

DOI 10.22460/jpmi.v4i5.1073-1082

## **ANALISIS VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM UPAYA PENINGKATAN PENYELESAIAN MASALAH BILANGAN PECAHAN SISWA SD**

**Ayi Gina Rahmawati<sup>1</sup>, Karlimah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No.18, Kahuripan, Kec.  
Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia  
<sup>1</sup> ayigina28@upi.edu, <sup>2</sup> karlimah@upi.edu

Diterima: 5 Juli, 2021; Disetujui: 27 Juli, 2021

**Abstract**

Lack of problem solving ability elementary school students in learning mathematics with fractions. The application of solving mathematical problems of fractions has not been carried out optimally. The provision of mathematics learning media is still very minimal, especially in problem solving, so that it becomes an obstacle to increasing problem solving abilities. Learning media is now not only visual media, there are many kinds of media that can be accessed, such as audio-visual media. Video is one of the audio-visual media that can help the learning process. Now it has been widely circulated on various social media, YouTube channels and learning applications making it easier for students primary schools can access learning. However, not all learning videos are in accordance with the learning objectives, many mathematics learning videos have not achieved the basic competence of mathematics, namely solving mathematical problems. Students' difficulties in solving fractional number problems. The study aims to analyze the feasibility of mathematics learning videos in improving the problem solving abilities of elementary school students. This research approach uses descriptive qualitative. Data collection techniques are through literature studies and documentation studies. Data analysis uses data reduction, data presentation and conclusion drawing. The result of this research is a video feasibility analysis of students' fractional number completion.

**Keywords:** Learning Video, Problem Solving, Elementary School**Abstrak**

Kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika bilangan Pecahan. Penerapan pemecahan masalah matematika bilangan pecahan belum terlaksana secara optimal. Penyediaan media pembelajaran matematika masih sangat minim, terutama dalam pemecahan masalah, sehingga menjadi penghambat peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Media pembelajaran sekarang tidak hanya media visual, banyak ragam media yang bisa diakses, seperti halnya media audio visual. Video salah satu media audio visual yang dapat membantu proses pembelajaran. Kini sudah banyak beredar di berbagai media sosial, channel youtube dan aplikasi pembelajaran sehingga memudahkan siswa sekolah dasar dapat mengakses pembelajaran. Namun tidak semua video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, banyak video pembelajaran matematika yang belum mencapai kompetensi dasar matematika, yaitu menyelesaikan masalah matematika. Kesulitan siswa dalam memecahkan permasalahan bilangan pecahan. Penelitian bertujuan untuk menganalisis kelayakan video pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengambilan data melalui studi *literature* dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini berupa analisis kelayakan video penyelesaian bilangan pecahan siswa.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Pemecahan Masalah, Sekolah Dasar

**How to cite:** Rahmawati, A. G., & Karlimah, K. (2021). Analisis Video Pembelajaran Matematika dalam Upaya Peningkatan Penyelesaian Masalah Bilangan Pecahan Siswa SD. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4 (5), 1073-1082.

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menyediakan kesempatan kepada pendidik dalam menciptakan berbagai variasi media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Menurut Elvianti, (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, guna memaksimalkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang serta memberikan perhatian, minat, dan peranan siswa dalam kegiatan belajar (Yusantika et al., 2018).

Terjadi banyak perubahan di era revolusi 4.0 perangkat pembelajaran menjadi berbasis digital, banyak media pembelajaran dikemas secara digital. Karena itu banyak start up pendidikan berbasis digital di Indonesia menghadirkan inovasi pendidikan yaitu memfasilitasi sumber belajar berupa video pembelajaran dengan banyaknya website atau aplikasi yang menyediakan jasa pembelajaran berbasis digital.

Pengaruh dari kemajuan teknologi memberikan pengaruh positif dengan tersedianya video pembelajaran (Busyaeri et al., 2016). Keberadaan video memberikan kemudahan, orang mudah mendapatkan informasi, dan pengetahuan. Video penyelesaian masalah bilangan pecahan sebuah inovasi jika digunakan dalam pembelajaran, karena persepsi peserta didik kebanyakan sukar terhadap pembelajaran matematika, terutama bilangan pecahan.

