

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA KONTEKS LAHAN BASAH UNTUK SISWA KELAS VII SMP/MTS

Maria Sianipar¹, Karim², Rahmita Noorbaiti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat,
Banjarmasin

Surel: Mariasianpr@gmail.com¹, karim_fkip@ulm.ac.id²,
Rahmita.noorbaiti@ulm.ac.id³.

Abstrak. Matematika merupakan ilmu hitung yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar kita. Meskipun begitu, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sering kali dibenci, dan menimbulkan ketakutan. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dianggap sebagai solusi yang membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Video pembelajaran memiliki keunggulan karena bisa diputar berulang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang berpotensi untuk menarik minat dan membantu siswa dalam memahami materi. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran matematika dengan konteks lahan basah yang sesuai untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang melibatkan tahapan *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan). Instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian video pembelajaran oleh ahli untuk mengukur kevalidan video, angket respon siswa, dan angket respon guru untuk mengukur praktikalitas video pembelajaran, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas penggunaan video pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa video pembelajaran ini yaitu 3,54 dengan kategori valid. Uji praktikalitas menghasilkan nilai rata-rata angket respons sebesar 3,16 dengan kategori praktis. Persentase hasil belajar siswa sebesar 81,82% dengan kategori efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran matematika dengan konteks lahan basah untuk siswa kelas VII SMP/MTs termasuk dalam kategori yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Video Pembelajaran, Lahan Basah, Menggunakan Data.

Cara Sitasi: Sianipar, M., Karim & Noorbaiti, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Konteks Lahan Basah Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTS. *Jurmadikta*, 4(2): 34-43.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pembelajaran dengan peranan yang sangat besar di dunia pendidikan dan memiliki keterkaitan pada kehidupan yang dijalankan sehari-hari. Banyak aspek kehidupan saat ini yang melibatkan penggunaan matematika (Yunia & Zanthly, 2020). Sayangnya, masih ada sejumlah siswa dengan stigma bahwa pembelajaran Matematika memiliki kesulitan besar, tidak adanya daya tarik, bahkan memberikan rasa takut (Jalal, 2022). Pandangan negatif seperti ini dapat menjadikan pelajaran Matematika merupakan satu-satunya mata pelajaran yang dibenci ataupun tidak disukai mayoritas siswa, bahkan ditakuti sebagian siswa manapun, terutama siswa dengan hasil belajar tidak memuaskan dibandingkan mata pelajaran lainnya. Akibatnya, kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan persamaan matematika saat mengerjakan soal dapat mengalami penurunan.

Berdasarkan pengamatan para peneliti sebelumnya, mencatat bahwa selama proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran Matematika, sebagian besar guru masih mengandalkan media berbasis visual seperti buku, LKPD, dan modul. Namun, penggunaan media ini terbatas dalam merangsang minat belajar siswa. Lebih lanjut, metode ini dianggap kurang interaktif selama proses pembelajaran dan dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan mengantuk, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka selama pelajaran berlangsung (Yunita, 2017).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam konteks pemahaman materi matematika yang diajarkan kepada siswa sangat ditekankan. Penerapan media dalam pengajaran memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam upaya membantu siswa memahami pelajaran matematika. Harapannya, hal ini dapat merangsang minat dan hasil belajar siswa (Baharuddin, 2014). Salah satu jenis media pembelajaran yang efektif adalah video yang dikemas menjadi suatu pembelajaran. Berbagai hasil penelitian memberikan hasil kecenderungan bahwa para siswa memiliki ketertarikan yang lebih besar dalam menjalani proses belajar dengan menggunakan media video dalam prosesnya jika terdapat teks-teks serta gambar diam yang menjadi pilihan lainnya (Fadhli, 2015). Penggunaan media yang berbentuk gambar bergerak dan suara atau video dalam proses pembelajaran dinilai efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Putri, 2012).

Sesuai dengan persyaratan dari kurikulum terbaru, Kurniawan (2017, dalam Rafiska & Susanti, 2023) menegaskan bahwa peranan utama dalam menjadi guru melalui pemenuhan akan kebutuhan dari tiap-tiap individu siswa dengan karakteristiknya masing-masing yang beragam dan memiliki keunikan tersendiri. Tujuannya adalah memastikan bahwa tingkatan yang didapatkan dari hasil belajar dapat terpenuhi secara optimum mampu dicapai oleh semua siswa. Untuk mencapai tujuan ini, pengetahuan guru tentang karakteristik awal siswa sangat krusial pada perencanaan kegiatan belajar-mengajar. Karena karakteristik tiap orang bervariasi, termasuk dalam hal kemampuan awal yang dimilikinya, sosiokultural yang menjadi latar belakangnya dalam menjalani pembelajaran dan gaya yang muncul dalam penerapan belajarnya (Rafiska & Susanti, 2023), pengidentifikasian karakteristik ini menjadi suatu keharusan agar pembelajaran dapat disesuaikan secara efektif dengan kebutuhan individu masing-masing siswa.

