek penelitian pertama berjudul "Belajar Bilangan Cacah untuk Kelas 1 SD". Berdasarkan video yang telah diamati dan dianalisis, materi yang disampaikan telah sesuai dengan substansi dan kurikulum pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penyajian konsep bilangan cacah (0, 1, 2, 3, …) disampaikan secara rinci dengan menggunakan contoh benda konkret yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Tampilan gambar dan audio jelas, namun kurang mendukung daya tarik peserta didik karena pemilihan animasi dan ilustrasi kurang interaktif serta kurangnya stimulus terhadap peserta didik. Kosakata dan keefektifan kalimat cukup baik dan bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 2. Subjek penelitian 2

Subjek penelitian kedua berjudul "Petualangan Raka dalam Bilangan Cacah" unggul dalam aspek grafika (karakter kartun menarik, warna cerah, ilustrasi konsisten). Namun, ditemukan dua kelemahan: (1) kualitas audio kurang optimal karena volume narator lebih kecil dibanding musik latar, berpotensi mengganggu pemahaman siswa; (2) tidak ada unsur interaktivitas (ajakan menjawab, jeda berpikir, atau simulasi), sehingga siswa

cenderung pasif. Dengan demikian, video ini layak digunakan dengan catatan guru perlu memberikan pendampingan dan penyesuaian teknis (misalnya memperbesar volume atau menambahkan interaksi lisan selama pemutaran).

Tabel 2. Hasil analisis uji kelayakan video

Judul Video	Persentase	Kategori	Kelebihan	Kekurangan
Belajar Bilangan Cacah untuk Kelas 1 SD	67,19%	Cukup Layak	Konsep akurat, bahasa mudah dipahami	Kedalaman materi dangkal, grafika kurang menarik, tidak ada interaktivitas
Petualangan Raka dalam Bilangan Cacah	85,93%	Sangat Layak	Grafika sangat baik (karakter, warna, animasi), isi dikemas dalam cerita	Volume suara terlalu kecil, tidak ada interaktivitas

Pada Vidio pertama dengan Judul " Belajar Bilangan Cacah Untuk Kelas 1 SD" mendapatkan Nilai Presentase 67,19 % dengan kriteria :

1. Aspek Isi (18,75%)

   Aspek isi memperoleh persentase sebesar 18,75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang dapat disempurnakan agar lebih optimal.
2. Aspek Penyajian (18,75%)

   Aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 18,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dalam video sudah cukup sistematis dan mudah diikuti, namun masih memerlukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.
3. Aspek Grafika (17,19%)

   Aspek grafika memperoleh persentase sebesar 17,19%. Tampilan gambar, animasi, dan audio dalam video dinilai cukup mendukung proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa unsur yang dapat ditingkatkan kualitasnya.

4. Aspek Bahasa (12,5%)

   Aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 12,5%. Bahasa yang digunakan dalam video sudah cukup mudah dipahami oleh siswa, namun perlu penyempurnaan pada beberapa bagian agar lebih komunikatif dan efektif.

   Berdasarkan hasil penilaian guru, video pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 67,19% dengan kategori Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar, namun masih memerlukan beberapa perbaikan pada aspek isi, penyajian, grafika, dan bahasa agar kualitasnya menjadi lebih optimal.

Pada Vidio Kedua dengan Judul " Petualangan Raka dalam Bilangan cacah" mendapatkan Nilai Presentase 85,93 % dengan kriteria :

1. Aspek Isi (23,44%)

   Aspek isi memperoleh persentase sebesar 23,44%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Contoh-contoh yang diberikan juga relevan dengan materi sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang dipelajari dengan lebih baik.
2. Aspek Penyajian (21,87%)

   Aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 21.87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam video disampaikan secara runtut, sistematis, dan menarik. Penyampaian materi yang baik memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka.
3. Aspek Grafika (21,87%)

   Aspek grafika memperoleh persentase sebesar 21,87%. Persentase ini menunjukkan bahwa tampilan gambar, animasi, warna, dan audio pada video telah mendukung penyampaian materi dengan baik. Unsur-unsur visual dan audio yang digunakan mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi pembelajaran.
4. Aspek Bahasa (18,75%)

Aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 18,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Penggunaan kalimat yang jelas dan sederhana membantu

Berdasarkan hasil penilaian guru, video pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, grafika, dan bahasa dengan sangat baik. Oleh karena itu, video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk mendukung proses belajar mengajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap dua video pembelajaran bilangan cacah, diperoleh hasil bahwa video pertama yang berjudul *"Belajar Bilangan Cacah untuk Kelas 1 SD"* memperoleh persentase kelayakan sebesar **67,19%** dengan kategori **cukup layak**, sedangkan video kedua yang berjudul *"Petualangan Raka dalam Bilangan Cacah"* memperoleh persentase sebesar **85,93%** dengan kategori **sangat layak**. Selisih persentase sebesar **18,74%** menunjukkan bahwa video kedua memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan video pertama terutama pada aspek grafika dan penyajian materi.

