

MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BAWANG PUTIH BAWANG MERAH

Pusvita Narti Anggraini, Hasudungan Simanjuntak , Khafifah Aini, Medyo Sitompul, Wulan Indriani

Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI

pusvita184@gmail.com, simanjuntakhasudungan812@gmail.com, khafifahaini02@gmail.com, medyositompul16@gmail.com, Wulanindr2111@gmail.com.

Abstract

In the current digital era, measurement learning at the basic education level is often of little interest to students. This is caused by students' greater interest in technology and gadgets compared to basic measurement concepts such as length, weight and volume. This article explores the use of the animated video of the folk tale "Bawang Merah Bawang Putih" as an innovative learning medium to increase students' interest and understanding of basic measurement concepts and character education. The development of interactive animated video learning media for Mathematics subjects uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of five stages, namely concept, design, material collecting, assembly and testing. testing). Through animated videos, students can not only understand the concept of measurement better but also learn about Indonesian culture and the moral values contained in folklore.

Keywords: Mathematics; measurement; animated videos; folklore

Abstrak

Di era digital saat ini, pembelajaran pengukuran pada tingkat pendidikan dasar sering kali kurang diminati oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh ketertarikan siswa yang lebih besar pada teknologi dan gadget dibandingkan dengan konsep pengukuran dasar seperti panjang, berat, dan volume. Artikel ini mengeksplorasi penggunaan video animasi cerita rakyat "Bawang Merah Bawang Putih" sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pengukuran dasar serta pendidikan karakter. Pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif untuk mata pelajaran Matematika menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari lima tahapan, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly) dan pengujian (testing). Melalui video animasi, siswa tidak hanya dapat memahami konsep pengukuran dengan lebih baik tetapi juga belajar tentang budaya Nusantara dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat.

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

DOI :

10.8734/Trigo.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Trigonometri



This work is licensed

under a [Creative](#)

[Commons Attribution-](#)

[NonCommercial 4.0](#)

[International License.](#)

Kata kunci: Matematika; pengukuran; video animasi; cerita rakyat	
---	--

Pendahuluan

Di era globalisasi ini, pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar, baik proses maupun hasil, masih dinilai belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat kita lihat dari kenyataan di lapangan bahwa para siswa lebih menyukai hal-hal yang berhubungan dengan gadget dan teknologi lainnya daripada mempelajari konsep-konsep dasar seperti pengukuran panjang, berat, dan volume. Terlebih lagi dengan adanya video YouTube dan aplikasi gratis lainnya, semakin membuat mereka menghabiskan waktu bersama gadget kesayangannya. Di sisi lain, pembelajaran matematika sebenarnya tidak boleh terlupakan oleh anak-anak[1]

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran pengukuran pada tingkat pendidikan dasar adalah untuk melatih para siswa agar mengenali dan memahami konsep pengukuran seperti panjang, berat, dan volume agar mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, dalam pembelajaran pengukuran, siswa dapat mempelajari banyak hal, misalnya penerapan konsep pengukuran dalam cerita rakyat serta pendidikan karakter melalui cerita rakyat tersebut. Melalui cerita rakyat "Bawang Merah Bawang Putih", siswa bisa mempelajari dan memahami konsep-konsep pengukuran yang terdapat dalam cerita serta mengetahui budaya-budaya Nusantara yang dapat membantu siswa untuk lebih mengenal budaya Nusantara yang begitu beraneka ragam. Tidak hanya itu, siswa juga dapat mempelajari pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan dari sisi siswa dimana pada kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran Matematika yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi masih dilakukan konvensional, dimana materi hanya disampaikan dengan tatap muka sehingga mengakibatkan kurang minatnya siswa terhadap mata pelajaran Matematika, selain itu media pembelajaran yang dilakukan masih konvensional dan bersifat tidak interaktif, maka mengakibatkan siswa tidak memperhatikan ketika kegiatan belajar mengajar. Sedangkan permasalahan dari sisi guru belum memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga mengakibatkan suasana kegiatan belajar menjadi kurang interaktif dan siswa menjadi kurang minat dan kurang memahami dalam mata pelajaran Matematika[2]

Permasalahan tersebut harus segera diatasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga ketika pembelajaran pengukuran berlangsung, siswa dapat ikut berpartisipasi dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru saja. Pada zaman sekarang ini, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan daya tarik dan memperbaiki mood siswa. Media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang dikemas dengan menarik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pemanfaatan teknologi dapat dijadikan salah satu solusi dalam masalah pembelajaran sekaligus mendorong terjadinya pembaruan dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar[3].

