

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTU *ADOBE PREMIERE* PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh

Lita Asmara

NPM. 1611100201

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari validator dan respon peserta didik serta pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbantu *Adobe Premiere* pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) untuk kelas IV SD/MI. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 89%, ahli media memperoleh hasil 90,7% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa memperoleh hasil 87,8% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba skala kecil di peroleh hasil rata-rata 90,54%, dan uji coba skala besar diperoleh hasil 90,69% dengan keterangan sangat menarik, jadi media pembelajaran memperoleh hasil 90,62% dari uji coba skala kecil dan skala besar dengan keterangan sangat menarik dan sangat layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Video, Adobe Premiere, Matematika, ADDIE*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBANTU *ADOBE PREMIERE* PADA
MATA PELAJARAN **MATEMATIKA**
KELAS IV SD/MI**

Nama : **Lita Asmara**

NPM : **1611100201**

Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Laila Maharani, M.Pd


Hasan Sastra Negara, M. Pd

NIP. 196701151993032001

NIP.

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTU ADOBE PREMIERE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD/MI** di susun oleh: **LITA ASMARA, NPM. 1611100201, Jurusan PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI).** Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Selasa/27 April 2021, Pukul: 13.00 s/d 15.00 WIB,** Tempat: **Virtual Google Meet.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd 

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd 

Pembahas Utama : Nurul Hidayah, M.Pd 

Pembahas I : Dr. Laila Maharani, M.Pd 

Pembahas II : Hasan Sastra Negara, M.Pd 

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

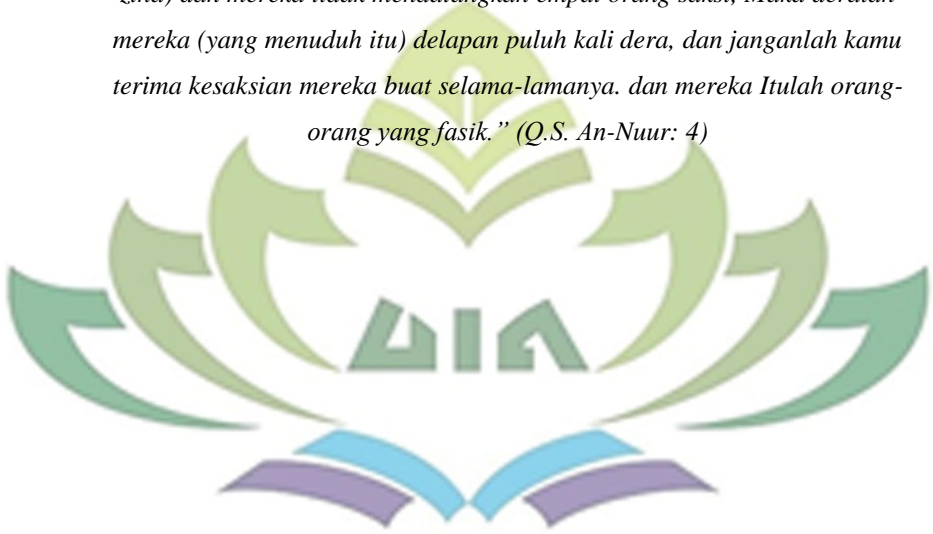


MOTTO

وَالَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَأْتُوا بِأَرْبَعَةِ شُهَدَاءَ فَاجْلِدُوهُمْ ثَمَنِينَ جَلْدَةً

وَلَا تَقْبَلُوا لَهُمْ شَهَادَةً أَبَدًا وَأُولَئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿٤﴾

“Dan orang-orang yang menuduh wanita-wanita yang baik-baik (berbuat zina) dan mereka tidak mendatangkan empat orang saksi, Maka deralah mereka (yang menuduh itu) delapan puluh kali dera, dan janganlah kamu terima kesaksian mereka buat selama-lamanya. dan mereka Itulah orang-orang yang fasik.” (Q.S. An-Nuur: 4)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW pembawa risalah yang memiliki cinta yang teramat luas kepada umatnya. Kupersembahkan lembaran-lembaran karya kecilku ini sebagai tanda cinta, kasih sayang, dan baktiku pada:

