

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA  
MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR UNTUK SISWA  
KELAS VIII UPT SMP NEGERI 20 BANDAR LAMPUNG**

Jeansa Sabila<sup>1</sup>, Aty Nurdiana<sup>2</sup>, Hesti Noviyana<sup>3</sup>

<sup>123</sup> STKIP PGRI Bandar Lampung

[jeansasabila123@gmail.com](mailto:jeansasabila123@gmail.com), [aty\\_nurdiana@stkipgribl.ac.id](mailto:aty_nurdiana@stkipgribl.ac.id),  
[hestihestinovinovi@gmail.com](mailto:hestihestinovinovi@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari kevalidan sebagai media pembelajaran, serta (2) mengetahui efektivitas video pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari hasil belajar, kemenarikan, dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dengan materi produk yaitu bangun ruang sisi datar. Validasi produk dilihat dari segi materi, media, dan bahasa. Setelah divalidasi, video diujicobakan kepada siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung dan dilihat respon siswa maupun guru melalui angket. Hasil validasi materi diperoleh nilai sebesar 4,88, media sebesar 4,88, dan bahasa sebesar 4,76 yang seluruhnya dengan kriteria “Valid”. Setelah menggunakan video yang dikembangkan, ketuntasan belajar siswa dapat dikategorikan “Tinggi” dengan ketuntasan klasikal sebesar 81%. Hasil respon siswa menunjukkan produk video pembelajaran “Menarik” dengan capaian rata-rata sebesar 4,67 dan “Praktis” menurut respon guru dengan capaian rata-rata 4,90. Dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** bangun ruang sisi datar, video pembelajaran berbasis masalah.

**Abstract:** This study aims to: (1) develop and determine the feasibility of problem-based learning videos in terms of validity as learning media, and (2) determine the effectiveness of problem-based learning videos in terms of learning outcomes, attractiveness, and practicality. This research is a research and development with the ADDIE model with the product material, namely the flat side space. Product validation is seen in terms of material, media, and language. After being validated, the video was tested on class VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung students and seen the responses of students and teachers through a questionnaire. The results of material validation obtained a value of 4.88, media of 4.88, and language of 4.76, all of which met the "Valid" criteria. After using the developed video, student learning completeness can be categorized as "High" with classical completeness of 81%. The results of student responses showed that the learning video product was "Interesting" with an average achievement of 4.67 and "Practical" according to the teacher's response with an average achievement of 4.90. It can be concluded that the development product is feasible to be used as a learning medium.

**Keywords:** building a flat side space, problem-based learning video.

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membuat perubahan dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan mengalami transformasi mulai dari proses, bahan ajar, hingga media yang digunakan. Pembelajaran yang semula dilaksanakan secara langsung pada setiap tingkatan pendidikan pada masa pandemi beralih menjadi pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan media *online*. Perubahan yang terjadi juga memaksa pelaku pendidikan untuk siap menghadapi perubahan dengan berbagai tantangan yang ada. Perubahan juga kita rasakan dalam kondisi pasca pandemi saat ini. Pembelajaran dengan adaptasi teknologi sangat disarankan guna mensiasati kondisi yang tidak menentu akibat perubahan yang pesat.

Transformasi yang begitu pesat salah satunya terjadi pada bidang media pembelajaran. Berbagai aplikasi media pembelajaran tersedia saat ini, baik yang dikeluarkan oleh pemerintah maupun swasta. Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi, mengeluarkan surat edaran nomor 9/2018 tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *online* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pihak swasta pun memberikan tawaran media pembelajaran menarik dan memudahkan pengguna seperti ruang guru, zenius, dan berbagai aplikasi lainnya. Seluruh media pembelajaran ini menawarkan kemudahan bagi penggunaannya. Media-media yang ditawarkan ini juga dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pembelajaran dalam situasi yang terbatas. Media tersebut juga mengadaptasi teknologi digital seperti yang ditekankan pada revolusi pendidikan di era 4.0.

