

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Nafa Indah Budi Lestari¹ Asih Widi Wisudawati² Fatonah Salfadilah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

¹22204081031@student.uin-suka.ac.id, ²asih.wisudawati@uin-suka.ac.id

³22204081012@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Learning videos are considered as successful learning. Media in overcoming learning difficulties in learning mathematics. This study aims to determine the development of mathematical animation video media in elementary schools. Researchers used the Systematic Literature Review (SLR) research method for journal articles with a publication time range of 2018-2023. From the 3 Research Question in this study it was found that the lack of use of mathematics learning media in schools was a motivating factor for many researchers to develop mathematical animation video media. The model used by many researchers is the ADDIE model and in developing animated video media researchers use animaker software a lot. The results of this study are expected to provide information to educators to develop mathematical animation video media to overcome learning difficulties.

Keywords: Media Development, Animation Videos, Mathematics

ABSTRAK

Video pembelajaran dinyatakan sebagai media pembelajaran yang berhasil dalam mengatasi kesulitan belajar pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media video animasi matematika di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap artikel jurnal dengan rentang waktu terbit tahun 2018-2023. Dari 3 *Research Question* pada penelitian ini ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah menjadi faktor pendorong bagi banyak peneliti untuk mengembangkan media video animasi matematika. Model yang digunakan oleh banyak peneliti adalah model ADDIE serta dalam mengembangkan media video animasi peneliti banyak menggunakan *software animaker*. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pendidik untuk mengembangkan media video animasi matematika untuk mengatasi kesulitan belajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Animasi, Matematika

A. Pendahuluan

Kualitas guru pada masa kemajuan teknologi tidak hanya dinilai dari kecerdasan intelektual saja, tetapi juga kemampuan dalam

menggunakan teknologi yang efektif pada proses pendidikan (Isnaini et al., 2023). Salah satu cara memanfaatkan teknologi mutakhir pada proses pendidikan adalah

memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Maulani et al., 2022). Di era digital pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya dalam peningkatan kualitas mengajar dikarenakan hal tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif (Winarni et al., 2021). Untuk dapat memahami materi pembelajaran terutama materi yang cukup rumit siswa memerlukan media sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru (Suseno et al., 2020).

Agar siswa tertarik untuk belajar media yang dapat memberikan motivasi siswa sangat diperlukan terutama pada pembelajaran matematika (Kusumawati et al., 2021). Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kurang menarik dan kerap kali dianggap sulit oleh siswa, oleh karena itu pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin dan sesuai kebutuhan siswa (Siregar et al., 2022). Hal ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Hotimah, 2020). Salah satu media yang dianggap sukses dalam menarik

minat belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis video.

Salah satu teknik dalam mewujudkan proses belajar mengajar matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan alat pengajaran (Maharani, 2021). Video pembelajaran merupakan media yang secara bersamaan dapat menampilkan gambar sekaligus suara. Memanfaatkan video sebagai sumber dan alat belajar dapat dilakukan dalam pembelajaran langsung ataupun jarak jauh (Octavyanti & Wulandari, 2021). Kapanpun dan dimanapun video dapat dimanfaatkan sebagai tontonan atau hiburan yang memuat pengetahuan (Apriadi, 2021).

Hadirnya media pembelajaran berbasis video dapat memberikan fasilitas kepada guru untuk merancang pembelajaran yang berfokus kepada siswa dan mencapai tujuan pembelajaran (Arijumiati et al., 2021). Beberapa kelebihan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran diantaranya, memudahkan dalam mentransfer pengetahuan dengan format audio visual, menarik perhatian dan fokus siswa dengan tambahan animasi dalam video, serta menarik untuk

diimplementasikan dalam kegiatan belajar (Apriansyah, 2020).

Bagi peserta didik video dapat memberikan pengalaman yang nyata meskipun video tidak dalam bentuk fisik. Berikut ini beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan media video tepat guna dalam membantu proses belajar yaitu: 1) memanfaatkan jam pelajaran secara maksimal, 2) siswa diberikan kesempatan untuk aktif selama proses belajar 3) membantu siswa dalam memahami topik pembelajaran. Selain itu video pembelajaran menghindarkan guru dari kebiasaan penggunaan *teacher center* pada saat pembelajaran (Agustin, 2020). Dengan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran secara tidak langsung siswa dilatih untuk lebih mandiri dalam memahami pelajaran (Wisada et al., 2019).