1. Kedua orangtua ku yang sangat aku cintai dan sayangi yaitu Bapak Abdul Kadir dan Emak Hayuna yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, mendidik dan membimbingku dengan penuh kesabaran, selalu memberikan yang terbaik untukku, selalu memberikan semangat dan mendoakanku dalam setiap sujudnya, serta memberi kekuatan terbesar dalam hidupku.
2. Kakak ku tercinta Rika Fitri Yana, Kantataqwa, Likal Adil Susilo adikku Lisa Septia Wati, dan Zulqipliy Wijaya, telah membantu saya dan mensupportsaya dalam penyusunan skripsi ini dan terimakasih atas segala pengertian serta dorongannya selama ini.
3. Sahabat-sahabat seperjuangan angkatan 2016 terkhusus kelas D di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Sahabat berbagiku sekaligus saudara ku Ade Devi Rahmawati dan Septi Olan Dori terimakasih telah menjadi sahabat berbagi cerita, kebahagiaan, keceriaan, senyuman dan pengalaman yang mengesankan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bumi Agung, Kecamatan Bahuga, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung pada tanggal 10 Oktober 1997. Penulis merupakan anak ke tiga dari empat bersaudara pasangan Bapak Abdul Kadir dan Ibu Hayuna. Penulis telah menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Bumi Agung pada tahun 2010, Pendidikan Menengah Pertama di SMPN 2 Bahuga pada tahun 2013, Pendidikan Menengah Atas di SMAN 1 Pakuan Ratu pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur ujian masuk perguruan tinggi keagamaan islam negeri (UMPTKIN).

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Suban Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan. Penulis juga melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 4 Bandar Lampung pada bulan Oktober 2019. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Pasir Gintung Bandar Lampung, dan MIN 4 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim...

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Syofnida Ifrianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku sekretaris jurusan yang telah memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, kritik, dan saran selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi.
3. Dr. Laila Maharani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
4. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis.
5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Almamater Kebanggaanku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku.

7. Bapak Ade Suastina, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 1 Pasir Gantung Bandar Lampung dan Bapak Imam AsyrofiAC,M.Pd.I selaku Kepala Madrasah MIN 4 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATAPENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Maslah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Maslah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Audio Visual.....	8
1. Pengertian Media Audio Visual	8
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	9
B. Video Animasi.....	10
C. Pengertian Matematika	11
D. Adobe Premiere	12
E. Penelitian Relevan	13
F. Kerangka Pikir.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
1. Tempat Penelitian	18
2. Subyek Penelitian.....	18
3. Waktu Penelitian	17
C. Konsep dan Langkah Penelitian.....	17

