

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV**

**Lisda Raihanati<sup>1</sup>, Ujang Jamaludin<sup>2</sup>, M. Taufik<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Sultan Ageng Tirtayasa

Email : [Lisdarhn2505@gmail.com](mailto:Lisdarhn2505@gmail.com) ; [ujangjamaludin@untirta.ac.id](mailto:ujangjamaludin@untirta.ac.id) ;  
[mtaufik@untirta.ac.id](mailto:mtaufik@untirta.ac.id).

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual pada pembelajaran IPS, khususnya materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan enam tahapan : analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi produk dan uji coba produk. Untuk menguji kelayakan dari video pembelajaran ini maka dilakukan uji validasi ahli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Secang yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil validasi bahwa media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dengan persentase 84% dan ahli materi 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” serta respon yang diberikan peserta didik mendapatkan persentase 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi.

**Kata kunci** : media pembelajaran, *powtoon*, IPS

### **Abstract**

*This study aims to develop contextual based audio visual media powtoon in social studies learning, specifically economic activity material in class IV. The research method used by the author, namely Research and Development (R&D) with six stages: problem analysis, data collection, product design, product design validation, product revision and product trials. To test the feasibility of this learning video an expert validation test was conducted by media experts and*

*material experts. After the validation test was carried out by a team of experts, then a product trial was conducted with the subjects of this study being the students of Class IV Secang SDN, totaling 20 people. Based on the results of validation that contextual audio-visual media powtoon was declared "very feasible" by media experts with a percentage of 84% and 82% of material experts included in the "very feasible" category and responses given by students gained a percentage of 96.7% which was included in the "very decent" category. Based on the results of the study it can be concluded that the contextual audio visual media powtoon is "very feasible" to be used in social studies learning on economic activity material.*

**Keywords:** *learning media, powtoon, Social Science*

## **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi dan modern ini pendidikan memerankan suatu tantangan pada tenaga pendidik akan menjumpai perkembangan teknologi yang semakin bertumbuh cepat. Perubahan-perubahan tersebut semakin terasa terutama dalam dunia pendidikan, dalam menempuh tantangan tersebut pada abad-21 tugas pendidik diharuskan berguna, bermanfaat, imajinatif, kreatif, inovatif, serta independen agar dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang sudah ada agar diterapkan pada prosedur pembelajaran supaya menghasilkan situasi belajar yang menyenangkan dan membentuk para siswa menjadi lebih aktif dalam mengelaborasi kemampuannya dan makin gampang pada saat mencerna setiap pengetahuan yang disampaikan salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Di tengah perkembangan ilmu dan teknologi, pendidikan IPS hadir sebagai suatu aspek pengajaran di sekolah yang memberikan modal kepandaian dan keterampilan dasar kepada peserta didik agar peserta didik sanggup menempuh dan mengatasi kerumitan aktivitas sosial yang seringkali bertumbuh secara tak terduga. IPS pada dasarnya menggambarkan aspek kajian yang mengkaji aktivitas sosial di lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah bermaksud untuk menyiapkan para peserta didik selaku warga negara yang memiliki keahlian, kepandaian, sikap dan nilai yang bisa digunakan menjadi kemampuan untuk menyelesaikan masalah individu atau masyarakat dan sanggup mengambil keputusan dan ikut serta dalam beragam aktivitas sosial sehingga ia sadar akan tanggung jawab terhadap hak dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa dan negara.

Tetapi pada kenyataannya yang peneliti dapatkan dilapangan adalah guru-guru disekolah tersebut jarang memanfaatkan media sebagai alat bantu pada saat mengajar sehingga menciptakan anak didik tak memperlihatkan minat saat menyimak materi pembelajaran IPS dikelas akibat materinya yang berjibun sehingga menyebabkan peserta didik mudah jenuh. Guru hanya menggunakan

buku dalam menyampaikan materi dikelas, dan juga guru hanya berfokus pada contoh serta pengertian materi yang ada pada buku saja.

Cara belajar yang mampu melibatkan peserta didik secara antusias, inovatif bahkan mengasyikkan yaitu dengan cara mengimplementasikan pendekatan kontekstual di dalam pembelajarannya. Pendekatan kontekstual ialah model pembelajaran yang sedang banyak diperbincangkan sebagai salah satu inovasi untuk memecahkan kegagalan pembelajaran dan disepakati oleh para ahli sebagai rancangan belajar modern. Pendekatan kontekstual menggambarkan sebuah pola menimba ilmu yang didasari atas filosofis yaitu anak didik sanggup memahami materi sekiranya anak didik memikirkan bahan ajar/materi/makna yang diterima dengan mengaitkan ilmu baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual tidaklah sama dengan pendekatan tradisional dimana belajar hanya terfokus dalam ruangan kelas guru memberikan ceramah dan anak mendengarkan. Pendekatan kontekstual tentunya proses pembelajaran tidaklah selalu dilakukan dalam ruangan, tetapi proses pembelajaran bisa dilakukan diberbagai tempat, konteks dan setting, sehingga hal ini tidak menyebabkan anak didik merasa bosan dalam belajar.

