

## Application of Visilora Learning Media to Class II Student Room Building Material

Ainun Naja<sup>1\*</sup>, Feny Rita Fiantika<sup>2</sup>, Susi Hermin Rusminati<sup>3</sup>

Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

**Corresponding Author:** Ainun Naja [ainunin737@gmail.com](mailto:ainunin737@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Learning Media, Animation Video, Plotagon, Physics, Spatial Shapes

*Received :* 1 November

*Revised :* 20 November

*Accepted:* 21 December

©2023 Naja, Fiantika, Rusminati: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

The decline in students' enthusiasm for studying mathematics was the inspiration for this research. The use of media will make mathematics learning more interesting. Visiora learning media will be used as the medium. Visilora's learning materials in the form of spatial materials are media that utilize technological advances and are able to foster a pleasant classroom environment, especially in mathematics learning. This research aims to explain how class II students at SDN Kepuh Kuncian 1 apply and respond to the visilora learning media on the topic of constructing shapes. Descriptive techniques and a qualitative approach were used in this research. Student observations, interviews, and questionnaires asking for student responses are the methods used to obtain data. Students were given a survey to fill out to measure the effectiveness of using Visillora learning resources

---

## Penerapan Media Pembelajaran Visilora pada Materi Bentuk Bangun Ruang Siswa Kelas II

Ainun Naja<sup>1\*</sup>, Feny Rita Fiantika<sup>2</sup>, Susi Hermin Rusminati<sup>3</sup>

Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

**Corresponding Author:** Ainun Naja [ainunin737@gmail.com](mailto:ainunin737@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Media Pembelajaran, Video Animasi, Plotagon, Fisilora, Bentuk Bangun Ruang

*Received :* 1 November

*Revised :* 20 November

*Accepted:* 21 December

©2023 Naja, Fiantika, Rusminati: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Menurunnya antusiasme siswa dalam mempelajari matematika menjadi inspirasi penelitian ini. Penggunaan media akan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik. Media pembelajaran Visiora akan digunakan sebagai medianya. Materi pembelajaran Visilora berupa materi spasial merupakan media yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan mampu menumbuhkan lingkungan kelas yang menyenangkan khususnya dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bermaksud untuk menjelaskan bagaimana siswa kelas II SDN Kepuh Kuncian 1 menerapkan dan menyikapi media pembelajaran visilora pada topik mengkonstruksi bentuk. Teknik deskriptif dan pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Observasi siswa, wawancara, dan angket yang meminta tanggapan siswa merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data. Siswa diberikan survei untuk diisi guna mengukur efektivitas penggunaan sumber belajar Visillora

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen yang sangat krusial dalam kehidupan. Di masa globalisasi seperti sekarang, pendidikan harus menjadi fokus utama yang seharusnya diperhatikan (Arindra & Fiantik, 2017) (Trianto, 2011) Belajar adalah komponen rumit dalam diri manusia yang tidak dapat direduksi menjadi satu faktor saja.

Menurut (Fahri, 2000) Pengolahan data menjadi informasi dan pelepasan data dan informasi tersebut dalam lingkungan tertentu termasuk tempat dan waktu keduanya merupakan aspek teknologi informasi. Teknologi informasi adalah sejenis teknologi. Dalam pengertian yang lebih sempit, istilah "teknologi informasi" dapat digunakan untuk merujuk pada berbagai komponen teknologi, termasuk komputer, program komputer, database, dan peralatan lain yang terkait dengan TI. Dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi informasi merupakan gabungan antara teknologi komputerisasi dan komunikasi dalam bentuk suatu sistem yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk melaksanakan berbagai tugas seperti pengolahan, pengambilan, penyusunan, penyimpanan, dan manipulasi data dengan tujuan menghasilkan informasi yang bermutu tinggi. Hal ini bertujuan agar informasi tersebut dapat menjadi sumber daya strategis dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Joni Purwono, dkk, 2014 dalam (ahmad zaki, 2020) mengatakan bahwa media pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk media audio visual, memegang peranan penting dalam menumbuhkan pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan menyenangkan. Sadiman, 2008:7 dalam (Wahyuni, 2019) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim kepada penerima dianggap sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, tugas guru adalah membangkitkan minat siswa dan menstimulasi pikirannya agar dapat terjalin proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dan pada saat pertukaran pembelajaran, guru mengkomunikasikan pokok-pokok pelajaran. berupa perlengkapan sekolah untuk pembelajaran siswa.

Menurut Menurut Gagne, dkk dalam Warsita (2008:266) Tujuan pembelajaran adalah untuk mendorong proses belajar internal siswa, yang dipengaruhi dan didukung oleh sistem pengalaman yang terencana dan terstruktur. Tujuan reformasi pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan mutu dan laju pendidikan. Pengajaran matematika di sekolah, yang berupaya untuk meningkatkan kemampuan matematika dan hasil belajar siswa, merupakan salah satu bidang yang sedang mengalami pertumbuhan. (Fadlhilah, 2017).