Siswa yang umumnya secara keseluruhan merupakan individu dengan kategori gaya belajarnya adalah visual menunjukkan kemampuan untuk memproses informasi dengan baik melalui penggunaan visualisasi. Biasanya, mereka menunjukkan preferensi terhadap berbagai alat visual yang didalamnya termasuk ilustrasi menarik, diagram dengan berbagai warna, gambar bergerak dengan suara atau video, poster-poster menarik dengan tema tertentu, animasi-animasi lucu dan berwarna. Berbagai alat visual tersebut memaksimalkan pemanfaatan berbagai macam warna menarik, simbol-simbol tertentu dan grafik-grafik yang menarik dalam memberikan bantuan untuk proses penerimaan informasi terkait pembelajaran saat belajar-mengajar berlangsung, siswa akan merasa lebih mudah jika mereka dapat menyajikan informasi dalam bentuk gambar yang berbeda dan dapat mengingat setiap detail halaman melalui ingatan daya tangkapnya. Selain itu, siswa tentu seringkali mengubah kembali berbagai kalimat yang berisikan pengetahuan menjadi suatu simbolisasi tertentu dan singkatan yang mempermudah untuk dimengerti. Simbolisasi yang digunakan siswa dapat berupa berbagai macam bentuk bentuk ataupun dengan berbagai warna-warna, sehingga mampu mempermudah proses pengingatan informasi (Alhafiz, 2022).

Penggunaan video pembelajaran dalam konteks membantu para siswa secara keseluruhan dalam memahami informasi yang diberikan terkait pelajaran tertentu berperan sangat besar dalam memudahkan siswa memahaminya. Kelebihan utama video pembelajaran adalah kemampuannya untuk diputar berulang kali sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam implementasinya dikelas melalui video pembelajaran mampu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar secara optimum diarahkan dunia pendidikan menyeluruh. Daya tarik yang ditimbulkan melalui video pembelajaran terletak pada sifatnya yang menarik bagi siswa karena belum pernah ditemuinya, unik dengan menampilkan gaya baru mengikuti perkembangan zaman, dan berbeda dari pembelajaran umumnya. Oleh karena itu, melalui tampilan berupa video yang memunculkan daya tarik ini mampu memberikan tingkatan yang baik pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui perangkat yang diterapkan saat pembelajaran dengan potensi besar dalam memberikan tingkatan signifikan pada semangat siswa saat kegiatan belajar sedang dilangsungkan. Ketika media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki daya tarik, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, dan ini membantu mencapai tujuan dari dunia pendidikan yang didasari oleh kompetensi dasar pasti yang telah ditetapkan. Pandangan ini sejalan dengan penelitian Indaryanti & Jailani (2015), yang menekankan bahwa pembelajaran yang menarik dan seru dapat memacu motivasi belajar siswa serta meningkatkan aspek kognitif mereka. Video pembelajaran memiliki keunggulan dalam memberikan nuansa baru dengan menghadirkan visualisasi konsep secara konkret dan menampilkan peristiwa yang nyata. Untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas, video pembelajaran perlu mampu menghubungkan materi dengan fenomena kehidupan sehari-hari atau kontekstual.

Menurut Hamalik (seperti yang dikutip dalam Dewi, 2017), lingkungan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar dan mengajar, karena lingkungan ini memiliki makna yang signifikan dalam mengembangkan pendidikan dan pengajaran yang berfokus pada konteks lingkungan. Penelitian ini berfokus pada lingkungan di Pulau

Kalimantan, khususnya di Kalimantan Selatan, yang dikenal sebagai lingkungan berlahan basah. Lingkungan ini mencakup aspek sosial berupa interaksi sosial dalam proses pembelajaran, aspek individu berkaitan dengan karakteristik unik siswa, aspek alam mencakup lingkungan fisik tempat pembelajaran, dan aspek budaya melibatkan nilai-nilai dan norma budaya memengaruhi konteks pendidikan yang menjadi karakter utama dari lingkungan berlahan basah. Sebagai bagian dari pendekatan pendidikan, siswa diharapkan untuk memahami potensi yang dimiliki oleh lingkungan berlahan basah ini, dan para guru memiliki kesempatan untuk menggunakan sumber dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan siswa akan kearifan lokal disekelilingnya (Sari *et al.*, 2022).