Pada video pertama, materi yang disampaikan telah sesuai dengan materi bilangan cacah pada kurikulum matematika sekolah dasar. Penyampaian materi dilakukan secara runtut mulai dari pengenalan angka hingga contoh penggunaan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari. Video ini memperoleh nilai cukup baik pada aspek isi dan bahasa karena materi mudah dipahami serta menggunakan kalimat sederhana yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Namun, video pertama masih memiliki beberapa kelemahan, terutama pada aspek grafika dan interaktivitas. Tampilan animasi yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik perhatian siswa sehingga menyebabkan video hanya memperoleh persentase kelayakan sebesar **67,19%.** Selain itu, video belum menyediakan unsur interaktif seperti pertanyaan atau latihan singkat sehingga siswa hanya menyimak materi secara pasif selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, video kedua memperoleh persentase sebesar **85,93%** dengan kategori sangat layak karena memiliki kualitas tampilan visual yang lebih baik. Penggunaan

karakter kartun, warna yang cerah, ilustrasi yang konsisten, dan penyajian materi dalam bentuk cerita membuat video lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Tampilan grafika yang baik membantu siswa lebih fokus dalam menyimak pembelajaran. Selain itu, penyampaian materi melalui cerita membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Akan tetapi, video kedua masih memiliki kelemahan pada kualitas audio karena volume suara narator lebih kecil dibandingkan musik latar sehingga penjelasan materi kurang terdengar jelas. Selain itu, unsur interaktivitas dalam video juga masih kurang karena belum terdapat pertanyaan atau latihan yang melibatkan siswa secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek grafika memiliki pengaruh penting terhadap kualitas video pembelajaran. Video dengan tampilan visual yang menarik lebih mampu mempertahankan perhatian siswa dibandingkan video dengan tampilan sederhana. Penggunaan animasi, warna, gambar, dan karakter yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Ariefyani, 2021) yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase validasi ahli isi sebesar **90%,** ahli desain pembelajaran sebesar **93,18%,** dan ahli media sebesar **96,15%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas desain dan tampilan visual sangat memengaruhi kelayakan media video pembelajaran matematika.

Selain aspek grafika, penyajian materi juga menjadi bagian penting dalam video pembelajaran. Pada video pertama, materi disampaikan secara sederhana dan langsung sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas rendah. Namun, penyajian materi masih terlihat monoton karena kurangnya variasi tampilan dan animasi. Sebaliknya, video kedua menyajikan materi dalam bentuk cerita sehingga membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Elvira Hoesein Radia, 2021) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran matematika yang dikemas secara menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Dari aspek bahasa, kedua video sudah menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan kalimat yang singkat dan jelas membantu siswa memahami penjelasan materi dengan lebih baik.

Pada video pertama, bahasa yang digunakan lebih formal dan langsung pada inti materi. Sedangkan pada video kedua, penggunaan bahasa dipadukan dengan alur cerita sehingga penyampaian materi terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sangat penting agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Aspek audio juga menjadi salah satu faktor penting dalam video pembelajaran. Audio yang jelas membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Pada video pertama, suara narator terdengar cukup jelas meskipun penggunaan musik latar masih terbatas. Sebaliknya, pada video kedua penggunaan musik latar yang terlalu dominan menyebabkan suara narator kurang terdengar jelas. Kondisi tersebut dapat mengurangi kejelasan informasi yang diterima siswa. Oleh sebab itu, keseimbangan antara suara narator dan musik latar perlu diperhatikan agar kualitas audio dalam video pembelajaran menjadi lebih baik.