Pecahan merupakan salah satu topik matematika yang sulit diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan yang dilakukan oleh guru, dan sulitnya untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai (Tanjung & Nababan, 2016). Sejalan dengan hal tersebut guru perlu menyiapkan media bagi siswa untuk mempermudah memahami materi penyelesaian masalah bilangan pecahan. Media pembelajaran yang dirancang harus memberikan stimulus siswa dalam meningkatkan pembelajaran pemecahan masalah, baik video pembelajaran maupun media digital lainnya, seperti aplikasi quizizz maupun Quiz Maker. Kendala yang mungkin dialami kebanyakan guru penyebabnya dikarenakan mengakses video pembelajaran dan aplikasi digital membutuhkan akses internet yang baik serta kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan video pembelajaran dan membuat aplikasi digital.

Adapun untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran matematika dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah untuk siswa sekolah Dasar, maka perlu dilakukannya analisis. Analisis diantaranya yaitu analisis isi, analisis penyajian dan analisis grafika (Cahyana & Kosasih, 2020). Sebuah video pembelajaran matematika dipandang layak setelah memenuhi berbagai kriteria. Terdapat beberapa indikator dari setiap aspek, baik aspek isi, aspek penyajian dan aspek grafika.

Peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam tentang video pembelajaran matematika, Karena tidak semua video pembelajaran matematika melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah hanya saja untuk memaparkan suatu konsep dan teori. Diperlukan video pembelajaran matematika sebagai stimulus siswa dalam kemampuan pemecahan masalah. Peneliti akan menganalisis 3 sampel video pembelajaran pada saluran

youtube dengan channel yang berbeda. Analisis berdasarkan beberapa analisis yaitu analisis konten isi, analisis penyajian dan analisis grafika.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskripsi bertujuan untuk menganalisis konten video pembelajaran matematika secara deskriptif. Pendeskripsian didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh dari beberapa video pembelajaran matematika. Penyajian data berupa analisis isi, analisis penyajian dan analisis grafika dalam penyelesaian suatu masalah matematika serta menarik kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis video pembelajaran matematika guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sampel penelitian menggunakan *metode non probability samping*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Teknik penelitian yang digunakan adalah analisis konten isi, analisis penyajian, dan analisis grafika. Berikut instrument penelitian dari berbagai aspek, konten isi, penyajian dan grafika.

**Tabel 1 . Instrumen Penelitian Aspek Konten Isi**

Aspek Isi		Nilai			
No	Indikator	1	2	3	4
		1	Ketepatan materi dengan kurikulum matematika SD (Kompetensi Dasar dan Indikator)		
2	Ketepatan isi dengan tujuan pembelajaran matematika SD				
3	Kebenaran substansi materi pembelajaran matematika				
4.	Kesesuaian dengan keterampilan pemecahan masalah dan tahapan pemecahan masalah				
5.	Kesesuaian dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi				
<b>Jumlah</b>					
<b>Persentase Kelayakan</b>					

Sumber : Cahyana & Kosasih, (2020)

**Tabel 2. Instrumen Aspek Penyajian**

Aspek Penyajian		Nilai			
No	Indikator	1	2	3	4
		1	Kesesuaian dengan karakteristik siswa SD		
2	Adanya Stimulus dan daya Tarik untuk siswa				
3	Penyajian suara jelas, dan tampilan jelas serta mendukung pemahaman Siswa				
4.	Kesesuaian ilustrasi dan penggunaan warna yang proposional				
5.	Kesesuaian urutan penyajian				
<b>Jumlah</b>					
<b>Persentase Kelayakan</b>					

Sumber : Cahyana, Kosasih (2020 hal.136 )

**Tabel 3.** Aspek Grafika

<b>Aspek Grafika</b>		<b>Nilai</b>			
<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
		1	Tampilan animasi dan gambar terlihat jelas		
2	Penggunaan Setting tempat proposional				
3	Pemilihan animasi dan ilustrasi yang interaktif				
4.	Kejelasan audio dalam penyampaian informasi kepada peserta didik				
<b>Jumlah</b>					
<b>Persentase Kelayakan</b>					

Sumber :(Cahyana &amp; Kosasih, 2020)

Keterangan :

Nilai 4 :Sangat Baik

Nilai 3 : Baik

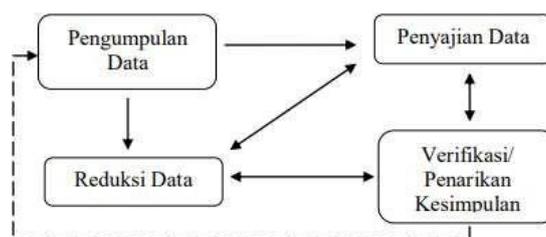
Nilai 2 : Cukup

Nilai 1 : Sangat Kurang

Kelayakan video dikategorikan sebagai berikut,dengan persentase layak, cukup layak,kurang layak dan belum layak.