Kalimantan Selatan secara mayoritas terdiri dari lahan yang cenderung berair atau dikenal sebagai merujuk kepada daerah yang tergolong dalam kategori lahan basah, yang meliputi sungai, rawa-rawa, serta wilayah pesisir. Dalam konteks pelajaran matematika, berbagai topik matematika dapat diambil dari beragam aspek lingkungan, seperti flora dan fauna yang khas, letak geografis, variasi kuliner, sistem transportasi, dan dinamika kehidupan sosial di Kalimantan Selatan. Keberadaan lingkungan berlahan basah ini memberikan inspirasi kepada pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran yang terkait dengan lingkungan tersebut. Dalam hal ini, perangkat pembelajaran Matematika yang relevan dengan lingkungan berlahan basah menjadi sangat penting bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika di sekolah, terutama bagi sekolah yang berlokasi di daerah dengan karakteristik lingkungan serupa (Mawaddah *et al.*, 2021).

Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi "Menggunakan Data," khususnya dalam konteks penerapan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan video pembelajaran memungkinkan variasi dalam pembelajaran, menghindari kejenuhan dalam proses belajar, dan diharapkan dapat meningkatkan minat serta efektivitas pembelajaran (Suriyani, 2016).

METODE

Penelitian menggunakan model pengembangan 4D yang melibatkan tahapan *define* (mendefinisikan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan). Produk utama penelitian adalah video pembelajaran matematika dengan lingkungan lahan basah yang dijadikan konteks penelitian ditujukan untuk siswa kelas VII SMP/MTs. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari siswa kelas VII C di SMPN 1 Banjarmasin dan tiga validator, yang terdiri dari dua dosen dari Universitas Lambung Mangkurat dan satu guru dari SMPN 1 Banjarmasin. Objek penelitian dan pengembangan adalah kualitas yang dihasilkan berbentuk media yang dipergunakan dalam pembelajaran matematika. Alat penelitian yang dipakai melibatkan lembar validasi, angket untuk merespons siswa, dan pencatatan hasil pembelajaran siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan dua pendekatan, yakni pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari lembar validasi, tanggapan siswa

melalui angket, serta prestasi belajar siswa. Sementara data kualitatif diperoleh dari evaluasi dan masukan yang diberikan oleh para validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Define (*Pendefinisian*) pada tahap ini hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Banjarmasin, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika referensi dalam pembelajaran hanya terbatas pada bahan ajar tertulis seperti buku paket, LKPD dan buku-buku penunjang lain di perpustakaan, sedangkan kemampuan siswa dalam memahami materi berbeda-beda ada yang cepat paham dan ada juga yang lambat. Selama ini belum ada bahan ajar berbentuk video pembelajaran di SMP Negeri 1 Banjarmasin yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri.

Tahap Perencanaan (*design*) pada tahap ini, langkah yang diambil adalah pembuatan video pembelajaran ini dibantu dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* direkam (*record*) menggunakan aplikasi *OBS STUDIO* dan diedit menggunakan aplikasi *capcut*. Pemilihan format isi pada video pembelajaran ini adalah (1) Pembukaan, (2) Penyampaian tujuan pembelajaran, (3) Penyajian masalah kontekstual, (4) Penyampaian materi, (5) Contoh soal, (6) Latihan, dan (7) Penutup.

Tahap Pengembangan (*develop*) pada tahap ini, langkah yang diambil adalah menyusun template materi pada aplikasi *powerpoint* yang direkam menjadi bentuk video bersamaan dengan merekam suara menggunakan aplikasi *OBS Studio* di laptop. Kemudian dilanjutkan *recording* menggunakan aplikasi kamera yang ada di *handphone*. Tahap selanjutnya yaitu mencari *background* yang sesuai dengan video pembelajaran. Setelah bahan-bahan dari video pembelajaran terkumpul kemudian dilakukan *editing* menggunakan aplikasi *capcut* melalui komputer.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*), pada tahap ini, langkah yang diambil adalah menyebarkan perangkat pembelajaran agar bisa digunakan di sekolah. Namun, dalam penelitian ini, penyebaran perangkat pembelajaran hanya mencakup guru matematika di SMP Negeri 1 Banjarmasin.