Berdasarkan fakta bahwa para siswa lebih menyukai hal-hal yang berhubungan dengan gadget dan video YouTube, acara televisi favorit mereka adalah film kartun atau animasi, serta

pembelajaran pengukuran juga tidak boleh terlupakan, maka penulis mencoba untuk mengeksplor penerapan penggunaan video animasi cerita rakyat "Bawang Merah Bawang Putih" sebagai bentuk pengenalan materi pengukuran dasar dan pengenalan pendidikan karakter siswa pada tingkat pendidikan dasar. Dengan menggunakan video animasi cerita rakyat dalam pembelajaran pengukuran, diharapkan para siswa berminat untuk mengenali konsep-konsep pengukuran dasar sekaligus mempelajari pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya serta semakin ingin menggali konsep-konsep pengukuran lainnya melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Tinjauan Pustaka

Dalam pembelajaran pengukuran pada jenjang pendidikan dasar, hal yang terpenting adalah memperkenalkan konsep dasar pengukuran, lalu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Banyak ahli psikologi yang menyatakan bahwa anak usia SD sudah memiliki kemampuan kognitif yang membuatnya mampu untuk bernalar (walau semula masih bersifat induktif), bisa mengingat, dan mampu menggunakan kalimat yang semakin kompleks serta semakin sosial [4].

Pembelajaran pengukuran adalah kegiatan yang bukan hanya sekedar pengetahuan teori saja tetapi juga harus memberi pengalaman kepada para siswa yang akan berkontribusi pada empat tujuan, yaitu menumbuhkan kesenangan terhadap pelajaran matematika, menginterpretasikan konsep pengukuran, mengembangkan kesadaran akan pentingnya pengukuran, dan mengembangkan apresiasi terhadap penerapan pengukuran. Untuk pengajaran pengukuran pada sekolah dasar terutama kelas-kelas awal, difokuskan pada tahap pertama, yaitu kesenangan yang tidak disadari. Jika semua siswa bisa diberi kesempatan menemukan kesenangan dalam belajar pengukuran, mereka akan bisa membangun dasar yang kokoh bagi pemahaman matematika. Diawali dari menyenangkan konsep pengukuran yang diajarkan, siswa akan meningkat ke tahap berikutnya[5].

Media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dan menentukan terhadap kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode[6].

Salah satu jenis media pembelajaran yang dinilai memiliki pengaruh positif pendidikan adalah media yang menggunakan perangkat teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dalam proses pembelajaran juga menggeser paradigma tentang belajar dimana peran guru sebagai sumber informasi ke fasilitator pembelajaran, ruang kelas ke dimana dan kapan saja dapat dilaksanakan kegiatan pembelajaran, kertas ke bahan digital yang online atau daring, fasilitas fisik ke fasilitas jaringan dan dari waktu siklus (terjadwal) ke waktu nyata (Husein et al., 2017).

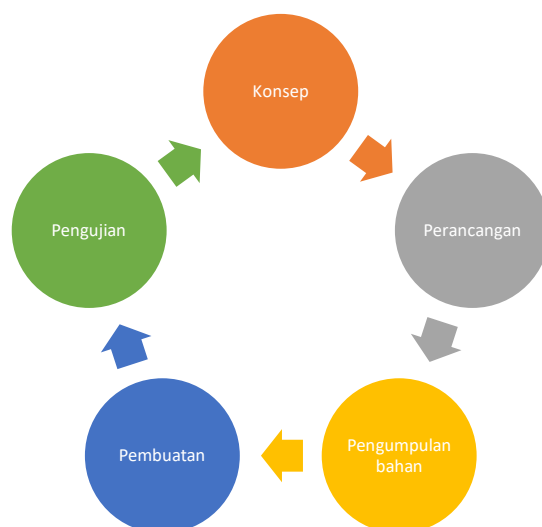
Bahan pembelajaran yang dipilih juga perlu mempertimbangkan kebutuhan dan perkembangan anak serta sesuai dengan situasi dan kondisi. Untuk itu, guru diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran sendiri maupun memanfaatkan materi yang telah tersedia di lingkungan. Pemilihan materi pembelajaran pengukuran dengan memanfaatkan cerita rakyat dapat dilakukan dengan memperhatikan karakteristik anak dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Begitu pula dengan penggunaan media pembelajaran, harus disesuaikan dengan

minat siswa dan perkembangan zaman agar daya tarik siswa semakin meningkat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran[7].

