

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MATERI BANGUN DATAR DI MADRASAH IBTIDAIYAH

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO MEDIA BASED ON CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING FLAT BUILDING MATERIAL IN MADRASAH IBTIDAIYAH

**Muhammad Najib¹, Nafa Indah Budi Lestari², Fatonah Salfadilah³, Muhamad Supriadi⁴,
Futihatul Janah⁵**

^{1,2,3,4}Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

^{1,2,3,4}Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta, 55281, Telp. (0274) 558254

Email: 22204081029@student.uin-suka.ac.id¹, 22204081031@student.uin-suka.ac.id²,
22204081012@student.uin-suka.ac.id³, 22204081019@student.uin-suka.ac.id⁴,
futiassafa@gmail.com⁵

Submitted: 05-06-2023, Revised: 10-09-2023, Accepted: 13-10-2023

Abstrak

Motivasi yang melatarbelakangi pengembangan media video interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ini adalah kurangnya penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk video interaktif berbasis CTL yang layak digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D, yang terdiri dari *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Media dinilai oleh para ahli di bidang media dan materi sebelum diujicobakan kepada 12 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Analisis ahli media menghasilkan peringkat "sangat baik". Validasi ahli materi menghasilkan kriteria "baik". Validasi guru kelas untuk bidang media dan untuk bidang materi, dengan kriteria "baik" dan tanggapan siswa terhadap media video interaktif berada pada kategori "sangat baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif berbasis CTL ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media video interaktif yang dikembangkan juga memicu motivasi siswa dan memudahkan pemahaman mereka. Secara keseluruhan, materi menjadi lebih mudah diakses dan dimengerti.

Kata Kunci: *Video Interaktif, CTL, Matematika, Madrasah Ibtidaiyah*

Abstract

The motivation behind developing Contextual Teaching and Learning (CTL) based interactive video media lies in the underutilization of such media in the learning process, leading to a lack of student learning interest, particularly in mathematics. This research aims to create CTL-based interactive video products suitable for learning mathematics, specifically flat building materials. The research approach employed was Research and Development (R&D) using the 4D model: Define, design, Develop, and Disseminate. Experts in media and material domains assessed the media before being piloted on 12 fourth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah. Media expert analysis resulted in the "very good" category, and material expert validation was indicated in the "good" criteria. Class teacher validation for the media and material was in the "good" criteria, and student responses to interactive video media were in the "very good" category. Therefore, it can be concluded that CTL-based interactive video media was appropriate to increase students' knowledge. Using this media made students pay more attention and participate actively in learning. The interactive video media developed also triggers student motivation and improves their understanding. Overall, the material becomes more accessible and understandable.

Keywords: *Interactive Video, CTL, Mathematics, Madrasah Ibtidaiyah*

How to Cite: Najib, M., Lestari, N. I. B., Salfadilah, F., Supriadi, M., & Janah, F. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning Materi Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 161-169.

1. Pendahuluan

Matematika adalah ilmu krusial dalam kehidupan (Meylinda & Surya, 2017). Pendidikan matematika menumbuhkan pemikiran kritis, sistematis, dan logis serta membekali siswa dengan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Listiani & Sulistyorini, 2020). Pada kenyataannya matematika dianggap pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami karena membutuhkan pemahaman konsep dan bersifat abstrak (Nurdin, Ma'aruf, Amir, Risnawati, Noviarni, & Azmi, 2019). Guru harus merancang pelajaran yang membangkitkan minat dan keingintahuan siswa terhadap mata pelajaran tersebut untuk mengubah pandangan siswa terhadap matematika (Ainurrohmah & Mariana, 2018), sehingga pembelajaran matematika tidak lagi dipandang siswa sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan (Fitriana & Aprilia, 2021). Ini membuat guru dapat menggunakan berbagai media dan teknik pengajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran siswa di lingkungan sekolah (Fakhrurrazi, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang berguna dalam proses belajar mengajar, membantu memperjelas makna yang disampaikan dan meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaannya cocok untuk pembelajaran individu dan kelompok, memastikan keberhasilan penyampaian (Wahidin, 2019). Sumber belajar yang efektif memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas video pembelajaran, merangsang motivasi siswa untuk belajar, dan mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan kemampuan individu secara langsung (Supriyono, 2018; Widiyanto, 2021). Sumber belajar juga dapat membina hubungan antara guru dan siswa (Tafonao, 2018). Memilih sumber belajar yang sesuai dapat menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Ramdani, Nugraha, & Hadiapurwa, 2021).