Tabel 1. Hasil analisis validasi materi

No	Aspek Penilaian	A_i	V_a
1	Aspek Isi	3,56	
2	Aspek Konstruksi	3,67	3,54
3	Aspek Bahasa	3,44	
4	Aspek Lahan Basah	3,50	

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh nilai rata-rata yaitu 3,54. Berdasarkan acuan peneliti hasil penunjukkan telah memenuhi kriteria valid. Meski demikian berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, dilakukan revisi draft 1 materi video pembelajaran.

Tabel 2. Hasil analisis validasi video

No	Aspek Penilaian	A_i	V_a
1	Aspek Fungsi dan Manfaat	3,50	
2	Aspek Visual	3,58	
3	Aspek Audio	3,33	3,54
4	Aspek Tipografi	3,50	
5	Aspek Bahasa	3,78	

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh rata-rata 3,54. Berdasarkan acuan peneliti hasil menunjukkan telah memenuhi kriteria valid sehingga video pembelajaran yang dibuat dinyatakan valid.

Uji kepraktisan dilaksanakan pada Kamis, 25 Mei 2023 di SMP Negeri 1 Banjarmasin yang diikuti oleh 33 responden dari siswa dan satu responden guru. Berdasarkan hasil analisis angket respons guru pada diperoleh skor rata-rata 3,94 dengan kategori sangat praktis. Dari hasil angket respons siswa dilakukan analisis dan diperoleh skor rata-rata 3,16 yang berada pada kategori praktis. Sehingga video pembelajaran dapat dinyatakan praktis.

Tabel 3. Rekapitulasi nilai *post test*

Kriteria	Frekuensi	Persentase
≥ 80	27	81,82%
≤ 80	6	18,18%
Jumlah	33	100%

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa lebih dari 80% dari subjek uji coba berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mengacu pada persentase hasil belajar peserta didik yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan dalam hal hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Kriteria hasil pengembangan ini meliputi valid, praktis dan efektif yang ditinjau dari hasil uji validitas berdasarkan validasi dari ahli, uji kepraktisan yang diukur dengan angket respons dan uji keefektifan dari hasil belajar peserta didik. Hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 3,54, yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Uji praktikalitas menghasilkan skor rata-rata sebesar 3,16, yang menunjukkan kategori praktis. Selain itu, lebih dari 80% dari siswa mencapai nilai di atas KKM dalam hasil pembelajaran, yang mengindikasikan efektivitas video pembelajaran. Oleh karena itu, dapat ditarik simpulan bahwasannya video pembelajaran khususnya konteks lahan basah yang telah dibuat dianggap valid, praktis, dan efektif.

Validasi ahli, angket respons dan hasil pembelajaran siswa hasil olah data penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga memanfaatkan uji validasi oleh ahli untuk menilai tingkat kevalidan produk, menggunakan angket respons untuk

mengevaluasi aspek praktikalitas produk, dan melibatkan hasil belajar peserta didik sebagai indikator efektivitas produk tersebut. Adapun penelitian yang dimaksud 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 lainnya yaitu oleh Penelitian oleh Saman *et al.*, (2019) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel”. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran yang telah dibuat untuk materi persamaan linear dua variabel dianggap sesuai, mudah digunakan, dan bermanfaat.

Berdasarkan angket persepsi siswa dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan konteks lahan basah yang dekat dengan lingkungan siswa dapat meningkatkan motivasi siswa, membantu memahami materi Menggunakan Data dan membantu siswa untuk lebih mengenal kearifan lokal masyarakat yang tinggal di lingkungan lahan basah. Hal ini selaras dengan pernyataan Abdullah (2016) bahwa pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan budaya sehingga pembelajaran matematika dapat diterima dengan lebih mudah. Fadhli (2015) memaparkan hasil kecenderungan bahwa para peserta didik memiliki ketertarikan yang lebih besar dalam menjalani proses belajar dengan menggunakan media video dalam prosesnya jika terdapat teks-teks serta gambar diam yang menjadi pilihan lainnya dan pernyataan dari Putri (2012) yaitu pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran berjenis gambar bergerak dan suara atau video secara efektif mampu menjadikan peserta didik dengan mudah dalam mengerti pembelajaran yang didapatkannya.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari video pembelajaran yang dikembangkan ini. Kelebihan video pembelajaran ini yaitu video pembelajaran telah melalui tahap uji validitas, praktis, dan keefektifan berdasarkan model pengembangan 4D sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran. Video pembelajaran ini memuat materi, contoh soal, dan latihan yang dapat digunakan oleh guru, siswa, maupun pihak lain untuk membantu memahami materi Menggunakan Data. Video pembelajaran yang dikembangkan memuat konteks kearifan lokal masyarakat yang tinggal di lingkungan lahan basah yang dekat kehidupan siswa di Banjarmasin.