Media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung supaya mampu menstimulus pikiran, minat dan perasaan serta perhatian perhatian peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan kondusif. Penggunaan media yang tepat bisa memberikan materi dengan jelas. Hal ini berlaku tatkala media dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, penjelasan dari guru dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik.

Media memerankan perihal yang cukup berpengaruh pada proses pembelajaran, karena melalui media proses belajar dikelas menjadi lebih aktif, guru menjadi lebih mudah pada saat menjelaskan materi terhadap anak didik dan juga melalui dapat membentuk anak didik lebih terfokus pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pendidik haruslah terampil dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan kecanggihan teknologi yang ada supaya mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dan lebih modern, tetapi pada kenyataannya banyak guru yang tidak bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi di era globalisasi ini sebagai salah satu media pembelajaran, masih banyak guru yang tidak paham akan teknologi contoh sederhananya yaitu penggunaan alat elektronik pada laptop atau komputer.

Berlandaskan wawancara tidak terstruktur dengan guru wali kelas IV (Ibu Yayah) dan observasi yang dilakukan di SDN Secang pada tanggal 17 Oktober 2019, pada saat itu guru sedang menyampaikan materi di dalam kelas, akan tetapi guru terlihat tidak memakai media pada saat menjelaskan materi tersebut, hal ini yang menyebabkan anak didik tidak memperlihatkan antusias dan semangat pada saat kegiatan belajar berlangsung.

Terlihat juga bahwa SDN Secang sudah mempunyai sarana prasarana yang layak, diantaranya yaitu tersedianya LCD proyektor yang memang dibeli oleh pihak sekolah sebagai salah satu media untuk penyampaian materi pembelajaran, LCD proyektor tersebut sebenarnya bisa digunakan oleh guru ketika penyampaian materi IPS dengan menampilkan gambar atau video melalui LCD proyektor.

Media pembelajaran dalam bentuk video merupakan media yang tepat untuk digunakan saat ini. Perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan meningkat untuk mempelajari materi melalui video. Selain memberikan dampak positif kepada siswa, video akan lebih memudahkan guru untuk memberikan materi dan memberikan suatu gambaran kepada anak didik dan guru tidak perlu lagi membuat media dalam bentuk yang besar agar mampu menjangkau kelas sehingga akan menghemat tenaga waktu, dan biaya.

*Powtoon* merupakan aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. *Powtoon* sendiri mempunyai beberapa kelebihan diantaranya terdapat animasi yang begitu menarik, contohnya animasi kartun, animasi tulisan tangan, efek transisi. *Powtoon* sangat pantas dikembangkan menjadi media pembelajaran, selain menarik *powtoon* juga tidak mesti diinstal di komputer karena aplikasi ini dibikin secara online di laman [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com).

Penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asyifa (2018) yang mengungkapkan bahwasanya video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *powtoon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaan antara media pembelajaran animasi *powtoon* yang akan dikembangkan dengan media sebelumnya, yaitu media animasi *powtoon* ini menggabungkan animasi-animasi menjadi suatu konsep dan gambaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, menggunakan rekaman suara sebagai pendukung dalam menjelaskan isi dari video.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai yaitu metode Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ialah suatu prosedur atau tahap-tahap agar dapat mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada, yang mesti dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2015 :163). Sementara itu menurut Sugiyono (2015: 297) metode (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yg dipakai agar memproduksi suatu produk dan produk tersebut diuji keefektifannya

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual *powtoon* berbasis kontekstual pada materi kegiatan ekonomi pada kelas IV Sekolah Dasar semester II. Hasil penelitian ini beracu pada penelitian Borg and Gall yang telah dikembangkan oleh Sugiyono (2011) dimana langkah-langkahnya yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi produk, validasi desain produk dan uji coba produk.

### **A. Analisis Masalah**

#### **1. Analisis Kurikulum**

Pada tahap ini yang dilakukan ialah mencari informasi kurikulum apa yang diterapkan oleh SD Negeri Secang, khususnya pada kelas IV.

#### **2. Analisis Kebutuhan**

Pada langkah analisis kebutuhan ini bermaksud untuk mengetahui media apa yang digunakan oleh guru ketika mengajar.

