

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Doni Irawan Saragih¹, Elvi Mailani², Miftahul Jannah³, Melyana Novi Anggi Manalu⁴, Aldino⁵, Mutiya Arninda⁶

doniirawansaragih@gmail.com¹, elvimailani@unimed.ac.id²,
miftahuljannah310305@gmail.com³, melyanamanalu29@gmail.com⁴, adino2256@gmail.com⁵,
mutiaarnindahasibuan@gmail.com⁶

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Di era sekarang ini pendidikan banyak melibatkan teknologi, terkhususnya dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu teknologi yang digunakan adalah media pembelajaran Berbasis video. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur mengenai penggunaan video sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan artikel yang sudah di publikasikan dalam rentang waktu 2016-2023 yang membahas mengenai video sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar, lalu mereview artikel tersebut. Terdapat 10 artikel yang digunakan pada penelitian ini yang diperoleh menggunakan Google Scholar dan aplikasi Publish or Perish. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan video cukup efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Sehingga media pembelajaran berbasis video perlu dikembangkan pada pembelajaran matematika.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Matematika, SLR.

PENDAHULUAN

Di masa sekarang ini, teknologi sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan masyarakat terkhususnya pada aspek pendidikan. Teknologi mempengaruhi sistem pendidikan yang ada di setiap negara, cara belajar dan mengajar, terutama pada media yang digunakan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Lalu apa sebenarnya pendidikan itu? Permendikbud nomor 103 tahun 2014 mendefinisikan pendidikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam melakukan usaha sadar mengembangkan potensi dirinya, peserta didik harus di bantu dan di fasilitasi oleh seorang tenaga pendidik. Sebagai seorang fasilitator guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang agar memotivasi peserta didik untuk berpikir aktif. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang tersebut, guru hendaknya bisa berkolaborasi dengan berbagai aspek kehidupan di zaman sekarang ini, salah satunya teknologi.

Sesuai dengan kemajuan zaman, seorang guru harus mampu menumbuhkan suasana belajar yang meningkatkan motivasi peserta didiknya, dimana guru di harapkan menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Siti

Nur Isnaini et., al 2023). Kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan teknologi sehingga peserta didik juga mampu untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman tersebut. Namun, selain peserta didik seorang guru juga di tuntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, dikarenakan melalui seorang guru lah peserta didik belajar. Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tersebut guru bisa melakukan berbagai inovasi dengan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Inovasi tersebut adalah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran Berbasis video.

Penggunaan media pembelajaran di era digital sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media ini dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih efektif (Winarni et., al 2021). Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran yang abstrak dan kompleks contohnya pada pembelajaran matematika. Dikarenakan media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan guru agar peserta didik bisa lebih memahami pembelajaran yang sedang dilakukan. Oleh karena itu guru harus bisa memilih media yang tepat agar pembelajaran yang dilakukan dapat berhasil. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, dikarenakan saat menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran tersebut. Jika peserta tidak berminat dengan pembelajaran yang dilakukannya maka kemampuannya tidak akan berkembang.

Media pembelajaran yang dapat berkolaborasi dengan teknologi dan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah Video. Video pembelajaran adalah media pembelajaran Berbasis audio visual dimana peserta didik dapat memproses informasi lebih cepat dikarenakan menggunakan dua indra (Batubara & Ariani, 2016). Video pembelajaran sangat membantu siswa dalam pembelajaran yang kompleks dikarenakan menampilkan visual yang menarik dan tidak membuat peserta berpikir abstrak. Melalui video pembelajaran siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. Disebabkan alasan tersebut, banyak tenaga pendidik yang mengembangkan video pembelajaran sebagai media dalam berkomunikasi dengan peserta didik, terutama pada pembelajaran matematika. Kita mengetahui bahwa matematika adalah pembelajaran yang menakutkan bagi sebagian peserta didik dikarenakan pembelajaran tersebut membutuhkan nalar yang kompleks, sehingga membuat peserta didik tidak memiliki minat dalam pembelajaran tersebut.