D. Langkah-Langkah Pembuatan Model ADDIE	18
1. Tahap Analisis	18
2. Desain	18
3. Pengembangan	19
4. Implementasi.....	19
5. Evaluasi.....	19
E. Teknik Pengumpulan Data	20
F. Instrumen Penelitian	21
G. Teknik Analisis data	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	26
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	26
2. Perencanaan (<i>Design</i>)	27
3. Pengembangan (<i>Depelopment</i>)	27
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	51
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	55
B. Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar penilaian.....	22
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen angket respon pendidik.....	23
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen respon peserta didik.....	23
Tabel 3.4 Kriteria skor	24
Tabel 3.5 Kriteria skala kelayakan	25
Tabel 4.1 Hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi	31
Tabel 4.2 Saran perbaikan ahli materi	33
Tabel 4.3 Hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi	35
Tabel 4.4 Hasil validasi tahap 1 oleh ahli media	37
Tabel 4.5 Saran perbaikan ahli media	39
Tabel 4.6 Hasil validasi tahap 2 oleh ahli media	41
Tabel 4.7 Hasil validasi tahap 1 oleh ahli bahasa	43
Tabel 4.8 Saran perbaikan ahli bahasa	45
Tabel 4.9 Hasil validasi tahap 2 oleh ahli bahasa	47
Tabel 4.10 Hasil validasi tahap 1 dan tahap 2	50
Tabel 4.11 Hasil respon pendidik	51
Tabel 4.12 Hasil respon peserta didik uji coba skala kecil	52
Tabel 4.13 Hasil respon peserta didik uji coba skala besar.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir.....	15
Gambar 3.1 Prosedur pengembangan model <i>ADDIE</i>	18
Gambar 4.1 Halaman pembuka	28
Gambar 4.2 Tampilan uraian materi	29
Gambar 4.3 Tampilan contoh soal.....	30
Gambar 4.4 Tampilan latihan soal.....	30
Gambar 4.5 Grafik hasil validasi ahli materi tahap 1.....	32
Gambar 4.6 Perbaikan ahli materi	33
Gambar 4.7 Perbaikan ahli materi untuk mengganti tabel	34
Gambar 4.8 Grafik hasil validasi ahli materi tahap 2.....	36
Gambar 4.9 Grafik validasi ahli materi tahap 1 dan 2	36
Gambar 4.10 Grafik hasil ahli media validasi tahap 1	38
Gambar 4.11 Saran perbaikan ahli media	39
Gambar 4.12 Saran perbaikan ahli media	40
Gambar 4.13 grafik hasil validasi ahli media tahap 2	42
Gambar 4.14 Grafik validasi ahli media tahap 1 dan 2.....	42
Gambar 4.15 Grafik hasil validasi ahli bahasa tahap 1	45
Gambar 4.16 Saran perbaikan ahli bahasa	46
Gambar 4.17 Saran perbaikan penulisan contoh soal	46
Gambar 4.18 Grafik hasil validasi ahli bahasa tahap 2	48
Gambar 4.19 Grafik validasi ahli bahasa tahap 1 dan 2.....	49
Gambar 4.20 Diagram hasil angket respon pendidik	52
Gambar 4.21 Hasil respon peserta didik uji coba skala kecil.....	53
Gambar 4.22 Hasil respon peserta didik uji coba skala besar	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk berkembang/maju. Sejalan dengan pendapat Aziz yang menyatakan bahwa, Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup berkembang¹. Dalam pengertiannya, pendidikan diartikan sebagai proses mendewasakan peserta didik, baik itu dalam segi berfikir maupun bertindak, agar pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual peserta didik dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan pokok bagi setiap manusia, karena pada saat manusia dilahirkan ia tidak memiliki suatu pengetahuan apapun, sebagaimana dalam firman Allah yang dijelaskan dalam Al-Qur'an yang artinya "*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu, tidak mengetahui sesuatu.*" (Q.S 58 : 2). Pendidikan juga berarti sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat dengan memberikan bimbingan, pengetahuan keterampilan serta pembekalan budi pekerti yang bertujuan untuk membentuk watak kepribadian yang baik². Menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan hasil belajar semaksimal mungkin tugas dan kewajiban guru.³ Pendidikan juga telah dijelaskan sebagaimana dalam Al-Qur'an surah Mujadallah ayat 11 yang mana berbunyi sebagai berikut :

¹Abd Aziz Hsb, *Landasan Pendidikan*, (Ciputat : CV. Harisma Jaya Mandiri, 2018), h.3

²Aas Siti Sholichah, "Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 07 No. 1 (April 2018), h. 28

³Laila Puspita, Yetri, Ratika Novianti "Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Kemampuan Metakognisi Dan Afektif Pada Konsep Sistem Sirkulasi Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 15 Bandar Lampung". *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, Vol. 8 No. 1 (Juli 2017), h. 78

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
 فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
 الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ



Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa bagi siapa yang berpendidikan (berilmu) maka dia akan mendapatkan derajat yang lebih tinggi diantara manusia yang lainnya. Pendidikan tentu saja memiliki tujuan, tujuan pendidikan merupakan, suatu target atau sasaran yang akan dicapai setelah pendidikan itu berlangsung⁴. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan.⁵ Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan, salah satu tujuannya adalah “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”, agar tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan maka sebagai pendidik harus mampu mengemas pembelajaran agar menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

⁴Munir Yusuf *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), h. 29

⁵Chairul Anwar, *hakikat manusia dalam pendidikan* (Yogyakarta: Suka PressUniversitas IslamNegeri Sunan Kali Jaga, 2019), h.78

menyampaikan pesan yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar dari dalam dirinya dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.⁶ Media adalah bagian terpenting yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.⁷ Pemakaian media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan minat belajar peserta didik, dalam proses pembelajaran banyak media yang dapat digunakan, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual atau video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam pembelajaran, dan didalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu suara/bunyi dan gambar.⁸ Matematika salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan media, Matematika adalah ilmu yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, matematika juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan matematika memiliki peran tidak hanya membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan pesdik tetapi nilai yang membantu membentuk karakter peserta didik.⁹ Pembelajaran matematika di sd merupakan sebuah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah. Kemajuan teknologi berkontribusi besar dalam kerja-kerja manusia, termasuk dalam aktivitas pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi untuk membuat video, salah satunya aplikasi adobe premiere. Adobe premiere merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat canggih, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang sangat bagus dan *software* ini

⁶Aan, *et. al.* “Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Video Scribe* Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 2 (Juli 2018), h. 130

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 2

⁸Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), h. 48

⁹Tatag Yuli Eko Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

sangat membantu dan memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit berbagai macam video, termasuk video animasi. Adobe premiere aplikasi editing video yang digunakan untuk mengasalkan video dan video tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran¹⁰. Video akan menjadi ditonton ketika diedit dan disajikan dengan semenarik mungkin.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SDN 1 Pasir Gantung dan MIN 4 Bandar Lampung terkait dalam proses pembelajaran yang saat ini dilakukan adalah secara daring karna adanya virus *covid-19* yang menyerang dunia. Dalam hal ini peserta didik dan pendidik harus berkomunikasi dengan jarak jauh agar pembelajaran tetap berlangsung. Wawancara yang saya lakukan dengan ibu Gina selaku pendidik kelas 4 di SDN 1 Pasir Gantung bahwasannya dalam pembelajaran yang dilakukan secara langsung sebelum adanya pembelajaran daring, dalam proses pembelajaran pendidik sudah menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Tetapi untuk saat ini pembelajaran yang dilakukan begitu terbatas dan pengawasan terhadap murid pun kurang maksimal. Pendidik sudah menggunakan media video hanya saja video yang digunakan pendidik tidak memiliki suara dan hanya penjelasan-penjelasan saja. Selain dari itu pembelajaran tatap muka hanya dilakukan sekali dalam seminggu, dan lama waktu yang dianjurkan dalam tatap muka tersebut hanya kurang lebih 2 jam.

MIN 4 Bandar Lampung juga termasuk sekolah yang berdampak *Covid-19*, dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik kelas 4 yaitu ibu Novi, beliau mengatakan bahwa untuk saat ini pembelajaran dilakukan dengan cara jarak jauh, yang tadinya dalam pembelajaran menggunakan metode dan media dan sekarang hanya dibantu dengan buku

