

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN KONTEKS PASAR TERAPUNG BANJARMASIN PADA MATERI SPLDV UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**

**Nor Ain Hayati<sup>1</sup>, Karim<sup>2</sup>, Kamaliyah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin,

Surel: [norainhayati976@gmail.com](mailto:norainhayati976@gmail.com), [karim\\_fkipp@ulm.ac.id](mailto:karim_fkipp@ulm.ac.id), [kamaliyah4h@ulm.ac.id](mailto:kamaliyah4h@ulm.ac.id)

**Abstrak.** Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Komponen pembelajaran yang memegang peranan penting adalah bahan ajar. Bahan ajar dapat berupa tertulis maupun tidak tertulis, salah satunya adalah video pembelajaran. Video memberikan pengalaman baru dan membuat orang lebih tertarik dengan yang ditampilkan. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dapat menarik minat dan membantu siswa memahami materi. Kalimantan Selatan sebagian besar daratannya didominasi oleh lahan basah berupa sungai, rawa, dan pesisir pantai. Pada pembelajaran matematika, topik masalah matematika yang dihadirkan dalam pembelajaran dapat memuat konteks lingkungan lahan basah. Salah satu lahan basah di wilayah Provinsi Kalimantan Selatan adalah pasar terapung yang merupakan lingkungan lahan basah dimana transaksi jual beli dilakukan di atas sungai dengan menggunakan perahu atau sampan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan konteks Pasar Terapung Banjarmasin pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model 4D yang kemudian disederhanakan menjadi 3 tahap yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), dan tahap *develop* (pengembangan). Dilakukan uji validitas oleh 2 orang validator dan uji kepraktisan yang diukur dengan angket guru dan siswa. Data yang diperoleh yaitu data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator serta data kuantitatif berupa skor dari lembar validasi dan lembar angket. Hasil uji validitas video pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 3,38 dengan kriteria valid dan hasil uji kepraktisan video pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 3,40 yang berada pada kriteria praktis.

**Kata Kunci:** Bahan ajar; Video Pembelajaran; Pasar terapung; SPLDV

**Cara Sitasi:** Hayati, N. A, Karim, & Kamaliyah (2024). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Konteks Pasar Terapung Banjarmasin pada Materi SPLDV untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurmadikta*, 4(3): 105-113.

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan ilmu dasar yang terdiri dari terapan dan penalaran. Pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan kenyataan mengajarkan peserta didik untuk menjadi dekat dengan situasi konkrit dalam kehidupan sehari-hari (Rakhmawati dan Alifia, 2018). Salah satu topik pembelajaran matematika berbasis masalah dalam kehidupan sehari-hari ialah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Desmita, 2009). Banyak peristiwa yang dijumpai menerapkan konsep SPLDV, seperti menentukan harga barang per unit. Ketika berbelanja, hanya diketahui jumlah keseluruhan pengeluaran beberapa barang tetapi belum mengetahui harga barang yang dibeli per unit. Selain itu, materi SPLDV merupakan materi yang menjadi pembelajaran utama yang menjadi tolak ukur untuk mempelajari materi selanjutnya. Adapun materi tersebut adalah materi pemrograman linier SMA dan sistem persamaan linear tiga variabel. Pembelajaran matematika di sekolah harus diajarkan sesuai dengan budaya masing-masing. Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keanekaragaman suku dan budaya. Salah satu pembelajaran matematika yang disesuaikan budaya lokal setempat seperti Kalimantan Selatan dengan konteks lingkungan lahan basah (Mawaddah dkk, 2021).