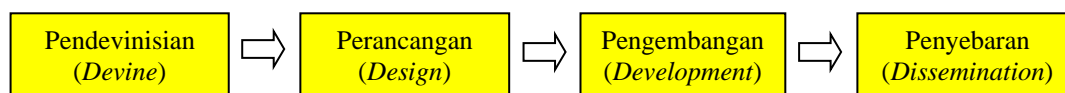
Media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi matematika kepada siswa, salah satunya menggunakan media video. Media video merupakan sumber daya yang berharga bagi siswa sekolah dasar, namun pemilihan video perlu dipertimbangkan dengan cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan fasilitas sekolah (Hadi, 2017). Media video juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi (Devi, 2018). Media video ini juga dapat merangsang indra penglihatan dan pendengaran (Latifah & Watini, 2022). Ada beberapa keunggulan media video, antara lain: 1) mengandung kombinasi teks, gambar, audio, dan video, 2) menyajikan materi pembelajaran secara linier atau bebas, 3) bisa dilihat dan dibaca menggunakan *smartphone* dan komputer, dan 4) mudah diperbaharui dan disebarluaskan (Batubara, 2021). Video interaktif adalah jenis multimedia pembelajaran yang menggabungkan gerakan, suara, gambar, teks, dan grafik interaktif. Salah satu fitur paling penting dari video interaktif adalah interaksinya, seperti komputer dan LCD/*Proyektor* yang digunakan secara bersama dalam pembelajaran (Lita, 2021).

Fakta dari hasil wawancara dengan A1 ditemukan bahwa siswa yang berada di kelas 4 mengalami kesulitan dalam belajar dan memahami materi bangun datar. Keterbatasan media yang digunakan selama proses pembelajaran juga menyebabkan siswa mudah merasa bosan. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dan kreativitas guru.

Terlebih lagi pasca pandemi Covid-19 banyak siswa yang kurang menguasai materi matematika. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa banyak siswa kehilangan pemahaman mereka tentang matematika selama pandemi Covid-19 (Annisah, Suhendi, Supriatin, & Masfi'ah, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, diusulkan untuk mengadakan media yang dianggap dapat menjadi solusi paling efektif yaitu media video. Media video yang dikembangkan menjadi harapan bahwa siswa mampu dengan mudah paham terhadap penyampaian materi dari guru, sehingga begitu adanya pengembangan video tersebut dipadukan dengan model pembelajaran yang aktif bisa menambah semangat dan mempermudah pemahaman siswa seperti model CTL. Berdasarkan beberapa penelitian, pengaitan konteks nyata melalui pembelajaran dalam model CTL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Sitiasih, 2019). Hal ini sangat dipengaruhi oleh peluang kemungkinan keaktifan bertanya siswa pada saat proses pembelajaran (Hidayati & Abdullah, 2021).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam acuan pengembangan produk penelitian ini. Model pengembangan Thiagarajan, yang dibagi menjadi 4D (*Devine, Design, Development, dan Dissemination*) digunakan sebagai acuan. Gambar 1 menunjukkan langkah-langkah 4D.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Model Thiagarajan

Penelitian ini melakukan 2 tahapan uji coba, yaitu uji coba ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji coba ahli melibatkan seorang ahli media dan seorang ahli materi serta seorang guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda guna menilai mutu produk baik dari sisi desain media serta menilai dari sisi penyajian materi. Berdasarkan uji coba kelompok kecil diberikan pada 12 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda.

Data pendukung penelitian dikumpulkan dengan 3 teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner/angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis untuk mengolah data dari angket dalam penelitian ini terdapat 4 analisis data diantaranya tabulasi data, menghitung persentase dari setiap angket, penentuan kriteria persentase angket, dan menghitung indikator keberhasilan. Uji validasi, uji kepraktisan, dan uji efektifitas digunakan dalam penentuan hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal

Pelaksanaan dan pembuatan penelitian produk media video berbasis CTL dilakukan dengan rincian proses sebagai berikut:

3.1.1.1 *Define*

Pada tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan masalah yang muncul ketika proses pembelajaran matematika tingkat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-huda, pada tahap definisi ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023. Data yang diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih sulit dalam memahami materi bangun datar,

karena keterbatasan media yang digunakan selama proses pembelajaran juga menyebabkan siswa mudah bosan hal ini disebabkan kurangnya inovasi dan kreativitas guru. Hasil analisis kebutuhan tersebut sebagai landasan bahwa perlu dikembangkannya media video pembelajaran materi bangun datar.