**Tabel 4.** Kategori Kelayakan

<b>Persentase</b>	<b>Status</b>
80 %- 100 %	Layak
60- 79,9 %	Cukup layak
50% - 59,9 %	Kurang layak
49,9% - 10 %	Belum Layak

**Gambar 1.** Tahap Analisis Data Model Miles dan Huberman

Pengumpulan data dihimpun dari hasil dokumentasi dan studi *literature*. Adapun analisis data menggunakan model dari Miles dan Huberman, Ada tiga tahapan dalam model ini, setelah pengumpul data, tahap selanjutnya reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Konsep Video Pembelajaran. Video salah satu media yang mampu menyesuaikan untuk berbagai pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran dapat mudah diakses. Video dalam diakses dimanapun, kapanpun tidak ada batas jarak dan waktu,

penyampaian pesan mudah dipahami dengan cepat, pendapat dan imajinasi siswa dapat dikembangkan melalui video pembelajaran (Busyaeri et al., 2016). Menurut Wisada et al., (2019) terdapat beragam media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Melalui media audiovisual, siswa dapat menerima kejelasan dengan adanya tindakan nyata yang tersedia dalam media, serta mampu meningkatkan motivasi belajar.

Manfaat penggunaan video pembelajaran dipandang sangat diperlukan bagi pembelajaran, sesuai dengan pendapat Cahyana & Kosasih, (2020) terdapat banyak manfaat dari penggunaan video pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: 1) Memfasilitasi peserta didik belajar tanpa terbatas waktu dan jarak, 2) selain konten materi, tersedia beberapa video pembelajaran mengenai pratikum yang disesuaikan dengan materi, 3) Adanya perbedaan dengan pembelajaran di kelas, penyampaian materi cukup lama, penjelasan materi video pembelajaran singkat dan jelas, 4) Bagi guru, manfaat video pembelajaran bisa digunakan sebagai sumber belajar ketika pembelajaran di kelas. 5) Materi disesuaikan dengan kebutuhan tanpa dibatasi, video pembelajaran bisa diakses dan dipelajari ulang.

Hasil Analisis Video Pembelajaran Matematika Bilangan Pecahan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap video tiga subjek penelitian maka diperoleh bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan yang dimiliki tiap video. Sejalan dengan itu berikut analisis terhadap video pembelajaran matematika. Subjek penelitian pertama pada penelitian ini mengenai pemecahan masalah pada pecahan senilai, subjek penelitian kedua mengenai penyelesaian masalah pada penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan, dan subjek penelitian ketiga mengenai operasi hitung pecahan. Subjek penelitian pertama dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 2.** Subjek Penelitian 1

Subjek Penelitian Pertama. Berdasarkan video yang diamati subjek penelitian pertama telah menggunakan teknologi dan fitur-fitur yang menarik, hasil analisis pada subjek penelitian pertama yaitu video pembelajaran matematika konten isi sudah lengkap dan rinci, sehingga narator dengan jelas memaparkan konsep bilangan pecahan. Pemaparan teori dijelaskan dengan baik, animasi dan gambar menarik namun masih banyak kekurangan belum bisa mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah matematika.



**Gambar 3.** Konten isi video

Kemampuan pemecahan masalah masih belum bisa diterapkan pada siswa sekolah dasar. Cara untuk menyelesaikan masalah masih kurang dan masih berpikir. (Lower Order Thinking Skills), Kurang pemberian kesempatan dan apresiasi kepada siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah. Animasi dan musik masih perlu perbaikan agar video lebih hidup dan menarik minat siswa.