¹⁰Muhammad Syamsudin Zaini, Jaka Nugraha “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”. *Jurnal Pednidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*”, Vol. 9 No. 2 (2021), h. 352

cetak dan media seadanya. Dalam pembelajaran daring yang seperti sekarang ini banyak siswa yang dalam belajar tidak mendapatkan ilmu secara maksimal, banyak dari mereka yang dalam menyelesaikan tugas dengan cara mencontek atau diberitahu oleh orang lain atau diluar pengawasan orang tua, tetapi tidak semua peserta didik begitu. Dalam pembelajaran pendidik mengatakan bahwa suda pernah menggunakan video pembelajaran. Dalam pembelajaran daring pendidik hanya menjelaskan materi melalui video kemudian diberikan ke peserta didik melalui aplikasi group whatsApp. Pembelajaran daring lebih banyak menyelesaikan tugas-tugas, kemudian untuk pengumpulan dan pengambilan tugas dilakukan setiap satu minggu sekali. Dalam belajar atau menyimak materi secara online pun susah untuk dimengerti karena terkadang terhalang oleh oleh sinyal atau ketidak sungguhan peserta didik dalam menyimak materi. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang dapat diputar berulang ulang. Pembelajaran secara *daring* seperti ini salah satu media yang dapat digunakan adalah video, video tersebut bisa kita unggah melalui *youtobe*, lalu bagikan *link* ke peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk meneliti video pembelajaran dan peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, penjelasan secara online yang dilakukan oleh guru kurang dipahami oleh peserta didik dan tidak dapat dipahami secara berulang-ulang.
2. Ketidak seriusan peserta didik dan terkadang kendala sinyal sehingga peserta didik tidak memahami pembelajaran.
3. Media pembelajaran berupa video animasi belum digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran matematika.

4. Kehadiran media video animasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah, maka dalam hal ini penulis membatasi permasalahan yang hendak diteliti yakni:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada bentuk “Pengembangan Media Video Animasi berbantu Adobe Premiere pada Mata Pelajaran Matematika”.
2. Jenis media yang dikembangkan merupakan penyajian dalam bentuk video
3. Dalam video tersebut materi hanya fokus membahas materi KPK dan FPB.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video animasi berbantu *adobe premiere* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap video animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media video animasi.

b. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berupa video animasi sebagai pendamping proses belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar serta ilmu dalam menonton video animasi.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajara ialah sarana penyampaian informasi yang dibuat dan dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran.¹¹ Media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikutikegiatan belajar.¹²Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian serta rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar dari dalam dirinya dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah¹³. Pemakaian media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan minat belajar peserta didik, dalam proses pembelajaran banyak media yang dapat digunakan, salah satunya adalah media audio visual.

1. Pengertian media pembelajaran audio visual

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Media audio visual atau video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam pembelajaran, dan didalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu suara/bunyi dan gambar¹⁴. Menurut Najmi, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis

¹¹Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Penggunaannya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h.5

¹²Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Anton Trihasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 1 (2020), h. 60

¹³Aan, *et. al* "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Video Scribe* Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Tematik". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 2 (Juli 2018), h. 130

¹⁴Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (Serang : Penerbit Laksita Indonesia, 2019), h. 48

media yaitu media audio (suara) dan media visual(gambar)¹⁵. Menurut Mulyadi, penggunaan media audio visual dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik, dan anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika mengalihkan konsentrasi perhatiannya¹⁶. Berdasarkan paparan diatas, maka media audio visual adalah sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dapat membuat peserta didik tertuju pada media tersebut, dengan menggunakan dua indra yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan, sehingga peserta didik enggan mengalihkan konsentrasinya.

2. Kelebihan dan Kekurangan media audio visual

Adapun kelebihan dan kekurangan media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan media audio visual
 1. Menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih banyak.
 2. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang didengar.
 3. Menjadikan model yang akan ditiru oleh peserta didik.
 4. Membuat peserta didik konsentrasi dan tidak bosan.
 5. Menambah pemahaman peserta didik dengan cara yang bervariasi
- b. Kekurangan media audio visual
 1. Memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan mahal
 2. Banyak memakan waktu

¹⁵Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota”. *Jurnal Al-hikmah*, Vol. 14 No. 2 (Oktober, 2017), h. 165

¹⁶Mulyadi, Febri Fahreza, Rendi Julianda “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung”. *Jurnal Visipena*”, Vol. 9 No. 1 (Juni, 2018), h. 132