Salah satu komponen dalam pembelajaran yang memegang peranan penting adalah bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang bisa digunakan untuk membantu siswa belajar yaitu video pembelajaran agar lebih menarik (Munir, 2012). Penggunaan video pembelajaran diharapkan lebih efektif dan mampu menarik perhatian peserta didik (Suriyani, 2016). Pembelajaran dengan media video akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika khususnya SPLDV pada kehidupan sehari-hari. Suriyani, 2016) Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015). Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Putri, 2012). Oleh karena itu, video pembelajaran sangat cocok untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan melalui kegiatan wawancara secara langsung terhadap pendidik di SMP Negeri 31 Banjarmasin. Pembelajaran matematika materi SPLDV masih kurang dalam penerapan konteks daerah lokal khususnya lahan basah. Narasumber menyatakan ada beberapa guru yang mengaitkan materi SPLDV pada kehidupan sehari-hari peserta didik tetapi hanya sebagian kecil yang dihubungkan dengan konteks lahan basah. Hal tersebut karena bahan ajar utama yang digunakan adalah buku teks pegangan dari kemendikbud sehingga untuk konteks lahan basahnya sendiri tidak banyak diterapkan pada latihan-latihan di dalam buku.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yaitu dari Rahmad, dkk (2022) yang melakukan penelitian pengembangan LKPD pada materi SPLDV kelas VII SMP berbasis masalah dengan konteks lingkungan lahan basah khas Kalimantan Selatan pada masalah yang disajikan yaitu pasar terapung, wisata sisir sungai, budidaya tambak ikan dan tumbuhan yang hidup di lahan basah dapat mewujudkan proses belajar yang lebih bermanfaat bagi peserta didik sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memecahkan permasalahan SPLDV. Maka, diperlukan pengembangan bahan ajar dengan konteks lahan basah untuk mendukung pembelajaran matematika siswa di SMPN 31 Banjarmasin seperti lahan basah pasar terapung (Garini dkk, 2021).

## METODE

Model pengembangan yang digunakan ialah 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*) (Inayah, 2021). Adanya keterbatasan waktu produk yang dikembangkan hanya sampai tahanan develop dengan uji validitas dan kepraktisan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah bahan ajar berupa video pembelajaran dengan konteks Pasar Terapung Banjarmasin pada materi SPLDV kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ialah data kualitatif (uraian, saran, dan saran validator dari angket guru dan siswa) dan data kuantitatif (data melalui lembar validasi dan lembar angket guru dan siswa). Instrumen pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi dan lembar angket dari guru dan siswa. Uji validasi dilakukan oleh validator untuk menilai dan memberi masukan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan angket guru dan siswa yang sebagai tolak ukur kepraktisan video pengembangan.

### Teknik Analisis Data.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan praktis. Data kualitatif yang diperoleh kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki produk yang dikembangkan. Analisis data yang digunakan untuk data kualitatif yaitu sebagai berikut.

#### 1. Analisis Data Hasil Validasi

Kevalidan suatu produk dilihat dari analisis data hasil validasi terhadap produk yang dikembangkan.

Interval penentuan tingkat kevalidan seperti pada Tabel 1 berikut (Hobri, 2010).

Rentang Nilai	Kriteria
$1 \leq Vi \leq 2$	Tidak Valid
$2 \leq Vi \leq 3$	Kurang Valid
$3 \leq Vi \leq 4$	Valid
$Vi = 4$	Sangat Valid

Bahan ajar berupa video pembelajaran dinyatakan valid apabila video pembelajaran termasuk kategori valid atau sangat valid.

#### 2. Analisis Data Hasil Kepraktisan [y1]

Analisis respons siswa berupa nilai rerata dengan skala penilaian dari rentang 0-4 terhadap penggunaan bahan ajar berupa video pembelajaran yang dikembangkan selama proses pembelajaran (Mustami, Hamansah, & Fitriyani, 2019).

Interval penentuan tingkat kepraktisan seperti pada Tabel 2 berikut (Mustami, Hamansah, & Fitriyani, 2019).

Rentang Nilai	Kriteria
$3,5 \leq Xi \leq 4$	Sangat Praktis
$2,5 \leq Xi < 3,5$	Praktis
$1,5 \leq Xi < 2,5$	Cukup Praktis
$0 \leq Xi < 1,5$	Tidak Praktis

Bahan ajar berupa video pembelajaran dinyatakan praktis apabila video pembelajaran termasuk kategori praktis atau sangat praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 3. 1 Hasil Pengembangan

Video pembelajaran ini dibatasi sampai tahap (*Develop*) yaitu sampai ditahap validasi dan kepraktisan.