Mata pelajaran matematika adalah kewajiban untuk dipelajari di semua tingkat pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa matematika harus dimasukkan dalam kurikulum semua tingkat pendidikan, dimulai dari sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengajarkan siswa berpikir rasional, kritis, dan kreatif guna membekali mereka dalam mencari solusi atas permasalahan bersama. (Fiantika & Zhoga, 2021). Menurut (Nugraheni, 2017) Pembelajaran matematika yang tidak dilengkapi dengan media pembelajaran juga berakibat buruk pada tingkat pemahaman yang rendah pada peserta didik

Berdasarkan temuan observasi di lapangan, sistem pendidikan di Indonesia saat ini masih belum menumbuhkan kreativitas siswa. Banyak pendidik masih mengadopsi metode pembelajaran yang monoton dalam kelas, yang mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi kaku dan kurang menarik bagi para peserta didik. Terlebih lagi, sumber belajar yang terbatas hanya pada buku pelajaran. Oleh karena itu, proses pendidikan memerlukan pendekatan baru atau metode lain, seperti penggunaan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu pendidik lebih berhasil mengkomunikasikan isi pelajarannya.

Salah satu cara untuk membuat lingkungan belajar menjadi menarik adalah dengan mengemas konten atau pokok bahasan dengan baik menggunakan video pembelajaran animasi. Hal ini memudahkan siswa untuk memahaminya, dan memudahkan guru dalam menjelaskan. Dengan demikian kita dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan dan menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Jika kita mengkaji atau mengevaluasi merosotnya minat belajar siswa berdasarkan kemajuan teknologi mungkin akan banyak hal yang harus diubah dimulai dengan sistem yang seharusnya dalam dunia pendidikan juga harus ikut andil dalam kemajuan tersebut, seperti halnya media pembelajaran yang harusnya ikut terupdate dalam pengaplikasian teknologi yang seharusnya kita aplikasikan kedalam metode pembelajaran. Tidak bisa kita pungkiri dengan tertinggalnya Indonesia dengan negara lain yang masih di Era Revolusi Industri 4.0 tentu kita sebagai tenaga pendidik harus ikut andil dalam melesatnya kemajuan teknologi.

Karena film animasi mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka akan menonton dan mendengarkan materi yang diajarkan, maka pemanfaatannya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa . Menurut (Salsha Listya Rosanaya, 2021) Video animasi merupakan salah satu jenis media yang menampilkan berbagai jenis tampilan media, antara lain teks, tabulasi, dan suara, yang kesemuanya terjadi bersamaan dengan suatu aksi gerakan. Dimungkinkan untuk secara sederhana mengungkapkan informasi yang dapat diakses melalui penggunaan film berbasis animasi, yang juga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan informasi yang mereka terima. Oleh karena itu, media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif penyampaian pembelajaran.

Video animasi dalam pembelajaran yaitu, “Mempermudah interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.” Pernyataan Sofian (2009:11) dalam (Afridzal, 2018). Menurut pandangan ini, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan konsep kepada siswa agar konsep tersebut lebih jelas bagi siswa. Siswa dapat melihat berbagai item dan animasi, yang membangkitkan minat mereka pada pendidikan dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih praktis berkat penggabungan objek dan animasi tersebut dalam video.

## TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dibatasi pada dua aspek dua hal penting yaitu menguraikan bagaimana media pembelajaran Visilora diterapkan pada muatan struktur spasial siswa kelas II SDN Kepuh Kunci dan menguraikan reaksi siswa terhadap hasilnya. 1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Visilora terhadap materi siswa kelas II mengkonstruksi bentuk yang dirumuskan sebagai tantangan dalam penelitian? dan bagaimana reaksi siswa terhadap materi struktur spasial setelah menggunakan media pembelajaran Visilora? Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran visilora digunakan untuk mengajar siswa kelas II tentang bentuk-bentuk spasial dan untuk mendeskripsikan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran visilora.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode deskriptif. Menurut (Ode et al., n.d.) Penelitian deskriptif berfokus pada pemahaman dan analisis masalah-masalah yang ada dalam situasi saat penelitian berlangsung. Di SDN Kepuh Kunci 1, 20 siswa kelas II A mengikuti penelitian di kelas II ini. Penelitian ini bermaksud untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran visilora digunakan untuk mengajar siswa kelas II tentang bangun ruang, serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran visilora. Untuk mendapatkan hasil yang lebih dapat diandalkan untuk penelitian ini, 5 siswa dijadikan sebagai responden.