3. Memerlukan keterampilan pendidik dalam membuat video¹⁷.

B. Video Animasi

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik.¹⁸ Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.¹⁹

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, Suatu benda mati di berikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak

¹⁷Netriwati, May Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Penerbit : Permata Net, 2019), h. 128-129

¹⁸Deri Firmansyah, Dicki Fauzi Firdaus, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 2 (2020), h. 148

¹⁹Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi SitusPekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi*, Vol. 5 No. 1 (Juli 2018), h. 20.

atau hanya berkesan hidup, Fungsi animasi adalah Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, mempermudah penggambaran dari suatu materi, media ilmu pengetahuan, karena animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah di animasikan.²⁰ Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat relevan untuk dijadikan alternative dalam media pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berbicara dan lain sebagainya dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat disenangi peserta didik karena tidak menjenuhkan, dan pendidik memancing kreatifitas peserta didik dengan menggunakan media tersebut.

C. Pengertian Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Dengan kata lain matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu lain, yang berarti bahwa matematika tidak bergantung dengan bidang studi lain, bahkan ilmu matematika digunakan sebagai pelayan pengembangan ilmu lain.²¹ Peranan matematika dalam kehidupan mencakup permasalahan-permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari.²² Matematika adalah salah satu

²⁰Nyoman sugi hartini, Ketut Agustini, Made Ardwi Pradnyana, "Pelatihan Video Editing Tingkat SMA Se- Singaraja". *Jurnal Widia Laksana*, Vol. 6 No. 2 (Agustus 2017), h. 174

²¹Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), h. 4

²²Loliyana, Ferrinita Septianti, Ujang Efendi, "Pengaruh Model GDL Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 2 (2020), h. 90

bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep yaitu ide abstrak atau nyata. Konsep-konsep dalam pembelajaran matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Pembelajaran Matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat menggunakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah.²³ Pembelajaran matematika di SD merupakan sebuah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah. Pembelajaran matematika sampai saat ini masih didominasi oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif dan sulit memahami materi sehingga hasil belajar matematika siswa belum optimal.²⁴ Matematika adalah ilmu yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, matematika juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

D. Adobe Premiere

Adobe premiere merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat canggih, kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang sangat bagus dan *software* ini sangat membantu dan memudahkan pengguna dalam membuat dan mengedit berbagai macam video, termasuk video animasi. Adobe premiere aplikasi editing video yang digunakan untuk menghasilkan video dan video tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran²⁵. *Adobe premiere* juga merupakan program

²³Eka Eismawati, Henny Dewi Koeswanti, Elvira Hosein Radia, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2 (April 2019), h. 72

²⁴Eko Prasetyo, et. al. "Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kecerdasan Spasial". *Jurnal Tadris Matematika*, Vol. 11 No. 1. (Mei 2018), h. 51

²⁵Muhammad Syamsudin Zaini "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2

standar yang banyak dipakai oleh para editor, pada umumnya *adobe premiere* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, namun kita juga bisa menggunakannya untuk membuat suatu video. Sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi kita dapat menciptakan suatu hasil karya seni berbentuk desain iklan digital dengan animasi-animasi yang indah. Kelebihan *adobe premiere* adalah sebagai berikut: bisa *capture* dari *camcorder* menjadi banyak file, memudahkan dalam membuat judul, *time line* yang memiliki 99 kolom video dan 99 kolom *audio*, langsung bisa *browse hard disk*, tampilannya keren, mempunyai ketelitian sampai 0.01 sekon, dapat digunakan mengedit file video yang berbeda dan ukuran yang berbeda, efek jalan *costom*, bisa membuat kata-kata bergerak sesuai arah panah, efek dapat diedit, *adobe media encoder*, tahan *crash*, mudah dalam membalik video (*time reverse*), suport HD (*high Definition*), *video editing software* terbaik, ada tiga *video preview*, ada istilah *rendering*/penggabungan video, bisa diedit tanpa suara, paling sering digunakan dalam produk *broad casting*.²⁶