##### (1) Tahap Define (*Pendefinisian*)

###### a. Analisis Ujung-Depan

Berdasarkan wawancara terhadap guru, penerapan konteks lahan basah pada pembelajaran lahan basah belum pernah dilakukan. Di sisi lain, belum ada bahan ajar berbentuk video pembelajaran di SMP Negeri 31 Banjarmasin yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Referensi dalam pembelajaran hanya terbatas pada bahan ajar tertulis seperti buku paket, buku LKS dan buku-buku penunjang lain di perpustakaan.

###### b. Analisis Siswa

Kemampuan siswa dalam memahami materi berbeda-beda ada yang cepat paham dan ada juga yang lambat karena sistem penerimaan siswa berdasarkan zonasi yaitu berdasarkan domisili tempat tinggal peserta didik yang berada dekat dengan sekolah, bukan berdasarkan tingkat kognitif siswa.

###### c. Analisis Tugas

Analisis tugas disusun berdasarkan KI dan KD kurikulum 2013 revisi 2017 kelas VIII SMP. Dari KI dan KD ini disusunlah indikator serta tujuan pembelajaran lalu dibuat permasalahan SPLDV berdasarkan tujuan tersebut. KI dan KD Materi SPLDV pada Tabel 3 berikut.

Table 3 KI dan KD SPLDV

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami Pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4. Mencoba mengolah, dan mengkaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.5 Menjelaskan system persamaan linear dua variable dan penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan system persamaan linear dua variabel

d. Analisis Konsep

Analisis konsep disusun dengan materi dan indikator pencapaian kompetensi yang akan digunakan dalam pembelajaran terkait materi SPLDV dengan 9 indikator pencapaian kompetensi.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- (1) Setelah diberikan materi siswa diharapkan mampu mengidentifikasi sebuah SPLDV dihubungkan dengan masalah kontekstual dengan tepat.
- (2) Setelah diberikan materi siswa diharapkan mampu menjelaskan perbedaan SPLDV dengan PLDV dengan tepat.
- (3) Siswa diharapkan dapat menyelesaikan metode substitusi
- (4) Siswa diharapkan dapat menyelesaikan metode eliminasi
- (5) Siswa diharapkan dapat menyelesaikan metode gabungan (eliminasi-substitusi).
- (6) Dengan diberikan suatu permasalahan sehari-hari diharapkan mampu membuat model matematika dari permasalahan tersebut dengan benar.
- (7) Dengan diberikan suatu permasalahan diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut menggunakan metode substitusi dengan tepat.
- (8) Diharapkan dapat memecahkan masalah menggunakan metode eliminasi
- (9) Diharapkan mampu memecahkan permasalahan menggunakan metode gabungan (eliminasi-substitusi) dengan tepat

**(2) Tahap Perencanaan (*design*)**

a. Pemilihan media

Pemilihan media berupa video untuk membantu siswa dalam memahami materi SPLDV. Pembuatan video pembelajaran ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* dan aplikasi edit *filmora*.

b. Pemilihan format

Pemilihan format disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu K13 yang mengacu pada model pembelajaran berbasis penggunaan buku matematika kurikulum 2013 untuk kelas VIII SMP edisi revisi 2017. Pemilihan *background* menggunakan warna hijau gelap agar teks mudah terbaca untuk kelas VIII SMP edisi revisi 2017.

c. Desain Awal

Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi secara sistematis yang dibagi menjadi 3 bahan materi video pembelajaran terdiri dari 4 aspek yaitu aspek isi, konstruksi, bahasa, dan Pasar Terapung Banjarmasin.

**(3) Tahap Pengembangan (*develop*)**

a. Tahap Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan penunjang sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran seperti mempersiapkan tempat untuk *recording*, menyiapkan materi SPLDV yang akan *divideokan* dan pendukung lainnya.

b. Tahap Produksi

Pembuatan video pembelajaran dimulai dengan menyusun *template* materi pada aplikasi *powerpoint* dengan desain yang menarik kemudian di *export* menjadi bentuk video. Setelah itu, melakukan *recording* untuk *dubbing* suara pada video ppt yang telah dibuat. Tahap selanjutnya melakukan *editing*, yakni penggabungan *recording* dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* melalui laptop dan terakhir melakukan *review* video pembelajaran secara menyeluruh. Cuplikan video pembelajaran berupa penyajian masalah dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1 Penyajian permasalahan SPLDV

c. Pasca Produksi

Video pembelajaran telah selesai dibuat dinamakan video *draft* 1 dan disimpan di google drive serta media digital lainnya seperti youtube. Hal ini dilakukan guna memudahkan publikasi maupun penyimpanan akses video pembelajaran melalui link yang akan dibagikan. Selanjutnya, *draft* 1 diserahkan kepada validator untuk diuji validasi.