## B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan studi literasi dan analisis kebutuhan. Studi literasi dilakukan dengan cara mengumpulkan jurnal, artikel serta buku-buku sumber yang berkaitan dengan media pembelajarannya *powtoon* berbasis kontekstual. Sedangkan untuk analisis kebutuhan yaitu mengumpulkan informasi yang ada di lapangan baik itu dengan wawancara tidak terstruktur ataupun observasi.

## C. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran audio visual *powtoon* berbasis kontekstual yang di peruntukan untuk kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS semester II.

Gambar C1 Halaman Pembuka



Gambar C2 Halaman Isi



**Kegiatan ekonomi** adalah segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidupnya.

**Macam-Macam Kegiatan Ekonomi**

Produksi      Distribusi      Konsumsi

Produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa. contohnya : membuat baju, tas, dan lain-lain.

Kira-kira apa lagi ya contoh dari produksi ???

Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang hasil produksi. contohnya adalah agen koran

Konsumsi adalah kegiatan memakan hasil barang-barang produksi. contohnya : makan di warteg, restoran, dan lain-lain.

**Jenis-Jenis Pekerjaan Berdasarkan Kegiatan Ekonomi**

1. Peternakan
2. Perkebunan
3. Pertanian
4. Perikanan
5. Perdagangan
6. Perindustrian
7. Pertambangan
8. Jasa

**Pekerjaan yang Menghasilkan Barang :**

1. petani : Pekerjaan yang menghasilkan barang pertanian. contohnya :

**Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa :**

Guru      Dokter      Ojek

**Gambar C3 Halaman Penutup**



**D. Validasi Desain Produk**

Sebelum produk hasil pembuatan diuji cobakan, produk yang sudah dikembangkan tersebut mesti melalui tahap validasi (uji ahli) terlebih dulu. Tujuan dilakukannya validasi tersebut untuk mengetahui apakah media pembelajaran audio visual *powtoon* berbasis kontekstual ini telah memenuhi kriteria atau belum.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Terdapat empat aspek utama dalam tahap ini, diantaranya yaitu aspek tampilan, desain isi video, penggunaan dan pemanfaatan. Validasi ahli media ini dilakukan oleh 2 orang.

Hasil validasi ahli media di tinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek tampilan, desain isi video, penggunaan dan pemanfaatan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Bapak Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd dan Ibu Isna Rafianti, M.Pd.

**Tabel D.1  
 Data Penilaian Validasi Ahli Media**

Validator	Persentase (%)	Keterangan
I	86	Sangat Layak
II	82	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel hasil dari validasi kedua ahli media di atas, diperoleh hasil penilaian dari validator I dengan presentase 86% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan validator II dengan presentasi 82% dalam kategori sangat layak. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis kontekstual pada materi kegiatan ekonomi masuk kedalam kategori sangat layak. Didapatkan hasil rata-rata dari kedua ahli validator tersebut yaitu 84% yang termasuk dalam kategori sangat layak, namun media video *powtoon* ini belum sepenuhnya sempurna karena terdapat kekurangan 16% diantaranya tidak terdapat evaluasi, tidak ada identitas pembelajaran, dan menambahkan volume pengiring musik dalam video *powtoon*.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa. Uji kelayakan ini

dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Ibu Ana Nurhasanah, M.Pd.

**Tabel D.2**  
**Data Penilaian Ahli Materi**

Validator	Persentase (%)	Keterangan
I	85	Sangat Layak

Berdasarkan data tabel validasi ahli materi di atas diperoleh hasil penilaian validator dengan persentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual *powtoon* berbasis kontekstual ini sangat layak di lihat. Akan tetapi masih terdapat kekurangan diantaranya belum menciptakan kemampuan bertanya sehingga tidak adanya keterlibatan peserta didik.

**E. Revisi Produk**

Ditahap ini media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual yang sudah di validasi, selanjutnya di revisi sesuai masukan serta saran dari para ahli pada saat proses validasi.

**F. Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini dilakukan bertujuan guna mengetahui respon anak didik terhadap audio visual *powtoon* ini dengan materi kegiatan ekonomi.

1. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik ini dilihat dari uji coba yang dilakukan kepada anak didik kelas IV SDN Secang yang berjumlah 20 orang. Dibawah ini adalah tabel data respon anak didik.