E. Penelitian Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penelusuran pustaka berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang dapat dijadikan penulis sebagai perbandingan terhadap penelitian yang penulis kerjakan, sehingga dalam penulisan penelitian ini didasarkan pada sumber kajian yang benar-benar relevan. Berikut ini yang menjadi dasar kajian relevan oleh penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarofah, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Al-Qur’an dengan Output Youtube”, penelitian ini dilakukan di SMA YP UNILA Bandar Lampung, SMA 1 Bukit Kemuning, dan SMA 7 Bandar Lampung. Berdasarkan

Buduran Sidoarjo”. *Jurnal Pedidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2 (2019), h. 352

²⁶Widianto Hadi “film animasi sebagai media pembelajaran daur air pada SDN singapura 01”. *Jurnal ITCIDA*, Vol. 4 No. 2 (Desember, 2018), h. 13

dari penelitian ini dapat diketahui bahwa respon pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran fisika sangat menarik. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 82,27%, 90,41% dan 83,75% dengan kriteria (sangat baik), hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang diperoleh 74,01% dan 81,30%, serta uji coba lapangan dengan kriteria interpretasi “sangat setuju”, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermuatan Al-Qur’an dengan output youtube baik dan setuju untuk digunakan dalam pembelajaran.

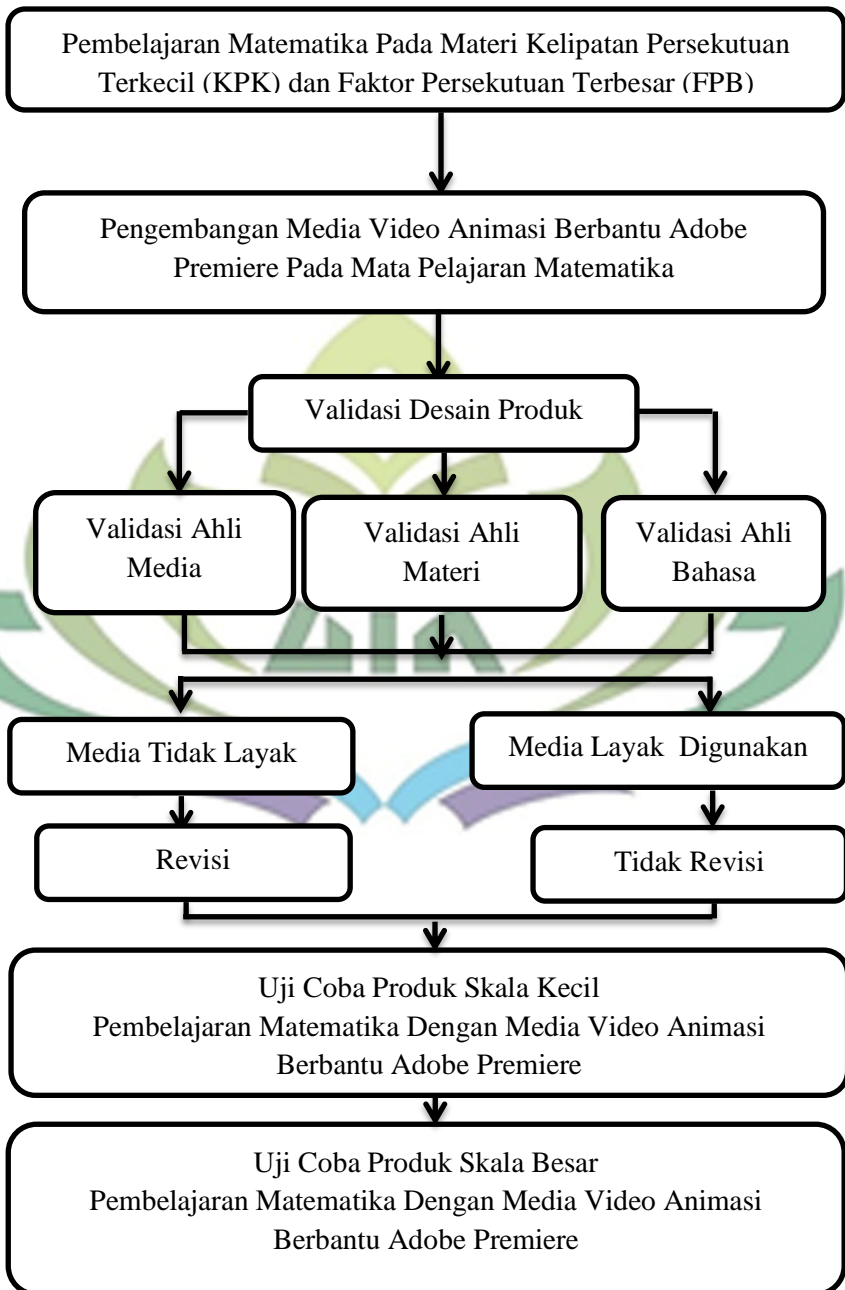
2. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana, yang berjudul “Pengembangan Media Layanan Informasi Video Adobe Premiere dan Dampak Negatif Online Game”, penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa respon pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan media layanan informasi video adobe premiere sangat menarik. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 93,13% dan uji lapangan diperoleh hasil 90,07%, maka dapat disimpulkan bahwa kemenarikan media pada kategori sangat menarik, serta media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media layanan informasi.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu digram yang menggambarkan alur logika berjalannya sebuah penelitian. Menurut Uma Sekaran, kerangka berpikir yaitu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik merupakan kerangka pikir yang akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti²⁷. Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari peneliti yang dituangkan dalam bentuk diagram.