Kemajuan transformasi dalam bidang media pembelajaran yang mampu

mengadaptasi teknologi, tidak terjadi secara merata di sekolah menengah. Hal ini dibuktikan dari banyaknya sekolah menengah yang ada di Indonesia dijadikan sebagai sasaran program kampus mengajar. Salah satunya yang terjadi di kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi (2021) menunjukkan bahwa sekolah yang dijadikan sasaran program kampus mengajar adalah karena keterbatasan literasi numerasi dan minimnya adaptasi teknologi pada sekolah tersebut. Hal ini didasarkan pada data dapodik, Evaluasi Diri Sekolah (EDS), tren ujian nasional dan asesmen nasional yang dilakukan oleh kemendikbudristek. Hal ini dikuatkan oleh dasar program mahasiswa kampus mengajar angkatan 2 di UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung, yang menjadikan adaptasi teknologi dalam bidang pengembangan media pembelajaran sebagai program utama, mengingat hal ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung saat ini guna mengatasi kondisi *learning loss* akibat pandemi covid-19.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung, menguatkan fakta di atas. Pada pembelajaran matematika di kelas VIII menunjukkan bahwa media yang digunakan masih bersifat konvensional. Penyampaian pesan pembelajaran terbatas pada penggunaan buku siswa yang sangat terbatas dan tidak dimiliki oleh seluruh siswa. Akibatnya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Respon siswa saat proses pembelajaran terlihat kurang baik pada masa pandemi Covid-19 maupun pasca pandemi. Kondisi ini berdasarkan observasi saat diadakan program kampus mengajar

maupun prapenelitian. Kondisi inilah yang menjadikan kurang maksimalnya pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Saat pembelajaran jarak jauh dilaksanakan, pernah digunakan media video hanya kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dipakai belum membantu siswa dalam meningkatkan kompetensinya. Dengan demikian semakin jelas bahwa pada kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung adaptasi teknologi dalam pembelajaran masih rendah.

Selain minimnya adaptasi teknologi, rendahnya literasi numerasi siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung terlihat dari sulitnya siswa memecahkan masalah matematika. Hal ini dibuktikan saat dilaksanakan program kampus mengajar serta hasil prapenelitian. Siswa kelas VIII terlihat sulit untuk memecahkan masalah baik rutin ataupun non rutin selama pembelajaran, terutama untuk materi bangun ruang sisi datar. Hal ini terlihat dari hasil ujian semester yang dilaksanakan, dimana pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII hasilnya lebih rendah dibandingkan materi lainnya (berdasarkan analisa hasil ujian oleh guru dan mahasiswa kampus mengajar). Tentu hal ini menjadi masalah, mengingat tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 adalah pada orientasi berbasis masalah.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, salah satu solusi yang dapat diterapkan pada kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung adalah melalui pengembangan video pembelajaran berbasis masalah. Hal ini juga sebagai salah satu wujud adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Media video mampu memberikan gambaran nyata bagi peserta

didik dalam memahami masalah yang akan dipecahkan. Tayangan yang ada dalam video dapat memberikan gambaran kongkrit situasi yang nyata terkait materi yang disampaikan dan dapat memanipulasi kondisi waktu dan ruang, sehingga peserta didik dapat melihat objek yang tidak mungkin dihadirkan secara nyata di kelas. Menurut Briggs dalam Kustandi dan Darmawan (2021: 241) video pembelajaran adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang serangsang yang sesuai untuk belajar. Jadi, dengan segala keunggulannya video bisa dijadikan sebuah alternative dalam pembelajaran dan juga berguna untuk merangsang siswa dalam menerima pesan atau materi bahan belajar. Daryono, dkk (2020: 61) menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Melalui penggunaan media video diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan, karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan guru. Dengan media video, siswa juga dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan (Agustini dan Ngarti, 2020).

Pengembangan video berbasis masalah dapat mengefektifkan pembelajaran, karena siswa akan dilibatkan secara interaktif melalui kegiatan pemecahan masalah. Materi yang disampaikan dikembangkan dalam aktivitas pemecahan masalah sesuai tuntutan kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka belajar. Tentu pembelajaran

dengan video berbasis masalah memfokuskan pada aktivitas siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran, meskipun tidak secara langsung berhadapan dengan gurunya. Pembelajaran berbasis masalah ini membantu siswa untuk mengembangkan daya pikir dan kreatifnya dalam mencari pemecahan masalah melalui pencarian data, sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan autentik (Agustini dan Ngarti, 2020). Dapat dikatakan bahwa hal ini yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 pasca pandemi maupun pada terapan kurikulum merdeka belajar.

Dalam penelitian ini dikembangkan video pembelajaran berbasis masalah, dimana materi disampaikan dengan menerapkan beberapa karakteristik pembelajaran berbasis masalah berupa: (1) pengajuan pertanyaan atau masalah; (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, serta; (3) memotivasi siswa untuk melakukan penyelidikan. Sumartini (2016: 149) berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena: (a) pemecahan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika, (b) pemecahan masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika, dan (c) pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika. Pratiwi (2013) mengemukakan bahwa masalah matematika berkaitan dengan persoalan atau tantangan yang dihadapkan kepada seorang individu atau kelompok yang mana individu atau kelompok tersebut tidak dapat menyelesaikan tantangan tersebut secara langsung melalui prosedur biasa, sehingga mereka harus memiliki kesiapan mental maupun pengetahuan untuk memperoleh solusi dari masalah yang diberikan melalui berbagai strategi yang bisa digunakan untuk

mendekatkan siswa kepada solusi yang diharapkan.