3. 2 Hasil Uji Validasi

1. Validasi Materi

Materi bahan ajar SPLDV dilakukan penilaian ahli (*expert appraisal*) oleh validator 1 dan validator 2 dari dosen Pendidikan Matematika. Hasil dari lembar validasi berupa skor rentang validasi. Rata-rata hasil validasi adalah 3,33. Hasil analisis validasi materi dapat dilihat pada tabel 4 Materi telah memenuhi kriteria dengan beberapa perbaikan kembali

Table 4 Analisis Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	$A_i$	$V_a$
1	Aspek Isi	3,42	3,3
2	Aspek Kontruksi	3,35	
3	Aspek Bahasa	3,17	
4	Aspek Pasar Terapung	3,25	

Materi video pembelajaran yang dinyatakan valid selanjutnya dilakukan *recording* untuk merevisi video pembelajaran.

## 2. Validasi Video Pembelajaran

*Draft* 1 video pembelajaran yang telah dibuat diberikan kepada dua orang ahli dosen Pendidikan Matematika yaitu validator 1 dan validator 2. Hasil lembar validasi berupa skor rata-rata untuk menguji tingkat kevalidan video pembelajaran yang telah ditentukan. Rata-rata skor yang diperoleh dari dua orang ahli adalah 3,43. Hasil analisis validasi video pembelajaran terdapat pada tabel 5 Kritik dan saran diperbaiki pada *draft* 1 untuk menghasilkan produk akhir.

Table 5 Analisis Validasi Video

No	Aspek Penilaian	<i>Ai</i>	<i>Va</i>
1	Aspek Fungsi dan Manfaat	3	
2	Aspek Visual	3,25	
3	Aspek Audio	3,75	3,38
4	Aspek Tipografi	3,75	
5	Aspek Bahasa	3,17	

Berdasarkan tabel diperoleh rata-rata 3,38 terletak pada bagian kategori valid. Maka dari itu, video pembelajaran yang dirancang dan dibuat telah memenuhi kriteria valid.

## 3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilaksanakan pada Selasa, 8 November 2022 di SMP Negeri 31 Banjarmasin yang diikuti oleh 30 responden dari siswa dan satu responden guru dengan skor rata-rata 3,55 dengan kategori sangat praktis. Dari hasil angket respons siswa dilakukan analisis dan diperoleh skor rata-rata 3,40 yang berada pada kategori praktis. Sehingga video pembelajaran dapat dinyatakan praktis.

## Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan materi sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan konteks kebudayaan yang ada di Banjarmasin yaitu Pasar Terapung. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang dibatasi hanya sampai 3 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), dan *develop* (pengembangan). Hal ini dikarena keterbatasan dalam waktu penelitian.

Kriteria hasil pengembangan ini meliputi valid dan praktis yang ditinjau dari hasil uji validitas berdasarkan validasi dari ahli dan uji kepraktisan yang diukur dengan angket respons. Hasil validasi diperoleh skor rata-rata sebesar 3,38 dengan kriteria valid dan hasil uji kepraktisan didapatkan skor rata-rata yaitu 3,40 dengan kategori praktis. Sehingga video pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan praktis.

Validasi ahli dan angket respons yang digunakan selaras dengan penelitian sebelumnya untuk menilai validitas produk dan angket respons yang digunakan untuk melihat kepraktisan suatu produk. Adapun penelitian maksud yaitu dilakukan oleh Inayah (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung". Pada penelitian ini didapatkan hasil rerata validasi sebesar 3,41 dengan kategori valid dan skor rata-rata hasil uji kepraktisan sebesar 3,15 dengan kategori praktis. Penelitian lain nya yaitu oleh Suseno (2020) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif

berbasis Multimedia". Kesimpulan dari penelitian ini dinyatakan media yang dihasilkan telah divalidasi dan diujicobakan dengan menghasilkan 70% siswa memberikan respons positif.