3.1.1.2 Design

Tahap ini merupakan tahap perancangan/*design* dalam membuat media yang dikembangkan berupa media video pembelajaran berbasis model CTL. Terdapat beberapa langkah yang harus diselesaikan dalam tahap perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Rancangan, membuat desain media video, kemudian menyusun materi bangun datar dan menyiapkan gambar yang akan digunakan dalam media video yang dikembangkan, untuk *finishing* pembuatan video menggunakan aplikasi *kinemaster*, *capcut*, dan aplikasi *coreldraw*.
- b. Huruf, dalam membuat video interaktif ini huruf harus disesuaikan model dan ukurannya berikut kombinasi warnanya.
- c. Gambar, gambar dalam pengembangan video ini diunduh dari *google* dan *pinterest*. Format dalam gambar ini berupa JPG/PNG.
- d. Suara, untuk suara bagian materi direkam menggunakan aplikasi *anime*, untuk suara latar belakang diunduh melalui *youtube* diedit dan disusun menggunakan aplikasi *kinemaster* dan *capcut*.
- e. Materi, pemilihan materi harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator.

Kompetensi Dasar:

3.2 Mendefinisikan dan menjelaskan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.

4.2 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan bentuk-bentuk ini termasuk yang melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.

Indikator:

3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga.

3.2.2 Menghitung luas persegi, persegi panjang, dan segitiga.



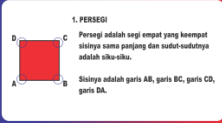
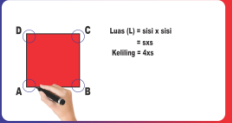
4.2.1 Menghitung dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi, persegi panjang, dan segitiga.

4.2.2 Menghitung dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga, yang meliputi penggunaan pangkat dua dan akar pangkat satu.

3.1.1.3 Development

Produk yang telah diubah sesuai dengan rekomendasi dari validator dari ahli media atau ahli materi dibuat selama tahap pengembangan ini.

Tabel 1. Tampilan Media

			
<p>Penjelasan mengenai bangun datar</p>	<p>Penjelasan mengenai jenis bangun datar</p>	<p>Deskripsi bangun datar persegi</p>	<p>Deskripsi rumus luas dan keliling persegi</p>

<p>Penjelasan mengenai persegi panjang</p>	<p>Penjelasan bangun datar persegi</p>	<p>Penjelasan mengenai bangun segitiga</p>	<p>Deskripsi rumus luas dan keliling segitiga</p>
<p>Latihan soal 1</p>	<p>Latihan soal 2</p>	<p>Latihan soal 3</p>	<p>Latihan soal 4</p>

3.1.1.4 Dissemination

Pada tahap penyebaran ini, peneliti menampilkan video interaktif dalam proses pembelajaran dan memberikan soal-soal pada media yang sudah dikembangkan, kemudian peneliti memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa pada produk yang sudah dikembangkan yaitu video interaktif berbasis model CTL. Video interaktif berbasis CTL dianggap tercapai apabila skor yang diperoleh memenuhi kriteria penilaian yang sudah ditetapkan.

3.1.2 Hasil Validasi

Untuk memastikan bahwa hasilnya layak, media video interaktif yang dibangun berdasarkan model CTL ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

3.1.2.1 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata 87% dengan kriteria "sangat baik", tetapi ahli media menyarankan beberapa perbaikan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, video interaktif berbasis CTL layak digunakan setelah disesuaikan dengan saran dan masukan yang diberikan, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Saran dan Perbaikan Ahli Media

No	Aspek Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Warna dasar terlalu gelap		
2.	Penjelasan tentang sisi sudut dan titik sudut		

3.1.2.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi angket ahli materi, kelayakan produk rata-rata mencapai 78% dengan kriteria "baik". Namun, beberapa rekomendasi dan masukan dari ahli materi disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Revisi Ahli Materi

No	Aspek Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Gambar latihan soal dikaitkan dengan barang kontekstual yang familiar dalam kehidupan sehari-hari siswa		

3.1.2.3 Hasil Validasi Guru Kelas

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi guru kelas mengenai aspek desain media pembelajaran diperoleh rata-rata kelayakan desain media yaitu mencapai skor 79%, sedangkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi oleh guru kelas diperoleh hasil rata-rata kelayakan materi mencapai skor 82% dengan kriteria “baik”.

3.1.3 Hasil Implementasi

Pada tahap berikutnya, produk diuji coba pada 12 siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda. Peneliti telah membuat produk uji coba kelompok kecil ini untuk melihat apakah video interaktif berbasis model CTL menarik atau tidak bagi siswa. Uji coba ini dilakukan dengan mengisi angket dengan skor sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat kurang baik. Hasil uji coba produk kepada siswa ditunjukkan di sini. Hasilnya menunjukkan bahwa angket uji coba yang melibatkan pengembangan video interaktif yang didasarkan pada CTL menerima skor 90% dengan kriteria "sangat baik".