Karena media video dinyatakan sebagai media yang cukup berhasil dan banyak dikembangkan, hal inilah yang memotivasi peneliti untuk melakukan sebuah studi literatur tentang pengembangan video animasi matematika di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Systematic*

Literature Review (SLR) untuk meninjau penelitian sebelumnya tentang pengembangan media video animasi matematika di Sekolah Dasar. Hasil temuan pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya video animasi untuk pembelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

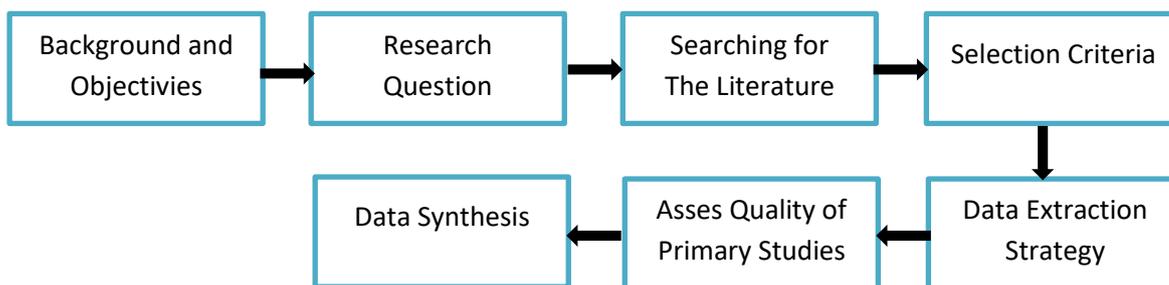
Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media video animasi matematika di Sekolah Dasar. Ini dipilih sebagai objek penelitian karena video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika beragam sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan media video animasi pada pembelajaran matematika. Peneliti menggunakan metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) guna menemukan, mengevaluasi, serta menginterpretasikan hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian, topik, ataupun fenomena tertentu yang menarik perhatian peneliti untuk diamati. Penelitian ini merupakan jenis *secondary study*

yang bertujuan menjawab pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti dan berhubungan dengan tinjauan pustaka yang dilaksanakan secara realistis dengan menemukan, menyeleksi dan menilai literatur penelitian yang relevan dan menjadi

fokus pembahasan (Larasati et al., 2021).

Prosedur penelitian *Systematic Literature Review* ini terdiri dari beberapa langkah yang ditunjukkan gambar 1.

Gambar 1. Prosedur Penelitian



Gambar 1 merupakan prosedur yang dilaksanakan pada penelitian ini yang dimulai dengan menyusun latar belakang serta tujuan penelitian sebagai langkah awal penelitian ini. Selanjutnya menentukan pertanyaan penelitian, mencari literatur yang relevan sebanyak-banyaknya untuk

kemudian di seleksi sesuai dengan kriteria penelitian data yang diperoleh diekstraksi untuk selanjutnya dinilai kualitasnya dan terakhir disintesis untuk menyelesaikan penulisan ini. *Research Question* ini dirumuskan pada tabel 1.

Tabel 1. *Research Question* penelitian.

RQ	Pertanyaan	Motivasi
RQ1	Faktor apa yang menjadi pendorong untuk mengembangkan media video animasi matematika?	Mengidentifikasi faktor pendorong pengembangan media video animasi matematika
RQ2	<i>Software</i> apa yang biasa digunakan dalam pengembangan media video animasi matematika?	Mengidentifikasi <i>software</i> yang dapat digunakan untuk mengembangkan media video animasi matematika
RQ3	Model penelitian apa yang digunakan dalam pengembangan media video animasi matematika?	Mengidentifikasi model penelitian apa yang dipakai untuk mengembangkan media video animasi matematika

Penelitian ini dilakukan sejak bulan April-Mei 2023 di Yogyakarta. Pencarian literatur yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini menggunakan kata kunci: Media pembelajaran matematika, Video animasi. Untuk memilih artikel penulis menggunakan database *Google Schollar* dengan alamat web <https://scholar.google.co.id>.

Penyesuaian dilakukan pada strategi yang digunakan untuk menemukan artikel, kriteria inklusi telah ditentukan sebelumnya untuk menjaga konsistensi dalam menemukan artikel dan menghindari pembiasan.