Berdasarkan angket siswa dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan konteks Pasar Terapung yang dekat dengan lingkungan siswa dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu memahami materi SPLDV dan membantu siswa untuk lebih mengenal budaya Pasar Terapung. Hal ini selaras dengan pernyataan Abdullah (2016) bahwa pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan budaya sehingga pembelajaran matematika dapat diterima dengan lebih mudah serta pernyataan dari Fadhli (2015) bahwa orang lebih tertarik belajar dengan video daripada belajar melalui media teks atau gambar diam dan pernyataan dari (Putri (2012) yaitu pembelajaran dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepada nya.

Terdapat beberapa kelebihan maupun kekurangan dari video pembelajaran yang dikembangkan ini. Kelebihannya dipaparkan sebagai berikut.

- (1) Video pembelajaran ini memuat materi, contoh soal, dan latihan.
- (2) Video pembelajaran yang dikembangkan memuat konteks kebudayaan Banjarmasin yaitu Pasar Terapung yang dekat kehidupan siswa di Banjarmasin.
- (3) Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru, siswa, maupun pihak lain untuk membantu memahami materi SPLDV.

Adapun kekurangannya yaitu terletak pada uji coba yang hanya dilakukan satu kali. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Selain itu, video pembelajaran hanya disebar untuk satu sekolah yaitu di SMP Negeri 31 Banjarmasin dan hanya dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VIII E yang berjumlah 30 orang.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh nilai rata-rata yaitu 3,38 dengan kategori valid dan hasil uji kepraktisan diperoleh hasil rata-rata angket respons yaitu 3,40 dengan katagori praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan bahan ajar berupa video pembelajaran dengan konteks Pasar Terapung Banjarmasin pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang valid dan praktis.

### **Saran**

- (1) Bagi siswa hendaknya membiasakan diri untuk belajar mandiri serta mengenali lingkungan sekitar. Bahan ajar berupa video pembelajaran ini disusun dengan memuat hubungan antara materi pelajaran dan lingkungan sekitar.
- (2) Bagi guru hendaknya bahan ajar berupa video pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran pada materi SPLDV di kelas VIII SMP.
- (3) Bagi peneliti lain dengan bahan ajar berupa video pembelajaran ini hendaknya diujicobakan pada beberapa kelas maupun sekolah dan dikembangkan bahan ajar berupa video pembelajaran pada materi pembelajaran matematika yang lain, mengingat masih banyak materi matematika yang dapat dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari dengan konteks lingkungan khususnya wilayah Kalimantan Selatan.



## **DAFTAR PUSTAKA**

- As'ari, A. R., M. Tohir, E. Valentino, Z. Imron, dan I. Taufiq. (2017). *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aunurrahman.(2010). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Batubara, H. H. dan D. N. Ariani (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1). 48.
- Desmita.(2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-29.
- Garini, A. D., Karim, dan Y. Suryaningsih.(2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial Berbasis Masalah Matematika Kontekstual Dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah Pada Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnadikta: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(3), 2.
- Inayah, N. R., R. A. Sukmawati, dan R. Amalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Platform Powtoon pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*. 1(1). 3-5.
- Mawaddah, S., I. Budiarti, dan M. Aulia.(2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Konteks Lingkungan Lahan Basah Berorientasi HOTS. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 16-17.
- Munir.(2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, N. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318-328.
- Rahmah, dkk.(2022). Pengembangan LKPD Berbasis Masalah dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP/MTS. *Jurnadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 2(1), 76.
- Rosiyanti,Adriansyah, R. Widiyasari, dan N. S. Dewi.(2020). Analisis Persepsi Peserta didik Terhadap Video Pembelajaran Matematika Kelas VIII Pada Masa Pandemi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (1-10). Diperoleh dari: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Suriyani, I. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model Problem Solving Berbantu Wondershare Pada Materi Statistika di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1-13.
- Suseno, P, U. Ismail, Y. Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 1(2), 73.