Setelah penerapan media pembelajaran visilora pada materi bentuk spasial, data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan prosedur seperti observasi siswa, wawancara, dan survei respon. Data tersebut selanjutnya direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan untuk menafsirkan data.

Menurut(Susi & Rusminati, 2022)Adapun kriteria penilaian ini sebagai berikut:

Skor 4 : Sangat Baik (SB)	: 81%-100%
Skor 3 : Baik (B)	: 61% - 80%
Skor 2 : Cukup (C)	: 31% - 60%
Skor 1 : Kurang (K)	: 0% - 30%

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, maka hasil respond siswa digunakan untuk mengklasifikasikan hasil penerapan media pembelajaran pada angket respond siswa dan guru.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari data observasi siswa dan angket respon siswa yang digunakan dalam penelitian tentang media pembelajaran visilora pada materi struktur tata ruang siswa kelas II SDN Kepuh Kunci 1, penerapan media pembelajaran visilora pada materi struktur tata ruang kelas II Seorang siswa diselesaikan dalam satu pertemuan. Pertemuan dilakukan dengan mengamati tindakan siswa. Penggunaan media pembelajaran Visilora pada materi bentuk spasial dinilai "Sangat Baik" berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan yang melibatkan penggunaannya, menghasilkan data persentase sebesar 95%. Acara dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2022 di SDN Kepuh Kunci 1 kelas II A. Sambutan guru direspon oleh siswa dengan sangat antusias pada latihan pembelajaran pertama dan dilanjutkan dengan mendoakan agar sesi tersebut bermanfaat. Siswa mengatakan mereka siap untuk menanggapi pembelajaran dengan serius. Sebelum guru menjelaskan dan menayangkan media pembelajaran visilora guru memberikan ice breaking untuk melatih fokus siswa. Kemudian siswa fokus dan mulai menyimak dan sangat tertarik dengan tayangan dari media pembelajaran visilora mengenai materi bentuk bangun ruang.

Saat siswa memasuki kegiatan inti, mereka menunjukkan minat yang besar dalam menggunakan media pembelajaran visual pada materi bentuk-bentuk ruang. Mereka dengan antusias mengamati animasi 3D yang ada pada tayangan media pembelajaran visilora. Melalui media ini. Terlihat bahwa media pembelajaran visilora dapat disajikan dengan menarik tidak hanya berupa video penjelasan saja, namun adanya animasi bergerak, animasi 3D, efek suara, background video dan tulisan yang menarik mampu menciptakan suasana nyaman selama proses pembelajaran.

Para siswa menunjukkan minat terhadap materi yang disajikan oleh guru melalui media pembelajaran visilora. Penjelasan singkat tentang materi beserta animasi bergerak dan 3D dari media pembelajaran visilora yang menarik menginspirasi siswa untuk berimajinasi benda-benda yang ada di sekitar kita yang berbentuk bangun ruang, sementara video yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran visilora. Mereka menunjukkan keterlibatan saat mengisi angket respon yang telah di sediakan untuk menilai penerapan media pembelajaran visilora.

Media pembelajaran visilora merupakan sesuatu yang sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika, sesuai dengan data yang diketahui dari temuan penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti. Melalui angket respond siswa setekah diterapkan media pembelajaran visilora pada materi bentuk bangun ruang kebanyakan siswa "Setuju" menggunakan media pembelajaran visilora pada materi bentuk bangun ruang. Hasil data angket siswa didukung dengan hasil wawancara 3 siswa, bahwa mereka merespond media ini dengan antusiasme, merasa senang, tertarik dan merasa mudah untuk mengaksesnya. Media ini memang tidak baru bagi mereka namun animasi 3D didalamnya tidak membuat mereka bosan ketika menonton media pembelajaran visilora. Suara yang disajikan juga menambah antusias siswa dalam pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran disajikan secara komprehensif dan didukung dengan video penjelasan jika ada siswa yang sulit memahaminya. Mereka juga memiliki fleksibilitas untuk mengakses media pembelajaran visilora pada materi bentuk bangun ruang dimanapun dan kapanpun asalkan ada koneksi internet (Bagi mereka yang belum download media pembelajaran visilora). Bahkan ketika mereka tidak berada di dalam kelas, media ini membuat pembelajaran mereka lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga siswa dari kelas II-A yang dipilih melalui analisis data angket yang dilaksanakan pada 22 desember 2022 penlitian ini mengadakan wawancara secara langsung pada siswa kelas IIA di SDN Kepuh Kirman 1. Alasan penelit memilih tiga siswa ini adalah karena mereka memberikan hasil respond yang memuaskan. Oleh karena itu, penelit tertarik untuk melakukan wawancara dengan ketiga siswa tersebut.