Berbagai penelitian telah dilakukan dalam mengembangkan video sebagai media pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran matematika, namun beberapa tenaga pendidik masih belum mengembangkan video sebagai media pembelajaran dikarenakan belum cukup yakin dengan keberhasilan media berbasis audio visual tersebut. Melalui kajian literatur yang dilakukan penulis, diharapkan tenaga pendidik dapat lebih baik dalam mengembangkan video sebagai pembelajaran yang menunjang keberhasilan belajar siswa terkhususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk menggali data tentang seberapa banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti dalam suatu topik tertentu. Metode penting dipelajari untuk menemukan

kebaruan dalam suatu bidang penelitian. (Triandini et., al 2019) menyatakan bahawa tujuan dari SLR untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dengan pertanyaan penelitian tertentu yang relevan. Penelitian ini terdiri beberapa tahapan, yaitu perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi, penyeleksian literatur, penyajian data, pengolahan data dan penarikan kesimpulan (Putra & Adriani, 2021).

Tahapan pertama adalah perumusan pertanyaan, peneliti merumuskan tiga pertanyaan. Pertanyaan pertama yaitu materi apa saja yang menggunakan video sebagai media pembelajaran? Pertanyaan kedua, adalah apa dampak positif dari video sebagai media dalam pembelajaran matematika? Dan terakhir adalah apa dampak negatif dari penggunaan video sebagai media dalam pembelajaran matematika? lalu tahapan kedua adalah pencarian studi literatur, penulis menggunakan Google Scholar dan aplikasi Publish or Perish untuk mencari literatur yang sesuai dengan kata kunci “Video sebagai media pembelajaran matematika” dan dengan rentang waktu 2016-2023.

Pada tahap ketiga kriteria inklusi dan eksklusi haruslah terkait pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Lalu pada tahap keempat adalah penyeleksian literatur, dari banyaknya literatur yang membahas video sebagai media pembelajaran di seleksi menjadi 10 artikel yang sudah disesuaikan dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Pada tahap terakhir peneliti mendata artikel ke dalam tabel. Kemudian, peneliti mereview dan mengkaji artikel-artikel tersebut secara intens khususnya bagian hasil penelitian. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan hasil temuan dan memberikan kesimpulan (Putra & Adriani, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari banyak artikel yang membahas video sebagai media dalam pembelajaran matematika, di seleksi menjadi 10 artikel yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Terkait Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SD.

Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Melki, Epon, Ahmad, & Ika, 2022)	Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan	Beberapa video yang telah dianalisis memperoleh video yang layak dan cukup layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta terdapat kekurangan dan kelebihan yang membedakan antar video pembelajaran.
(Desy, Dewi, & Anggy, 2022)	Dawuh Guru: Jurnal pendidikan MI/SD	Guru kemudian memanfaatkan media berupa video kreatif dan media sosial youtube. Dari kedua media tersebut, yang paling sering digunakan oleh peserta didik adalah youtube.
(Batubara & Ariani, 2016)	MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah	Penggunaan video untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar dibagi menjadi 4 macam, yaitu: video presentasi linier, video tutorial, rekaman video, dan klip video lagumatika dengan lirik.
(Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023)	ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar	Penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat cocok dengan penggunaan video pembelajaran. Hal ini dikarenakan video pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih

		efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.
(Sadewo & Purnasari, 2021)	Jurnal Sebatik	Secara garis besar video pembelajaran yang dikembangkan telah berada pada kategori valid dan layak untuk diimplementasikan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian uji pakar yang mendapat nilai rata-rata 41,67 di mana kategori dari nilai tersebut adalah baik.
(Rohma, Hidayat, Pamungkas, & Wilujeng, 2021)	Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan dasar islam berbasis sains	Hasil dari validasi kepada ahli media yakni senilai 92.1% kriteria sangat layak, sedangkan validasi kepada ahli materi yaitu 85,3% kriteria sangat layak. Selain itu, hasil angket respon siswa sebesar 97,6% kriteria sangat baik, dengan begitu menyimpulkan bahwa video pembelajaran stopmotion ini dapat diberikan pemahamannya untuk kelas III SDN Gorda 1 terhadap pembelajaran matematika materi perkalian.
(Prsetya, Suwatra, & Mahadewi, 2021)	Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan	Hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan hasil persentase sebesar 93,25% (sangat baik), ahli desain pembelajaran 100% (sangat baik), ahli Media Pembelajaran 89% (baik), hasil uji coba perorangan sebesar 94,04% (sangat baik), dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95% (sangat baik). Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV SD.
(Novera, Sukasno, & Sofiarini, 2022)	Jurnal Basicedu	Video pembelajaran matematika berbasis powtoon menggunakan konsep etnomatematika terhadap hasil belajar siswa dengan presentase nilai peserta didik dengan patokan pada KKM sekolah adalah 60 dan memiliki efek potensial dengan ketuntasan klasikal 80% kategori "Sangat Baik" dengan rata-rata 70,75 dengan kategori "Baik".
(Tamu, Hulukati, & Djakaria, 2022)	Jambura: Journal of Mathematics Education	Penerapan modul dan video dalam pembelajaran mendapatkan respon positif dari guru dengan rata-rata persentase 86.08% dan respon positif dari peserta didik dengan rata-rata persentase 77.56%. Nilai rata-rata respon guru dan peserta didik ini menunjukkan kategori sangat baik, sehingga modul dan video dapat dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan.
(Dewi & Suniasih, 2022)	Jurnal Edutech Undiksha	Hasil uji efektivitas diperoleh bahwa pre-test memiliki rata-rata skor 70 dengan kualifikasi sedang dan post-test memiliki rata-rata skor 85 dengan kualifikasi tinggi. Jadi, media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil seleksi, diperoleh 10 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi setelah membaca judul, abstrak dan keseluruhan ini artikel, Terdapat 1 literatur yang diterbitkan pada 2016, 3 literatur yang diterbitkan pada tahun 2021, terdapat 5 literatur yang diterbitkan pada tahun 2022 dan 1 literatur yang diterbitkan pada tahun 2023.

Dampak Positif Video Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan 10 artikel yang diseleksi, semua artikel menunjukkan video memiliki kelebihan video sebagai media pembelajaran. Kajian kelebihan dan kekurangan dianalisis dengan metode analisis isi (content analysis) (Putra & Adriani, 2021). Hasil analisis kelebihan video sebagai media pembelajaran disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kelebihan Video Sebagai Media Pembelajaran.

Penelitian & Tahun	Kelebihan dalam Pembelajaran
(Melki, Epon, Ahmad, & Ika, 2022)	Interaktif dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik
(Desy, Dewi, & Anggy, 2022)	Mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
(Batubara & Ariani, 2016)	Mudah digunakan dan mampu menjelaskan konten dengan lebih nyata.
(Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023)	Video pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.
(Sadewo & Purnasari, 2021)	Mudah dipahami siswa, menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta dapat membantu siswa saat belajar di rumah.
(Rohma, Hidayat, Pamungkas, & Wilujeng, 2021)	Video pembelajaran stop motion ini dapat diberikan pemahamannya untuk kelas III SDN Gorda 1 terhadap pembelajaran matematika materi perkalian.
(Prsetya, Suwatra, & Mahadewi, 2021)	Mampu memberikan stimulus kepada siswa dan meningkatkan motivasi belajar.
(Novera, Sukasno, & Sofiarini, 2022)	Peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.
(Tamu, Hulukati, & Djakaria, 2022)	Media video dalam penelitian ini dirasa penting untuk melengkapi proses pembelajaran menggunakan modul.
(Dewi & Suniasih, 2022)	meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD.

Dampak Positif Video Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan 10 artikel yang diseleksi, hanya beberapa artikel yang menyebutkan kekurangan video sebagai media pembelajaran. Kajian kelebihan dan kekurangan dianalisis dengan metode analisis isi (content analysis) (Putra & Adriani, 2021). Hasil analisis kekurangan video sebagai media pembelajaran disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kekurangan Video Sebagai Media Pembelajaran.

Penelitian & Tahun	Kekurangan dalam Pembelajaran
(Melki, Epon, Ahmad, & Ika, 2022)	Beberapa video pembelajaran memiliki grafik dan tata bahasa yang kurang baik.
(Desy, Dewi, & Anggy, 2022)	Fasilitas peserta didik yang kurang memadai seperti tidak memiliki handphone, dan kurang kuota belajar
(Batubara & Ariani, 2016)	Tidak Interaktif.
(Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023)	Tidak Dijelaskan.