**Gambar 4.** Subjek Penelitian 2

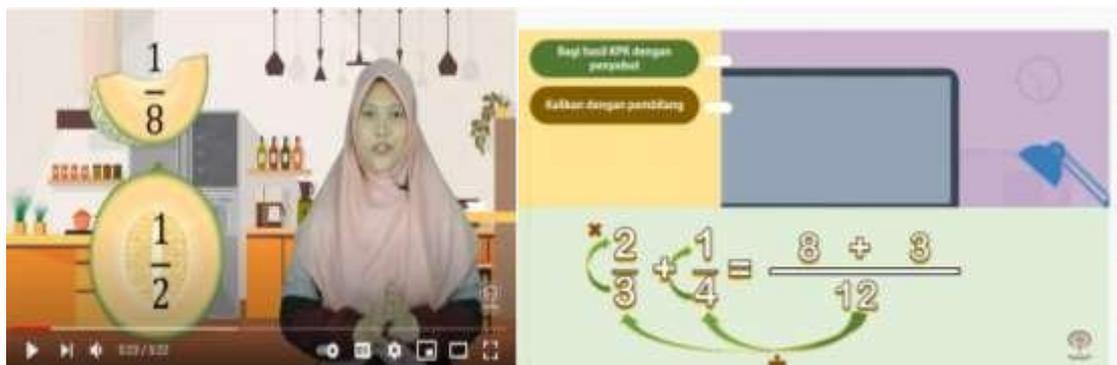
Subjek penelitian kedua pada penelitian ini mengajarkan mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan senilai. Subjek penelitian kedua diperoleh beberapa keunggulan, antara lain sudah menampilkan konten yang dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penyelesaian masalahnya mulai menjadikan siswa berpikir dan belajar memecahkan masalah walaupun masih belum ke tahap berpikir kritis namun masih tahap (Lower Order Thinking Skills) sehingga dalam menyelesaikan masalah masih dibantu oleh kreator video nya. Animasi dan karakter dalam video cukup menarik minat para siswa, sudah mampu memperlihatkan hubungan antara materi yang akan dipelajari dengan kehidupan nyata, sudah memberikan apresiasi pada siswa namun masih kurang menarik perhatian siswa. Penyampaian materi perlu dilengkapi dan konten materi matematika baiknya menampilkan trik dan tips untuk bisa menyelesaikan masalah dengan tepat.



**Gambar 5.** Konten Isi subjek penelitian 2

Subjek penelitian ketiga membahas operasi hitung pecahan, konten isi sudah menampilkan kemampuan pemecahan masalah, video dalam subjek ketiga memperjelas hal hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik namun masih tahap LOST, belum sampai ke

tahap HOTS. Setting dan penambahan animasi proposional sehingga video tampak lebih menarik. Musik pengiring video diperhatikan agar sesuai antara musik dan audio narrator.



Gambar 6. Konten Isi subjek 3

Setiap media mempunyai khas sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan, hal tersebut sejalan untuk meningkatkan kualitas media penunjang proses pembelajaran ke depannya. Berikut analisis perbandingan tiga subjek video.

Tabel 5. Perbandingan Analisis Video Pemecahan Masalah

Video Pembelajaran Matematika	Analisis Isi		Analisis Penyajian		Analisis Grafika	
	Persentase	Kategori Kelayakan	Persentase	Kategori Kelayakan	Persentase	Kategori Kelayakan
Video 1 Pecahan Senilai	78 %	Cukup	90 %	Layak	85 %	Layak
Video 2 Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan	75 %	Cukup	93 %	Layak	80 %	Layak
Video 3 Operasi Hiting Pecahan	70 %	Cukup	86 %	Layak	80 %	Layak

Kesimpulan dari hasil analisis video pembelajaran matematika pemecahan bilangan pecahan dari dilihat dari berbagai aspek Aspek isi, aspek penyajian dan aspek grafika. Aspek kelayakan isi, ketiga video pembelajaran belum mencapai layak dalam pemecahan masalah, masih tahap cukup, penggunaan strategi pemecahan masalah, dan stimulus pemecahan masalah cukup, untuk kelayakan penyajian dan kelayakan grafika ketiga video tersebut sudah dikatakan layak, karena sudah memenuhi indikator dari tiap aspek, baik aspek penyajian dan aspek grafika.

### Pembahasan

Pemecahan Masalah Matematika. Setiap orang tidak lepas dari masalah. Masalah dapat diartikan kesenjangan antara rencana dan kenyataan tidak sesuai. Suatu masalah mendorong seseorang untuk menyelesaikannya akan tetapi terdapat berbagai persepsi, dinamakan suatu

masalah apabila seseorang tidak mengetahui cara dan tak mampu menyelesaikan dengan benar, sebaliknya tidak dikatakan masalah jika seseorang mampu menyelesaikan dan mengetahui cara penyelesaiannya. Dianggap masalah tergantung bagaimana cara seseorang menghadapi dan mengatasi masalah tersebut (Lidinillah, 2006). Pemecahan masalah melibatkan berbagai proses kognitif seperti mengumpulkan, mengorganisasi, menganalisis, menyintesis atau mengelaborasi informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk memecahkan masalah.