Dari hasil wawancara siswa memberikan pendapat bahwa " sangat senang banget, animasinya lucu, tidak gampang bosan karena animasi 3D nya bergerak dan bermacam-macam, video penjelaannya juga lengkap, senang kalau setiap pelajaran ditayangkan video animasi seperti ini terus" ada juga yang berpendapat bahwa " belajar pakai video ternyata tidak membosankan, lebih suka penjelasan melalui video animasi daripada hanya meBaca buku, videonya juga bisa di buka dimanapun dan kapanpun melalui hp" mereka juga berpendapat bahwa dengan media pembelajaran visilora mereka jadi bisa belajar meskipun dirumah tanpa mama dan papa karena medianya menarik dan penjelasannya sangat jelas dan menarik.

Siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran visilora. Mereka merasa senang, tertarik dan mudah menggunakannya. Media ini dianggap lucu dan menarik karena memiliki beragam animasi bergerak serta animasi utama yang mampu menirukan suara dari penjelasan. Selain itu, media pembelajaran visilora memberikan akses fleksibilitas, membantu siswa yang tidak hadir di kelas, dan mendorong interaksi antar siswa serta hasil pembelajaran yang maksimal.

Didapatkan pula hasil respond siswa pada penelitian ini, terdapat 20 respondeN pada masing-masing aspek , sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Data Skor Penelitian Pembelajaran Animasi di SDN Kepuh Kiriman 1

kategori	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Aspek 6	Aspek 7	Aspek 8
SS (sangat setuju)= 5	11	13	10	13	10	16	13	14
S (setuju)= 4	7	6	5	6	6	4	5	2
KS (kurang setuju)=3	1	0	4	0	3	0	1	2
TS (tidak setuju)=2	0	1	1	0	0	0	0	1
STS (sangat tidak setuju)=1	1	0	0	1	1	0	1	1

Dari hasil respond siswa yang sudah dibuat tabel seperti diatas mayoritas responden tersebut "sangat baik" yang menandakan bahwa penerapan media pembelajaran visilora sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan menarik minat siswa untuk menyukai pembelajaran matematika.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan media pembelajaran visilora pada materi bentuk bangun ruang siswa kelas II berhasil dengan baik berdasarkan dari hasil pengamatan aktivitas siswa. Siswa menunjukkan minat yang tinggi, tidak merasa bosan dan dapat fokus sepenuhnya pada pembelajaran saat penggunaan media pembelajaran visilora. Hasil respond siswa melalui angket sebesar 82,5% - 100% dengan klasifikasi sangat baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran visilora berjalan dengan baik.

### Saran

Saran untuk sekolah adalah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber referensi pengetahuan yang berharga, serta sebagai sumber masukan dan dukungan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan tkhnologi media pembelajaran visilora dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan di kelas.

## **PENELITIAN LANJUTAN**

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan maka perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait topik Penerapan Media Pembelajaran Visiora pada Materi Bentuk Bangun Ruang Siswa Kelas II demi menyempurnakan penelitian ini dan meneambah wawasan pembaca

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi di Kelas III SDNegeri 28 Bnada Aceh. *Tunas Bangsa*, 236.
- Arindra, L. D., & Fiantik, F. R. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Peer Lesson untuk Peningkatan Keaktifan Siswa SMP Pokok Bahasan Lingkaran. 1(1), 65–69.
- Ahmad zaki, d. y. (2020). penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajaar siswapada pelajaran pkn dismaswasta darussa'adah. *jurnal ilmu pendidikan*, 813
- Fadhlilah, N. (2017). Gaya Kognitif Filed Independent dan Field Depeendent Siswa SMP Kelas VII dalam Memecahkan Masalah Matematika pada materi Segitiga dan Segiempat Berdasarkan Gender. *Simki-Techsain*, 1(7), 1–12.
- Fahri, M. A. (2000). Pengantar konsep dasar informasi kumpulan artikel. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fiantika, F. R., & Zhoga, E. F. E. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06(01), 16–38. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i4.11996>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111–117. Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika. *Jurnal refleksi edukatika*, 7(2), 111–117.
- Ode, M. E. T., Ian, P., Ri, R. T., Put, K., Dewinta, R. I., Odologi, M. E. T., & Ian, P. (n.d.). M et ode penelitian deskriptif Oleh Tjutju Soendari.
- Salsha Listya Rosanaya, D. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis . *jurnal ilmu pendidikan*, 2259.
- Susi, D., & Rusminati, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Fipbook Berbasis TPACK pada Pembelajaran Tema 4 Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. *Jurnal ...*, 6(2), 3112–3119. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3034844&val=20674&title=Penerapan Media Pembelajaran Fipbook Berbasis TPACK pada Pembelajaran Tema 4 Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda>

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, R. (2019). Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Ilmu Komputer*, 119.