Seiring dengan semakin mudahnya mengunduh video animasi cerita rakyat di YouTube, para guru dapat memanfaatkan video animasi cerita rakyat "Bawang Merah Bawang Putih" tersebut sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pengukuran khususnya untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar pengukuran serta mengajarkan pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Namun demikian, hal ini perlu dibarengi dengan kemauan dan kemampuan untuk memilih cerita yang cocok untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran di SD[8].

Metodologi

Pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif untuk mata pelajaran Matematika menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari lima tahapan, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly) dan pengujian (testing).



Gambar 1. Tahap metode Multimedia Development Life Cycle

Tahap konsep merupakan tahapan yang dimulai dengan merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan visualisasi yang akan dibuat dan dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk membuat suatu proses pembelajaran yang menarik, modern dengan memanfaatkan teknologi masa kini dan dapat mengasah kemampuan siswa khususnya di mata pelajaran Matematika.

Selanjutnya pada tahap perancangan merupakan tahap dimana pembuatan visualisasi yang dibuat dijabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana tahapan dan rancangan menu dan gambar-gambar yang dibuat. Pada tahap ini harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari visualisasi yang dikerjakan.

Tahap pengumpulan bahan merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan visualisasi ini. Mengenai materi yang disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang dimasukkan dalam penyajian visualisasi tersebut.

Tahap pembuatan merupakan tahapan pembuatan visualisasi materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Untuk membuat dan mengolah media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi (software) canva.

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibangun sudah dapat berjalan sesuai dengan tujuan atau fungsi sebelum dimanfaatkan ke siswa. Untuk tahap pengujian menggunakan pengujian uji validasi dari para ahli yaitu ahli media dan juga ahli materi. Pada tahap ini, ahli materi dan juga ahli media diberikan lembar angket penilaian dan diberikan kesempatan untuk menonton dan memberikan penilaian terhadap video pembelajaran.

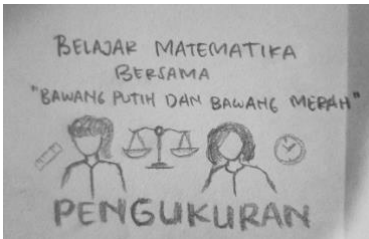
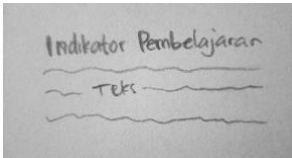
Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai hasil dari perancangan media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika terutama pada materi pengukuran dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle.

Tahap konsep melakukan perumusan mengenai tujuan dan pengguna dari media pembelajaran yang dibangun. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan baik oleh siswa dan guru agar memudahkan dan memberikan daya tarik baik dalam penyampaian maupun penyerapan materi untuk mata pelajaran Matematika secara menarik dan modern dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

Selanjutnya untuk tahap perancangan dibuat rancangan alur cerita dari media pembelajaran interaktif yang dibuat. Tabel 1 menunjukkan hasil rancangan story board dari media pembelajaran

Tabel 1. Rancangan *Story Board*

Slide	Audio	Video	Perkiraan Durasi
1	Musik Instrument Kompetensi Dasar: 3.3 Menjelaskan bagaimana konsep pengukuran berat, jarak dan waktu. 4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran berat, jarak, dan waktu.	Teks: Belajar matematika bersama bawang putih dan bawang merah PENGUKURAN Latar: Polos Aset: bawang putih, bawang merah, timbangan, penggaris, jam Gambar a:  Gambar b: 	00'00'- 00'30''