Ada beberapa heuristik yang diungkap oleh para ahli, Menurut Polya (1981) bahwa tahapan pemecahan masalah yaitu: 1) Memahami masalah (*understand problem*) Memahami masalah melibatkan pengonstruksian suatu representasi internal. Cara afektif untuk merepresentasikan masalah melalui berbagai bentuk simbol atau gambar 2) Mengembangkan rencana rencana (*devise plans*) Mengembangkan rencana dilakukan dengan cara menyusun skema pemecahan masalah yang sesuai dalam pemikiran. Skema tersebut dapat dikaitkan dengan pemahaman terhadap masalah. 3) Melaksanakan rencana rencana (*carry out the plans*) Selesaikan masalah menggunakan rencana yang telah dibuat. 4) Memeriksa kembali (*look back*) Setelah melaksanakan rencana dan menyelesaikan permasalahan, tahap selanjutnya yaitu memeriksa kembali penyelesaian, hal tersebut untuk meyakini bahwa penyelesaian benar.

Pecahan dalam bahasa Inggris fraction, berasal dari kata Latin fractio (kata benda dari frangere). Kata Frangere ini berarti memecah. Istilah pecahan dapat digunakan untuk merujuk suatu bilangan yang di tulis dengan  $\frac{a}{b}$  dan  $\frac{a}{b}$  Dimana  $b \neq 0$ . penggunaan simbol sebagai bilangan atau angka.

Pecahan dijelaskan dengan menggunakan tiga konsep, yaitu konsep sebagian dari keseluruhan, konsep pembagian, dan konsep perbandingan. Pecahan  $\frac{a}{b}$  dimana "b" sebagai penyebut yang menunjukkan bagian adil (sama besar/kogruen) secara keseluruhan dan bilangan atas yaitu "a" disebut pembilang yang menunjukkan banyak adil bagian yang di hitung. Konsep tersebut menyatakan bahwa pembilang adalah membilang bagian adil yang diamati dan penyebut adalah menyebutkan keseluruhan bagian yang diamati.

Media Pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", pengatur atau perantara (Budiman, 2016). Media pembelajaran sebagai penyalur pesan dari sumber secara terencana guna tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerima melakukan proses pembelajaran dapat terlaksana secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi, 8:2010). Menurut Tafonao (2018) dalam jurnalnya menyatakan bahwa segala sesuatu yang digunakan pengirim untuk merangsang pikiran, perasaan, minat peserta didik dalam menyampaikan informasi kepada penerima dinyatakan sebagai media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Nurseto (2012) dapat diuraikan sebagai berikut :1) sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, 2) sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, 3) mempercepat proses belajar, 4) meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 5) mengkonkritkan yang abstrak sehingga mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis video kegiatan pembelajaran matematika maka dapat disimpulkan bahwa setiap video pembelajaran matematika memiliki kelebihan dan kekurangan yang membedakan antar video pembelajaran. Secara keseluruhan analisis video pembelajaran matematika yaitu konten isi dalam video masih belum sempurna, masih perlu perbaikan. video pembelajaran matematika masih minim dalam meningkatkan stimulus kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Konten yang disampaikan belum menerapkan keterampilan pemecahan masalah dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hal ini, maka dibutuhkan inovasi terhadap video pembelajaran matematika untuk mengembangkan video pembelajaran matematika yang interaktif dan mampu meningkatkan stimulus siswa untuk memecahkan masalah matematika. Penelitian ini membuktikan bahwa kebanyakan video hanya membahas mengenai konsep materi belum mencapai pada penyelesaian masalah dan kelayakan video pembelajaran matematika dalam peningkatan pemecahan masalah bilangan pecahan masih cukup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 132–144. <https://doi.org/10.17509/md.v16i1.26363>
- Elvianti, D. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–18.
- Lidinillah. (2006). *Strategi pembelajaran pemecahan masalah di sekolah dasar*. 1–10.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas Iii SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 39. <http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 251–258. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>.