Sebagian besar para ahli pendidikan matematika menyatakan bahwa masalah matematika merupakan pernyataan yang harus dijawab atau direspon, namun kenyataannya bahwa tidak semua pernyataan matematika otomatis akan menjadi masalah (Rudtin: 2013). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan ini adalah melalui media video.

Penggunaan media video pembelajaran berbasis masalah juga dapat dijadikan alternatif dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa. Media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan/informasi dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa termotivasi memecahkan masalah yang terdapat dalam media. Media video memiliki kombinasi audio visual dengan segala kelebihannya, menjadikan pesan yang disampaikan mengundang rasa ingin tau dari siswa. Kombinasi yang dapat memotivasi inilah, yang menjadi dasar dikembangkan video pembelajaran berbasis masalah, dimana materi dalam video disampaikan dengan masalah yang mengundang kemampuan analisis hingga kreativitas siswa dalam menghadapi masalah dalam tampilan menarik.

Paparan uraian di atas, yang melandasi pengembangan media pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi dari minimnya adaptasi teknologi dan literasi numerasi yang rendah di UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Riset dilakukan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung”.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE Branch yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu yang diuji keefektifan produk tersebut. Pengembangan video berbasis masalah dilaksanakan dengan langkah-langkah model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang diambil 1 kelas. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data melalui: a. wawancara, b. Lembar penilaian, c. Dokumentasi. Instrument yang digunakan meliputi instrument non tes untuk wawancara dan lembar angket validasi serta angket kepraktisan. Selain itu juga digunakan instrument tes untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung setelah menggunakan produk pengembangan.

Kualitas video pembelajaran yang diperoleh dari pengisian lembar penilaian oleh validator ahli memuat dalam bentuk tabel kelayakan produk. Selanjutnya, data dijadikan acuan untuk melakukan revisi setaip komponen variabel dari video pembelajaran yang telah di analisis guna mengetahui kualitas video yang telah dibuat peneliti. Keefektifan produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis masalah untuk siswa kelas VIII dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung selaku subjek dalam penelitian ini.

Efektifnya produk dari penelitian ini dapat dilihat dari ketuntasan secara klasikal minimal 75% pada kategori tinggi. Selain itu dilihat juga bagaimana respon guru dan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan, guna mengukur apakah media yang dikembangkan praktis dan menarik sebagai media pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, berupa produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung yang dinyatakan valid dari segi materi, media, dan bahasa dari hasil validasi. Selain itu, produk yang dihasilkan dinyatakan sebagai media pembelajaran yang praktis digunakan oleh guru dan menarik digunakan dan dioperasikan oleh siswa. Selain itu, dari hasil ujicoba produk, media video pembelajaran berbasis masalah yang dihasilkan juga efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Hasil ini diperoleh dari ujicoba media yang menyatakan capaian ketuntasan klasikal siswa melebihi kriteria minimum yang ditentukan sekolah sebesar 75% dengan capaian sebesar 81%.

Pada video berbasis masalah sebagai hasil pengembangan menunjukkan sebagai media yang valid dari segi materi. Validnya media ini ditunjukkan dengan tampilan video yang memiliki materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sesuai karakteristik siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung, serta menjawab beragamnya karakteristik siswa kelas VIII. Video yang dikembangkan juga membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam

belajar, karena data diakses dengan mudah melalui *handphone*-nya saat belajar mandiri di rumah ataupun di sekolah. Ilustrasi atau animasi yang ditunjukkan dalam video menggambarkan materi dengan jelas dan memotivasi siswa untuk mempelajarinya. Penyajian masalah-masalah matematika yang kontekstual pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi ajar, juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam video. Ilustrasi kongkrit dari gambar-gambar bangun ruang sisi datar pada video juga menjadikan produk mudah untuk dipelajari. Materi yang disampaikan dalam video juga tersusun sistematis dengan menyesuaikan taraf berpikir siswa kelas VIII. Materi dalam video juga dapat diulang oleh siswa kapan saja dan dimana saja, karena video ini dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih praktis dan mudah diakses maupun disimpan di ponsel siswa.