-
- 2 Zaman dahulu kala di sebuah desa tinggal sebuah keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang gadis remaja yang cantik bernama bawang putih. Mereka adalah keluarga yang bahagia. Meski ayah bawang putih hanya pedagang biasa, namun mereka hidup rukun dan damai. Namun suatu hari ibu bawang putih sakit keras dan akhirnya meninggal dunia. Bawang putih sangat berduka demikian pula ayahnya.
- Teks:** - 00'30'-
Latar: rumah bawang putih 01''00''
Aset: bawang putih, ayah, ibu, kuburan
Gambar a:
- 

Gambar b:



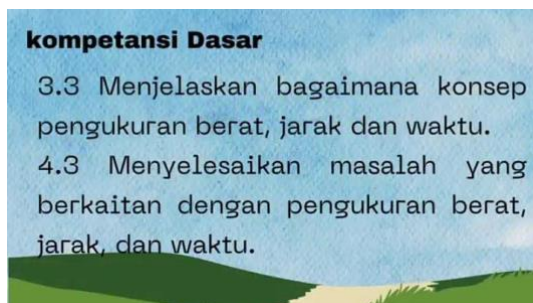
Setelah melakukan perancangan maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Berikut tampilan antar muka dari media pembelajaran yang telah dibuat:

Pada bagian awal video terdapat judul video berupa cerita dan materi yang akan dibahas yaitu "BELAJAR MATEMATIKA BERSAMA bawang putih dan bawang merah PENGUKURAN". Pada slide pertama ini terdapat tampilan karakter bawang putih dan bawang merah serta alat-alat pengukuran seperti jam, penggaris dan juga timbangan.



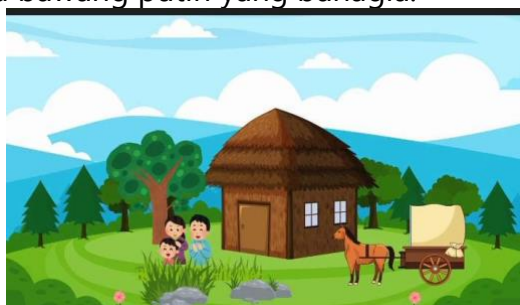
Gambar 2. Tampilan awal video animasi

Selanjutnya, menampilkan kompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari dari video, yaitu pengukuran.



Gambar 3. Kompetensi dasar

Masuk kedalam cerita rakyat Bawang Putih Bawang Merah, Narator membacakan cerita dan video menampilkan keluarga bawang putih yang bahagia.



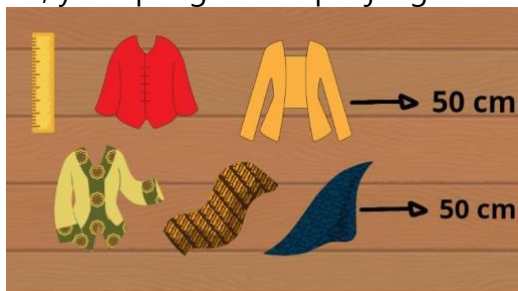
Gambar 4. Keluarga Bawang Putih

Konflik bermula ketika ibu Bawang Putih meninggal dunia dan ayahnya menikah lagi dengan ibu bawang merah, bawang putih sering diperlakukan tidak adil oleh ibu tirinya dan juga bawang merah. Bawang Putih disuruh mengerjakan seluruh pekerjaan rumah, termasuk mencuci pakaian mereka.

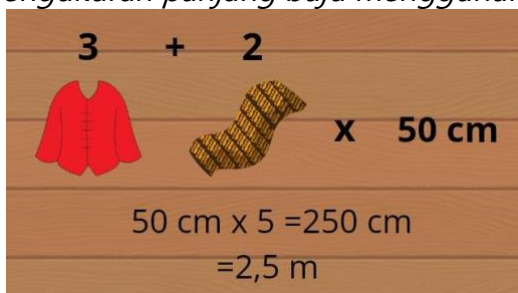


Gambar 5. Ibu tiri dan bawang merah memarahi bawang putih

Setelah menampilkan konflik, dalam adegan bawang putih mencuci pakaian di sungai mulai disisipkan materi pengukuran, yaitu pengukuran panjang.