Kriteria inklusi yang gunakan untuk memandu pencarian dan pemilihan artikel adalah sebagai berikut.

1. Data yang dipakai adalah artikel jurnal yang berkaitan dengan

pengembangan media video animasi matematika.

2. Rentang waktu artikel jurnal yang diperoleh adalah sejak 2018 sampai 2023.
3. Sumber pencarian artikel jurnal adalah *Google Schollar* dengan alamat situs <https://scholar.google.co.id>

Studi literatur utama dipilih kemudian diseleksi untuk menghimpun data yang memiliki keterlibatan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Sebagai acuan yang digunakan untuk memandu interpretasi temuan sintesis dan untuk menentukan kesimpulan maka digunakan penilaian kualitas penelitian. Adapun penilaian data yang ditemukan dapat dievaluasi dengan pertanyaan berikut pada tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan *Quality Assesment*

QA	Pertanyaan	Temuan	Hasil
QA1	Apakah artikel jurnal yang dipilih berkaitan dengan pengembangan media video animasi matematika?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai
QA2	Apakah rentang waktu artikel jurnal yang diperoleh adalah sejak 2018 sampai 2023 ?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai
QA3	Apakah sumber pencarian artikel jurnal adalah <i>Google Schollar</i> ?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai

Sintesis data bertujuan untuk mengumpulkan bukti dari studi terpilih untuk menjawab pertanyaan

penelitian. Kemudian selanjutnya semua proses termasuk langkah penelitian dan hasil temuan

dinarasikan dalam bentuk artikel sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dengan kriteria inklusi menunjukkan 30 artikel jurnal yang memenuhi kriteria tersebut. Rentang waktu

penerbitan sejak tahun 2018 sampai 2023 dan memiliki pembahasan terkait dengan media pembelajaran matematika dan video animasi. Hasil temuan ini kemudian diklasifikasikan sesuai dengan *quality assesment*. Berikut ini merupakan hasil klasifikasi artikel jurnal berdasarkan temuan atau hasil penelitian ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi artikel jurnal berdasarkan temuan atau hasil penelitian

No	Penulis	Tahun	Hasil
1	Masuri dan Budiono	2020	Faktor penyebab pengembangan media adalah pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> dan <i>Easy Video Animaker</i> .
2	Prasetya, Suwastra dan Mahadewi	2021	Rendahnya hasil belajar yang diakibatkan kurangnya penggunaan media pada pembelajaran matematika. Model penelitian yang digunakan adalah model <i>Hannafin</i> dan <i>Peck</i> . <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> dan <i>Easy Video Animaker</i> .
3	Khoiriyah, Qonita, Lestari dan Rantika	2021	Upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran saat pandemi <i>covid 19</i> . Model penelitian yang digunakan adalah <i>Borg and Gall</i> . <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> dan <i>Zepeto</i> .
4	Hardi Apriadi	2021	Kurangnya jam pelajaran matematika di sekolah, bahan ajar yang lengkap, praktis, efektif, dan efisien dapat menjadi bahan belajar mandiri di rumah. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i>
5	Wulandari, Alim dan Putra	2022	Kurangnya pemahaman konsep pengukuran pada siswa sekolah dasar. Model penelitian yang digunakan adalah model <i>Plomp</i> . <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>MediBang Paint</i> dan <i>Kinemaster</i>
6	Ayuni, Romdon dan Kusuma	2022	Upaya mendukung peningkatan nilai kewirausahaan dengan pembelajaran matematika. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> .
7	Aisyah, Alim dan Alpusari	2022	Faktor penyebab pengembangan media adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model <i>Plomp</i> . <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Kinemaster</i> .
8	Asmara, Agustina dan Apreasta	2022	Faktor penyebab pengembangan media adalah sulitnya materi KPK dan FPB yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Model penelitian yang digunakan

			adalah model 4-D. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> .
9	Ismi dan Ain	2021	Faktor penyebab pengembangan media adalah kesulitan siswa dalam belajar matematika. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Kinemaster</i>
10	Krisnayanti dan Wiarta	2022	Faktor penyebab pengembangan media adalah penggunaan media yang kurang variatif. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. <i>Software</i> yang digunakan dalam pengembangan media adalah <i>Animaker</i> .