²⁷Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2017), hal

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



DAFTAR PUSTAKA

- Aan, *et. al*, Video Pembelajaran Berbasis Sparkol *Video Scribe* Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Tematik, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 2, 2018
- Agustien Relis, Nurul Umamah, Sumarno, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, Vol 5, No 1, 2018
- Anwar Chairul, *hakikat manusia dalam pendidikan*, Yogyakarta: Suka Press Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga, 2019
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017
- Cahyadi Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, Serang : Penerbit Laksita Indonesia, 2019
- Deri Firmansyah, Dicki Fauzi Firdaus, Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 2, 2020
- Eismawati Eka, Henny Dewi Koeswanti, Elvira Hosein Radia, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, 2019
- Hadi Widiyanto, film animasi sebagai media pembelajaran daur ulang air pada SDN singapura 01, *Jurnal ITCIDA*, Vol. 4 No. 2, 2018
- Hayati Najmi, M. Yusuf Ahmad, Febri Harianto, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah*, Vol. 14 No. 2, 2017

- Hsb Abd Aziz, *Landasan Pendidikan*, Ciputat : CV. Harisma Jaya Mandiri, 2018
- Loliyana, Ferrinita Septianti, Ujang Efendi, Pengaruh Model *GDL* Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 2, 2020
- Mulyadi, Febri Fahreza, Rendi Julianda Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Junal Visipena*, Vol. 9 No. 1, 2018
- Netriwati, May Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, Penerbit : Permata Net, 2019
- Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Anton Trihasnanto, Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 7 No. 1, 2020
- Prasetyo, Eko, at. al, Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kecerdasan Spasial, *Jurnal Tadris Matematika Vol 11 No 1*, 2018
- Puspita Laila, Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Kemampuan Metakognisi Dan Afektif Pada Konsep Sistem Sirkulasi Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 15 Bandar Lampung, *Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, Vol. 8 No. 1, 2017
- Siswono Tatag Yuli Eko, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018
- Siti, Sholicah, Aas, Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an, *Jurnal Pendidikan Islam Vol 7 No 1*, 2018
- Sudjono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2017

Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Penggunaannya* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020

Yusuf Munir, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Palopo : Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018

Zaini Muhammad Syamsudin, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2, 2019