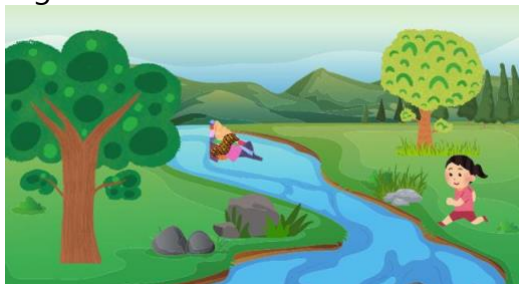


Gambar 6. Pengukuran panjang baju menggunakan penggaris



Gambar 7. Menghitung jumlah panjang baju secara keseluruhan

Video berlanjut ke cerita, dimana bawang putih tidak sengaja menghanyutkan baju kesayangan ibu tirinya dan berujung dimarahi oleh ibu tiri.



Gambar 8. Baju ibu tiri hanyut

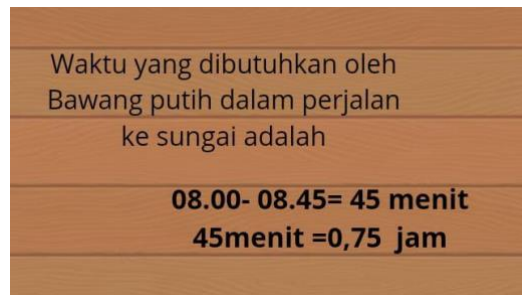


Gambar 9. Bawang putih dimarahi oleh ibu tiri

Bawang putih disuruh kembali ke sungai untuk mencari baju yang hanyut. Pada adegan ini kembali disisipkan materi pengukuran, kali ini berupa pengukuran waktu, yaitu berapa lama waktu yang dibutuhkan bawang putih dari rumah menuju sungai.



Gambar 10. Jam ketika bawang putih berangkat dan sampai ke sungai



Gambar 11. Waktu yang dibutuhkan bawang putih

Kemudian berlanjut ke cerita dimana dalam perjalanan bawang putih mencari baju dia bertemu seorang pengembala kerbau yang menunjukkannya rumah seorang nenek di pinggir sungai dan nenek ternyata menemukan baju yyang dicari bawang putih. Namun nenek hanya mau mengembalikan baju tersebut jika bawang putih mau menetap di rumah nenek. Bawang putih pun menyetujuinya, dia tinggal di rumah nenek selama satu minggu dan dengan rajin membantu nenek mengerjakan pekerjaan rumah. Karena ketulusan hatinya bawang putih diberikan sebuah labu oleh nenek sembari mengembalikan baju ibu tiri.



Gambar 12. Bawang putih membantu nenek menyapu halaman



Gambar 13. Bawang putih diberi labu oleh nenek

Di perjalanan pulang bawang putih ke rumah kembali disisipkan materi pengukuran berupa jarak yang ditempuh oleh bawang putih dalam perjalanan pulang.



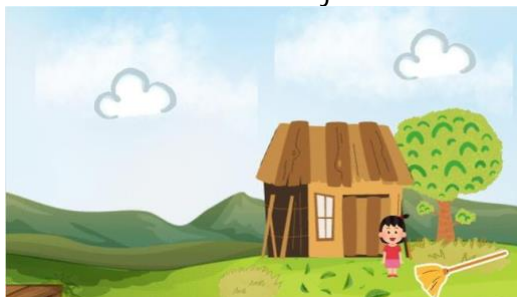
Gambar 14. Jarak dari rumah nenek ke rumah bawang putih

Sesampainya di rumah bawang putih membelah labu tersebut dan ternyata berisikan emas, itulah sebagai buah kebaikan dan ketulusan hati bawang putih.



Gambar 15. Labu yang dibelah berisi emas

Adegan berikutnya menunjukkan sifat iri dengki yang dimiliki oleh ibu tiri dan bawang merah, mereka merencanakan untuk mengulangi kejadian yang dialami bawang putih. Bawang merah pergi kesungai untuk mencuci baju dan menghanyutkan salah satu baju ibunya, dia menyusuri sungai dan benar saja dia menemukan rumah nenek, nenek pun memberikan syarat yang sama, untuk mengembalikan baju yang hanyut bawang merah harus tinggal di rumah nenek selama seminggu. Bawang merah pun menyetujuinya, tetapi karena sifatnya yang pemalas dia tidak membantu nenek dan hanya bermalas-malasan saja.