3.2 Pembahasan

Studi ini menghasilkan produk berupa media video interaktif yang didasarkan pada model CTL yang diterapkan pada materi bangun datar tingkat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda. Materi pembelajaran ini telah mendapatkan validasi dan dianggap layak untuk digunakan oleh berbagai ahli dan validator, termasuk ahli materi dan ahli media. Perancangan media video ini menggunakan model 4D atau disebut juga 4P sebagai bagian dari proses penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini, media yang dibuat telah memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum, dan telah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Bangun datar segitiga, persegi panjang, dan persegi panjang disajikan dalam media video yang dikembangkan. Hasil yang sama juga ditemukan Martini, Suciati, & Umayya (2022) dan Pratiwi & Kasrman (2022) yaitu media video interaktif yang dihasilkan dinyatakan layak untuk digunakan, karena telah divalidasi oleh para ahli dan diterima secara positif oleh guru dan siswa.

Beberapa sumber belajar video telah dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara siswa, ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Belanisa, Amir, & Sudani (2022). Sebuah penelitian lebih lanjut telah melaporkan bahwa materi pembelajaran video multimedia interaktif yang dibuat telah diklarifikasi oleh para ahli untuk menjadi valid dalam hal media dan substansi materi. Selama implementasinya, terdapat reaksi yang baik dari lebih 70% siswa yang mengikuti proses

pembelajaran (Suseno, Ismail, & Ismail, 2020). Penelitian Prasetya, Suwarta, & Mahadewi (2021) menunjukkan bahwa video animasi pendidikan matematika yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil uji coba yang melibatkan tinjauan ahli menunjukkan bahwa ahli materi menilai video 93,25% "sangat baik", sedangkan ahli media menilai 100% "sangat baik". Hasil uji coba siswa menunjukkan peringkat 95% "sangat baik". Lebih lanjut, Sadewo & Purnasari (2021) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa video edukasi memiliki ciri-ciri kesederhanaan dalam pemahaman, keterlibatan, dan bantuan dalam belajar di rumah bagi siswa. Dalam hal ini, media yang dikembangkan adalah video berbasis model pembelajaran kontekstual pada materi bangun ruang kelas IV untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda.

Respon siswa yang diamati selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif berbasis model CTL adalah sebagai berikut: 1) penggunaan media video interaktif berbasis model CTL memudahkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa ketika melihat video interaktif berbasis CTL yang dikembangkan oleh peneliti, dan 2) penerapan media video interaktif berbasis model CTL juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berbasis video. Media video interaktif berbasis model CTL juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari kinerja siswa dalam menjawab dan mempraktekkan soal-soal yang ditampilkan dalam media tersebut.

4. Simpulan

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa video interaktif berbasis model CTL yang berisi materi bangun datar untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda. Produk yang dikembangkan sudah dinyatakan layak oleh beberapa ahli, sedangkan hasil tanggapan siswa secara keseluruhan memperoleh kriteria "sangat baik". Perubahan perilaku yang nampak selama pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis model CTL adalah keaktifan dan fokus siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari keterlibatan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan. Media video yang dikembangkan juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ainurrohman, N., & Mariana, N. (2018). Refleksi Kritis terhadap Pandangan Matematika dari Perspektif Siswa dan Pendidik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1706–1717. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24544>
- Annisah, S., Suhendi, S., Supriatin, A., & Masfi'ah, S. (2021). Penurunan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 201. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.3745>
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. *Graha Edu*.
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqifiy*:

- Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Devi, P. C. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.13>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset Awal Siswa terhadap Pembelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan. *PEDIR: Journal of Elementary Education*, 1(2), 28–40. <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/Pedirjournal/elementaryeducation/article/view/69>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hidayati, N., & Abdullah, A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bambanglipuro. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(2), 215–224. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.215-224>
- Latifah, I., & Watini, S. (2022). Peran TV Sekolah sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada TKIT Al Hikmah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 602–606. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.463>
- Listiani, W., & Sulistyorini, Y. (2020). Penyusunan Tes Matematika Berbasis High Order Thinking Skills. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01), 76–83. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1106>
- Lita, A. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantu Adobe Premiere pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD/MI* [UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/14799>
- Martini, A. W., Suciati, S., & Umayana, N. M. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Belajar Pantun Berbantu Smart App Creator untuk SD di Kabupaten Semarang. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 19–27. <https://doi.org/10.26877/teks.v6i2.9171>
- Meylinda, D., & Surya, E. (2017). Kemampuan Koneksi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–12. https://www.researchgate.net/publication/321839536_KEMAMPUAN_KONEKSI_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_DI_SEKOLAH
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>

-
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590–597. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Sitiasih, N. M. (2019). Implementasi Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 120. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i2.1113>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.1113>
- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PANCAR*, 3(1), 232–245. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/291>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>