**Tabel F.1**  
**Data Hasil Respon Peserta Didik**

No	Responden	Aspek				Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		IM	B	P	K			
1	Responden 1	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
2	Responden 2	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
3	Responden 3	7	2	8	2	19	95	Sangat Baik
4	Responden 4	8	1	8	2	19	95	Sangat Baik
5	Responden 5	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
6	Responden 6	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
7	Responden 7	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik

8	Responden 8	6	1	8	2	17	85	Sangat Baik
9	Responden 9	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
10	Responden 10	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
11	Responden 11	8	1	8	2	19	95	Sangat Baik
12	Responden 12	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
13	Responden 13	7	2	8	2	19	95	Sangat Baik
14	Responden 14	7	1	8	2	18	90	Sangat Baik
15	Responden 15	7	2	7	2	18	90	Sangat Baik
16	Responden 16	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
17	Responden 17	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
18	Responden 18	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
19	Responden 19	7	2	7	2	18	90	Sangat Baik
20	Responden 20	8	2	8	2	20	100	Sangat Baik
Skor		153	36	158	40	387	1935	Sangat Baik
Nilai Akhir (%)		95,6	90	98,7	100	96,7		

(Ket. IM: Isi/Materi, B: Bahasa, P: Penyajian, K: Kegrampilan)

Berdasarkan tabel diatas, hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual *powtoon* di dapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Hasil dari analisis kebutuhan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwasannya fasilitas yang ada disekolah sudah cukup memadai, namun belum dimanfaatkan dengan baik. Hal ini yang menyebabkan mengapa guru kelas IV SDN Secang menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran audio visual *powtoon*, karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan hanya terpaku pada buku paket dan LKS saja. Hal ini sependapat dengan Dale dalam Azhar (2011:23) bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut TIM LPM DKI Jakarta dalam Jamaludin dan Rachmatullah (2017:125) media memiliki fungsi mempertinggi mutu pembelajaran.

Peneletian pengembangan *powtoon* ini bertujuan untuk memudahkan guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran karena media ajar dengan menggunakan video mampu mempermudah guru dalam menjelaskan materi terhadap anak didik dan guru tidak perlu untuk membuat media dalam ukuran

besar supaya dapat menjangkau satu kelas. Selain itu perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan tidak merasa bosan jika belajar menggunakan video. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2015:19-20) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan diantaranya : 1) membangkitkan keinginan dan minat baru, 2) membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, 3) membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan 4) membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Ketercapaian atau keberhasilan pengembangan audio visual *powtoon* berbasis kontekstual ini dapat dibuktikan melalui validasi ahli media (media dan materi) serta angket respon peserta didik. Uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media I memperoleh nilai dengan persentase 86% yang tergolong pada kategori “sangat layak”. Uji validasi yang dilakukan oleh ahli media II memperoleh nilai dengan persentase 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” juga. Sedangkan untuk validator ahli materi I memperoleh nilai dengan persentase 85% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Setelah media ini dinyatakan layak dan telah di revisi sesuai anjuran para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu di uji cobakan. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 3 April sampai dengan 9 April 2020. Karena adanya pandemi covid-19, uji coba produk ini dilakukan dengan cara online. Hal ini guna mempermudah peneliti untuk mengambil data tanpa harus kelapangan. Uji coba produk ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Secang dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Setelah peserta didik di anjurkan untuk melihat video, kemudian peserta didik mengisi angket respon. Hal ini dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan. Hasil respon peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan yaitu dengan nilai persentase 95,6% pada aspek isi atau materi, 90% pada aspek bahasa, 98,7% pada aspek penyajian dan 100% pada aspek kegrafikan. Hal tersebut didapatkan karena peserta didik merespon dengan baik media pembelajaran *powtoon* berbasis kontekstual.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual “layak digunakan di lapangan” karena dari hasil validasi yang dilaksanakan oleh para ahli yaitu ahli media dan materi sudah memenuhi patokan keberhasilan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya. Diharapkan media ini dapat membantu guru pada saat mengajarkan pembelajaran dikelas serta peserta didik selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang bisa dipetik dari penelitian ini adalah media pembelajaran *powtoon* berbasis kontekstual “sangat layak” digunakan. Hal ini terbukti dengan adanya uji validasi. Validasi yang dilakukan yaitu validasi kepada para ahli diantaranya ahli media dan materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai persentase 84% yang tergolong dalam kategori “sangat layak” dan validasi yang dilakukan kepada ahli materi mendapatkan nilai persentase 85% yang tergolong pada kategori “sangat layak”. Serta respon peserta didik terkait media audio visual *powtoon* berbasis kontekstual dapat dilihat dari hasil penyebaran angket dan mendapatkan nilai rata-rata 96,7% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Jamaludin, Ujang dan Reza Rachmatullah. 2017. *Pembelajaran Pendidikan IPS (Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa)*. Bekasi: Penerbit Nurani.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Asyifa, S. M. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*, 1-7.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.