Tampilan materi juga dilengkapi dengan sumber belajar yang beragam, diikuti oleh latihan siswa untuk pemahaman siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Video pembelajaran berbasis masalah dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, atau keterampilan terutama dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku. Tampilan materi pada video menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan bagi siswa dan praktis digunakan guru dalam menyampaikan materi ajarnya. Dari aspek kemenarikan tampilan awal, video ini memiliki tampilan awal yang memberi kesan positif sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Desain video pembelajaran juga telah teratur dan konsisten. Kemudian dari aspek pemilihan jenis dan huruf yang mendukung video

menjadi lebih menarik dan memudahkan pengguna memahami pesan yang disampaikan. Pada video ini juga menyajikan gambar-gambar yang menarik, relevan, dan mendukung dalam penyampaian masalah-masalah yang sering dijumpai oleh siswa pada kehidupan sehari-harinya, tentu hal ini menjadikan media lebih menarik dan realistis bagi siswa. Dengan demikian melalui tampilan materi dan media pada video pembelajaran, baik dari segi validasi ahli, respon siswa, maupun respon guru seluruhnya menyatakan bahwa media video pembelajaran ini mudah diakses, menarik, dan praktis dengan pemilihan gambar, warna dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas VIII. Berikut tampilan media yang mendukung penyampaian materi pada video berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan.





**Gambar 1**  
**Tampilan Materi dan Media pada Video Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pada penilaian bahasa pada video yang dikembangkan, menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis masalah memiliki kalimat yang jelas dan mudah dipahami sehingga memudahkan siswa dalam memaknai pembelajaran. Video yang dikembangkan juga memiliki bahasa yang lugas dengan struktur yang tepat, efektif, dan kebakuan istilah yang sesuai materi geometri dalam video. Selain itu video yang dikembangkan komunikatif, dialogis, interaktif, dan sesuai dengan kaidah bahasa. Pada penyampaian materi pembelajaran, video ini memiliki konsistensi penggunaan istilah dan simbol atau ikon. Dengan validnya produk yang dikembangkan menurut ahli bahasa, menurut respon siswa, maupun respon siswa menunjukkan bahwa video berbasis masalah hasil pengembangan layak digunakan sebagai bahan belajar dari segi bahasa. Berikut ini tampilan bahasa dari video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII sebagai produk pengembangan.



**Gambar 2**  
**Tampilan Bahasa pada Video Pembelajaran Berbasis Masalah**

Dari kajian produk akhir di atas, menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis masalah sebagai produk pengembangan menarik bagi siswa, praktis bagi guru, dan membuat pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar lebih bermakna yang ditunjukkan dengan capaian ketuntasan melebihi harapan sekolah. Pemahaman siswa juga terukur dengan baik melalui latihan soal pada video. Selain itu kelebihan video ini juga memudahkan siswa dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan siswa dapat mengulang pembelajaran kapan saja dan dimana saja jika diperlukan. Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat membangun daya kreatifitas siswa terhadap masalah, serta memudahkan siswa

untuk menganalisis setiap permasalahan terkait materi dalam video. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa produk akhir dalam penelitian ini layak sebagai media pembelajaran pada kurikulum 2013 hingga kurikulum merdeka, dimana adaptasi teknologi sangat ditekankan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan produk akhir penelitian ini, terlihat bahwa produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menjawab kebutuhan siswa, memenuhi keberagaman karakteristik siswa, memenuhi tuntutan kurikulum, membantu mengejar ketinggalan siswa pada materi bangun sisi datar, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru untuk mengefektifkan pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar. Hasil penelitian ini, senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2016), Syahbudin (2018), serta penelitian oleh Suryansyah dan Suwarjo (2016) yang menghasilkan bahwa video pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa menambah pengalaman belajar dan video yang dihasilkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat dijadikan pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 20 Bandar Lampung layak digunakan dalam pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sesuai tuntutan era digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari kevalidan materi dengan rata-rata nilai sebesar 4,88 dengan kriteria Valid, kevalidan media dengan rata-rata nilai sebesar 4,88 dengan kriteria Valid, dan kevalidan bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,76 dengan kriteria Valid.
2. Video pembelajaran berbasis masalah pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dengan capaian ketuntasan sebesar 81% yang berada pada kategori “tinggi”, menarik sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan dari hasil angket respon siswa dengan rata-rata sebesar 4,67 pada kriteria “menarik”, dan praktis sebagai media pembelajaran dari hasil angket respon guru mata pelajaran dengan rata-rata nilai yaitu 4,90 pada kriteria “Praktis”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Daryono, Fuat, Firmansyah, M. B., Suchaina, Ahsana, A., Rokhmawan, T., N, R., & Hadi, S. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)* (Mz Arifin SM (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute. [Arinstitute.or.id/buku](http://Arinstitute.or.id/buku)
- Dewi, L. P. M. K., Parmiti, D. P., & Jampe, I. N. (2016). Pengembangan Video



Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pjok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7670>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. [www.prenamedia.com](http://www.prenamedia.com)

Sumartini, T. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148–158.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>

Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>

Syahbudin. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 101874*. 116–130.