Adapun kekurangannya yaitu yaitu video pembelajaran hanya disebar untuk satu sekolah yaitu di SMP Negeri 1 Banjarmasin dan hanya dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VII C yang berjumlah 33 orang. Peneliti menghadapi kendala dalam pengaturan waktu penelitian karena siswa yang memiliki perbedaan kecepatan dalam memahami materi. Selain itu, tidak semua siswa memiliki atau membawa gawai.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disarikan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli, Video Pembelajaran Matematika Konteks Lahan Basah untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs masuk dalam kategori valid.
2. Berdasarkan hasil angket respon guru dan angket respon siswa, Video Pembelajaran Matematika Konteks Lahan Basah untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs masuk dalam kategori praktis.
3. Berdasarkan hasil belajar siswa, Video Pembelajaran Matematika Konteks Lahan Basah untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs masuk dalam kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2016) Peran Guru dalam Mentransformasi Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika FKIP UNS*. 9 (2). 640
- Ancer, T., Sidabutar, U., & Aritonang, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Appype Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI TITL SMK. *J U P E N T U S : Jurnal Pendidikan, Teknologi dan Sains*, 22-30.
- Alhafiz, N. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1133-1142.
- 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.
- Baharuddin, I. (2014) Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Journal Nalar Pendidikan*. 2(2).
- Batubara, H. H. dan D. N. Ariani (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1). 48.
- Brame, C. J. (2015). Effective Educational Videos. Vanderbuilt University Center for Teaching, 1–8.
- Depdiknas. (2007). *Materi sosialisasi dan pelatihan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N. R., Adnyawati, N. S., & Masdarini, L. (2017). Penerapan pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran sinitasi higiene dan keselamatan kerja di SMK Pariwisata Triatmajaya Singaraja. *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK)*, 8(2), 284-294.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-29.
- Fitriani, A., Mustami, M. K., & Hamansah, H. (2019). Pengembangan lkpd berbasis strategi motivasi arcsmateri sistem imunitas pada kelas xi miamamadaniauddin paopao. *Al-ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2).

- 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. *JURMADIKTA: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(3), 2.
- Hamzah, A. dan Muhlisrarini (2015). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasanah, H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Literasi Matematis. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 137–148.
- Hobri. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jember: FKIP Universitas Jember Press.
- 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.
- Irawan, A., & Febriyanti, C. (2016). Efektifitas Mathmagic dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Jalal, N. (2022). Persepsi Siswa Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran Matematika saat Pandemi Covid-19. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 27-40.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2013. *Dokumen Sosialisasi Kurikulum 2013*.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Liberna, H. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Penggunaan Metode Improve Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Formatif jurnal ilmiah pendidikan MIPA 2012*. 2(3): halaman 190 – 197.
- Marliana. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. Jakarta Timur: Predamedia Group.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Integrasi nilai-nilai karakter matematika melalui pembelajaran kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 333-344.
- 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.
- Paridjo. (2008). *Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika*. Semarang: UPBJJ Universitas Terbuka.
- Nurmahasih, U., & Wiyono, K. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Kontekstual Daerah Lahan Basah Pada Materi Fluida Statis Untuk Siswa SMA* (Doctoral dissertation, Sriwijaya Universtiy).
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).

- 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, A. Karim, Kamaliyah. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Masalah dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP/MTS. *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 2(1), 76.
- Rafiska, & Susanti, R. (2023). Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas XII SMA Negeri 1 Palembang. *Research and Development Journal Of Education*, 474-482.
- Rakhmawati, I, A, dan N. N. Alifia. (2018). Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Penguat Karakter Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 186-187.
- Rosiyanti, H, A. F. Adriansyah, R. Widiyasaki, 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)*.
- Sari, R., Pasani, C. F., & Hidayanto, T. (2022). Pengembangan Tes Formatif Aritmatika Sosial Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 125-134.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Slamet Kurniawan Fahrurrozi, Dwi Maryono, C. B. (2017). Indonesian Journal of Informatics Education Simple Additive Weighting Method in the Development of a System Assessing the Feasibility of. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 1(2), 17-28.
- Sugianty, D. 2016. Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Pasar Terapung Berbasis Kearifan Lokah di Kota Banjarmasin. *TATA KELOLA SENI*, 2(2), 21-22.
- 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.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta, Prenadamedia Group.
- Suseno, P, U. Ismail, Y. Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 1(2), 73.
- Yunia, N., & Zanthly, L. S. (2020). Kesalahan siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita pada materi aritmatika sosial. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(1), 105-116.