2023)	
(Sadewo & Purnasari, 2021)	Tidak Dijelaskan.
(Rohma, Hidayat, Pamungkas, & Wilujeng, 2021)	Tidak Dijelaskan.
(Prsetya, Suwatra, & Mahadewi, 2021)	Tidak Dijelaskan.
(Novera, Sukasno, & Sofiarini, 2022)	Tidak Dijelaskan.
(Tamu, Hulukati, & Djakaria, 2022)	Tidak Dijelaskan.
(Dewi & Suniasih, 2022)	Tidak Dijelaskan.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki kelebihan terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat cocok dengan menggunakan video pembelajaran. Hal ini dikarenakan video pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih efektif, mandiri, dan meningkatkan semangat belajar khususnya dalam mata pelajaran matematika. Dengan demikian video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa di Sekolah Dasar (Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa teori pembelajaran yang telah mapan. Pertama, temuan ini mendukung Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) yang dikemukakan oleh Richard Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika menggunakan kombinasi gambar dan kata-kata dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja. Hal ini terbukti dari efektivitas video pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual dan audio dalam membantu pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Kedua, hasil penelitian juga sesuai dengan Teori Dual Coding yang dikembangkan oleh Allan Paivio. Teori ini menjelaskan bahwa informasi diproses melalui dua saluran yang berbeda - verbal dan visual. Video pembelajaran matematika yang menggabungkan narasi verbal dengan representasi visual memungkinkan siswa memproses informasi melalui kedua saluran tersebut, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran.

Ketiga, temuan penelitian mendukung Teori Konstruktivisme dari Jean Piaget, di mana pembelajaran efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan membangun pemahaman mereka secara bertahap, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Beberapa kelebihan lainnya dari video sebagai media pembelajaran adalah video sebagai media pembelajaran mudah digunakan dan mampu menjelaskan konten dengan lebih nyata (Batubara & Ariani, 2016). Video pembelajaran memiliki karakteristik yakni mudah dipahami siswa, menarik minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta dapat membantu siswa saat belajar di rumah (Sadewo & Purnasari, 2021).

Video pembelajaran berbasis powtoon yang mulai dikembangkan juga memberikan dampak yang cukup baik, hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh

(Novera, Sukasno, & Sofiarini, 2022) (1) kualitas video pembelajaran dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan skor rata-rata 0,90; (2) kualitas video pembelajaran dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis dengan skor rata-rata 99,06; dan (3) video pembelajaran memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik dimana 16 peserta didik (80%) termasuk dalam kategori tuntas sedangkan ada 4 peserta didik (20%) belum tuntas dengan KKM yang ditetapkan sekolah minimal peserta didik mendapat nilai 60. Dimana dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Keberhasilan implementasi video pembelajaran ini juga mendukung Teori Pengalaman Belajar Edgar Dale yang dikenal dengan "Kerucut Pengalaman" (Cone of Experience). Menurut teori ini, pembelajaran melalui media audio-visual seperti video berada pada tingkat yang cukup efektif dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa, karena menggabungkan berbagai modalitas pembelajaran yang memungkinkan siswa melihat dan mendengar materi secara bersamaan.

KESIMPULAN

Dari penelitian dengan metode Systematic Literature Review (SLR), dapat disimpulkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran di sekolah dasar sangat cocok digunakan. Dikarenakan video pembelajaran dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan, interaktif, dapat membantu peserta didik untuk belajar dimanapun dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Putra, M. A. (2021). Systematic Literature Review: Media Video Blog (Vlog) pada Pembelajaran. *Jurnal Alauddin*, 111-121.
- Desi Setiyadi, D. F. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Dawuh Guru*, 31-41.
- E. Triandini, S. J. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 63-77.
- Hamdan Husein Batubara, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 47-66.
- Melki Hurilaini, E. N. (2022). Analisis Video Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 275-281.
- Putri NurRohmah, S. H. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN STOP MOTION DENGAN APLIKASI WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ibriez*, 233-240.
- Putu Darma Wisada, I. K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 140-146.
- Putu Diah Purnami Dewi, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 156-166.
- Ramona Dea Novera, S. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7161-

7173.

- Siti Nur Isnaini, F. D. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 42-51.
- Suhardiman Darson Tamu, E. H. (2020). Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 21-31.
- Wisnu Ady Prasetya, I. I. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 60-68.
- Yosua Damas Sadewo, d. D. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERORIENTASI KEBUDAYAAN LOKAL PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sebatik*, 590-597.