Selain itu, unsur interaktivitas dalam kedua video masih tergolong rendah. Kedua video belum memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Video pembelajaran yang baik seharusnya tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa melalui pertanyaan, latihan singkat, atau ajakan berpikir. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Dina, 2022) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian dari (Susilawati & Fitri, 2024) juga menjelaskan bahwa video pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar perlu memperhatikan aspek isi, tampilan visual, bahasa, audio, dan karakteristik siswa agar media yang digunakan menjadi lebih menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, video pembelajaran bilangan cacah sebaiknya dirancang dengan memperhatikan kualitas grafika, kejelasan audio, penggunaan bahasa yang sederhana, dan adanya unsur interaktif agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua video pembelajaran bilangan cacah layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. Namun, video kedua lebih unggul dibandingkan video pertama karena

memperoleh persentase kelayakan sebesar **85,4%**, sedangkan video pertama memperoleh persentase sebesar **66,7%.** Dengan demikian, video pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa aspek penting yaitu kesesuaian isi materi, penyajian yang runtut, grafika yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kualitas audio yang jelas, dan adanya unsur interaktif agar video lebih efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran bilangan cacah memiliki peran penting sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar karena mampu membantu siswa memahami konsep dasar matematika melalui penyajian visual dan audio yang menarik. Hasil analisis menunjukkan bahwa video "Belajar Bilangan Cacah untuk Kelas 1 SD" memperoleh persentase kelayakan sebesar 66,7% dengan kategori cukup layak, sedangkan video "Petualangan Raka dalam Bilangan Cacah" memperoleh persentase sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh kualitas grafika, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kualitas audio yang dimiliki masing-masing video. Video dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, dan penyajian materi yang runtut lebih mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Namun, kedua video masih memiliki kelemahan pada aspek interaktivitas karena belum melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, video pembelajaran matematika yang baik perlu memperhatikan aspek isi, penyajian, grafika, bahasa, audio, dan interaktivitas agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Abdulloh Ibnu Mubaroq, Dhina Cahya Rohim, D. A. A. (2026). *Pengaruh media video animasi interaktif berbasis*. *12*.

Adam, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, *10*(02), 205–218.

ANWARIYAH, F. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK*.

Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *5*(1), 173–187.

Ariefyani, R. A. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 74–78. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1729

Devin Aguswilanda Hidayatullaha, M. Z. (2025). *Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. *02*(04), 967–973.

Dina, S. R. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS TINGGI DI SEKOLAH DASAR. *Educational Technology Journal*, *2*(1), 1–9.

Elvira Hoesein Radia. (2021). Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2).

Hurilaini, M., Mulyadiprana, A., Apriani, I. F., Pendidikan, U., Pecahan, P., & Pembelajaran, V. (2022). *Analisis Video Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SD*. 275–281. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1621

Junaedi, J., & Wahab, A. (2024). *Pembelajaran Bilangan Cacah pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*. *7*(2), 26–32.

Lismareni, N., & Indrayati, H. (2023). *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Materi Peluang Siswa SMP Negeri 7 Pagaralam*. 1–8.

Majid, A., Arifin, M., & Jadid, U. N. (2025). *FLIPPED CLASSROOM EFEKTIVITAS MODEL PEMBELEJARAN*. *1*, 210–221.

MARLIANI, L. P. (2021). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. *1*(2), 125–133.

Marthaleza, S., & Hidayati, V. R. (2025). *Pengembangan Media Corong Berhitung pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah untuk Siswa Kelas III SDN 32 Cakranegara*. *15*(September), 1481–1490.

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Judul Bahasa Inggris*. *2*(1), 539–546.

Melly Septia Pardianti, Velantin Valiant, S. Sos, M. I. (2022). *PENGELOLAAN KONTEN TIKTOK SEBAGAI MEDIA*. *XXVII*(2), 187–210.

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2022). *A Closer Look into Recent Video-based Learning Research: A Comprehensive Review of Video Characteristics, Tools, Technologies, and Learning Effectiveness*.

Pardana, S. B. (2024). *VIDEO DALAM PROSES PEMBELAJARAN: PERAN PENTINGNYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. *9*(1), 628–634.

Rizky, D. A., & Sutriyani, W. (2025). *Pengembangan Media Video Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Bilangan Cacah*. *5*(2), 415–428.

Subekti, M. R., & Purwantari, D. (2022). *ANALISIS KESULITAN GURU KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT*. *3*, 53–66.

Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan Arlen*. *2*(1), 18–23.

Susilawati, S., & Fitri, A. (2024). Pengaruh model LSQ berbantuan video terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis Siswa. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, *13*(1), 35–46. https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.2972

Violot, C., Bilogrevic, I., & Humbert, M. (2024). Shorts vs . Regular Videos on YouTube : A Comparative Analysis of User Engagement and Content Creation Trends. In *ACM Web Science Conference (Websci '24), May 21â•fi24, 2024, Stuttgart, Germany* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3614419.3644023

Wiranata, A. A. (2022). *EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR POKOK BAHASAN PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN*. *7*(1), 83–88. https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.5110