Adapun selanjutnya untuk dilakukan klasifikasi sesuai dengan *quality assesment* yang telah ditentukan ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Quality Assesment artikel jurnal yang ditemukan

No	Judul	Tahun	Sumber	QA1	QA2	QA3	Hasil
1	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V	2020	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
2	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika	2021	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
3	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika	2021	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
4	Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika	2021	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
5	Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar	2022	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
6	Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Berbasis Nilai-nilai Kewirausahaan di Sekolah Dasar	2022	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
7	Pengembangan Video Animasi Materi Bangun Datar Berbasis Budaya Melayu di Sekolah Dasar	2022	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
8	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar	2022	<i>Google Schollar</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai
9	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi	2021	<i>Google</i>	Ya	Ya	Ya	Sesuai

	Bangun Datar Kelas IV SD Neger 104 Pekanbaru		Schollar				
10	Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika	2022	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai

Setelah pengklasifikasian temuan artikel jurnal sebagai data penelitian ini selanjutnya data dianalisis. Hasil analisis data bertujuan untuk menjawab *Research Question* pada penelitian ini. Adapun analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

RQ1 dalam penelitian ini adalah tentang faktor yang menjadi pendorong dalam melakukan pengembangan video animasi matematika. Faktor pendorong peneliti saat ini dalam

mengembangkan media video animasi matematika didominasi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah. Dalam hal ini harus menjadi perhatian pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Hasil temuan peneliti ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Faktor pendorong pengembangan media video animasi matematika

No	Faktor Pendorong Pengembangan Media Video Animasi Matematika	Artikel Jurnal	Total
1	Kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika	1, 2, 4, 7, dan 10	5
2	Siswa mengalami kesulitan belajar matematika	5, 8 dan 9	3
3	Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	3 dan 6	2

RQ2 pada penelitian ini adalah model apa yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media video animasi matematika. Model pengembangan yang mendominasi digunakan oleh peneliti

adalah model ADDIE. Dari temuan ini dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya dalam pengembangan media video animasi matematika. Hasil temuan ini ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Aspek Model pengembangan video animasi matematika

No	Model Pengembangan Video Animasi Matematika	Artikel Jurnal	Total
1	Model ADDIE	1, 4, 6, 9 dan 10	5
2	Model <i>Borg and Gall</i>	3	1
3	Model <i>Hannafin Peck</i>	2	1
4	Model <i>Plomp</i>	7	1
5	Model 4-D	8	1

RQ3 pada penelitian ini adalah *software* apa yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media video animasi matematika.

Software pengembangan yang mendominasi digunakan oleh peneliti adalah *Animaker*. Dalam pengembangan media beberapa peneliti menggunakan lebih dari satu

software yang dipadukan demi kesempurnaan media video animasi yang dikembangkan. Hal ini juga dapat menjadi wawasan dan bahan pertimbangan bagi pendidik dan peneliti berikutnya untuk mengembangkan media video animasi matematika. Hasil temuan ini ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Aspek Software pengembangan media video animasi matematika

No	Model Pengembangan Video Animasi Matematika	Artikel Jurnal	Total
1	<i>Animaker</i>	1, 2, 3, 4, 6, 8 dan 10	7
2	<i>Kindmaster</i>	5, 7 dan 9	3
3	<i>Easy Video Animaker</i>	1 dan 2	2
4	<i>MadiBang Paint</i>	5	1
5	<i>Zepeto</i>	3	1

Analisis penelitian ini secara sederhana adalah banyak peneliti mengembangkan media video animasi matematika dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah. Media video animasi dikembangkan oleh peneliti dominan menggunakan model ADDIE. Serta *software* yang paling mendominasi digunakan dalam mengembangkan video animasi matematika adalah *Animaker*.

D. Kesimpulan

Dari hasil temuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong para peneliti dalam

mengembangkan media video animasi matematika adalah fenomena pada pembelajaran matematika masih minim dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa untuk memahami materi. Selain itu hasil temuan menunjukkan peneliti yang mengembangkan media video animasi lebih banyak menggunakan model ADDIE. Serta *software* yang digunakan dalam mengembangkan media video animasi matematika didominasi oleh *Animaker*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, ketut & ngarti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Zukri, P. Al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *SISTEMASI*, 10(2), 369. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1237>
- Maharani, N. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Video Berbasis Pen Tablet Dalam Pembelajaran Topik Integral Selama Pandemi Covid-19. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.41-48>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.13>

Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>

Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>

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>

Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140.