Gambar 16. Bawang merah yang bermalas-malasan

Kemudian pada adegan-adegan terakhir di video menunjukkan bawang merah yang pulang ke rumah membawa labu dari nenek. Sesampainya di rumah bawang merah dan ibu tirinya membelah labu tersebut dan ternyata isinya adalah ular dan binatang berbisa. Itulah balasan bagi orang yang jahat dan serakah.



Gambar 17. Labu yang dibelah berisi ular dan binatang berbisa

Dari video pembelajaran bawang putih dan bawang merah selain penyampaian materi pengukuran, terdapat juga penyampaian pesan moral bahwasanya kita tidak boleh jahat dan

serakah. Jika kita baik dan tulus seperti bawang putih kita akan mendapat imbalan yang baik pula, sedangkan jika kita berbuat jahat dan serakah seperti bawang merah dan ibunya kita akan mendapatkan balasan yang sepadan.

Tahap selanjutnya adalah dengan melakukan pengujian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji validasi dari para ahli yaitu ahli media dan juga ahli materi, hal ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dirancang telah berjalan sesuai tujuan dan fungsionalitasnya sehingga media pembelajaran dapat digunakan baik. Hasil validasi dengan ahli media Bapak Agus Supandi dan Ibu Sudiyah serta ahli materi Ibu Tamarah menyimpulkan bahwa video interaktif Belajar matematika bersama bawang putih dan bawang merah PENGUKURAN membantu siswa untuk memahami mata pelajaran Matematika berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya.

Simpulan

Pada penelitian ini, telah berhasil dirancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat "Bawang Putih dan Bawang Merah" untuk memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika, khususnya materi pengukuran. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle yang meliputi beberapa tahapan, yaitu konsep, perancangan, dan pembuatan. Tahap konsep berfokus pada perumusan tujuan dan pengguna dari media pembelajaran ini, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan serta meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan teknologi terkini. Pada tahap perancangan, dibuatlah storyboard yang mendetail, menggambarkan alur cerita serta elemen-elemen audio dan visual yang akan digunakan.

Video animasi pembelajaran yang dihasilkan memadukan materi pengukuran dengan cerita rakyat, sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, dalam cerita Bawang Putih yang mencuci baju di sungai, disisipkan materi pengukuran panjang, waktu, dan jarak. Selain itu, media pembelajaran ini juga menyampaikan pesan moral yang mendidik. Hasil dari pengujian oleh para ahli menunjukkan video animasi interaktif Belajar matematika bersama bawang putih dan bawang merah PENGUKURAN membantu siswa untuk memahami mata pelajaran Matematika berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya.

Daftar Referensi

- [1] Cahyani, N. P. D. D., Martha, I. N., & Sriasih, S. A. P. (2021). Analisis Video Animasi Youtube Channel "Dongeng Kita" Serta Kaitannya dengan Pembelajaran Cerita Rakyat di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(2), 229-240.
- [2] A. F. M. Toha dan F. N. Khasanah, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika," *JKI*, vol. 20, no. 2, hlm. 145–156, Mei 2020, doi: 10.31599/jki.v20i2.120.
- [3] Y. H. Ridwan, M. Zuhdi, K. Kosim, dan H. Sahidu, " Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif fisika peserta didik," *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, vol. 7, no. 1, hlm. 103–108, Mei 2021, doi: 10.31764/orbita.v7i1.3832.
- [4] S. Karimah dan M. Mahadhir, "pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis mind map materi bangun ruang(kubus dan balok) kelas VIII SMPN 13 Pekalongan", *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–10, Jan 2022.

- [5] F. Firmansyah, S. Aldriani, dan E. Dewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, hlm. 101–110, Des 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i2.29783.
- [6] N. N. Suantini, N. K. Suarni, dan I. G. Margunayasa, "Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali Untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 1, Art. no. 1, Feb 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i1.1950.
- [7] P. U. Suseno, Y. Ismail, dan S. Ismail, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia," *Jambura Journal of Mathematics Education*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Sep 2020, doi: 10.34312/jmathedu.v1i2.7272.
- [8] N. M. Suwarnisi, "pengembangan video pembelajaran interaktif bermuatan masalah autentik untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ubud". masters, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021. doi: 10/1923011007-COVER.pdf.