

Penggunaan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika

Dewi Risalah^{1*)}, Syelfiya Cahyanita², Muchtadi³
^{1,2,3}IKIP PGRI Pontianak
*) risalahdewi58@gmail.com

Abstrak

Video pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran matematika yang menarik dan bermakna. Namun, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penting untuk memasukkan elemen bermuatan karakter ke dalam video pembelajaran tersebut. Video pembelajaran bermuatan karakter mengintegrasikan nilai-nilai positif dan sikap-sikap yang diharapkan, seperti kejujuran, kerjasama, ketekunan, dan rasa tanggung jawab, seiring dengan pembelajaran konsep matematika. Melalui video pembelajaran bermuatan karakter, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan mengembangkan sikap yang positif dalam memecahkan masalah matematika. Penggunaan video pembelajaran juga dapat membantu tumbuhnya nilai-nilai karakter pada siswa. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan video animasi pada materi aritmatika sosial, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan tumbuhnya nilai-nilai karakter. Dalam masa pandemi COVID-19, penggunaan media video pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada masa pandemi COVID-19. Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dapat membantu meningkatkan prestasi belajar matematis siswa dan tumbuhnya nilai-nilai karakter pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Karakter, Matematika, Video Pembelajaran.

Abstract

Learning videos are an effective tool in facilitating interesting and meaningful mathematics learning. However, to improve the quality of learning, it is important to incorporate character-filled elements into the learning videos. Character-loaded learning videos integrate positive values and expected attitudes, such as honesty, cooperation, perseverance, and a sense of responsibility, along with learning math concepts. Therefore, personality-based educational videos can be an alternative strategy to improve student learning outcomes. The use of learning videos can also help grow character values in students. A study shows that by using animated videos on social arithmetic material, students can more easily understand the material and develop character values. During the COVID-19 pandemic, the use of learning video media can also help improve student learning outcomes. A study shows that the use of mathematics learning video media can improve the learning outcomes of fourth grade students during the COVID-19 pandemic. From some of these studies, it can be concluded that the use of character-laden learning videos can help improve students' mathematical learning achievement and the growth of character values in students. Therefore, the use of learning videos can be an effective alternative in the process of learning mathematics.

Keywords: Character, Mathematics, Learning Videos.

Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan salah satu hal yang penting dalam dunia pendidikan. Namun, tidak semua merasa mudah untuk memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan metode yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan video pembelajaran bermuatan karakter. Video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Isnaini dkk., 2023). Dalam artikel ini, akan dibahas tentang penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dalam proses pembelajaran matematika. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Pagarra dan Idrus, (2018) bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran diyakini mampu membantu peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan dan informasi yang bermanfaat bagi para pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Pendidikan karakter merupakan suatu usaha mengajarkan nilai-nilai budi pekerti dengan sengaja dan tersusun yang diterima dan dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah mengingat sudut pandang berfikir, berbicara, bertindak tanpa henti dalam kemungkinan membentuk seseorang, sehingga ia dapat menjadi seseorang yang berharga bagi diri sendiri dan juga sekitar (Samrin, 2016). Ada 18 karakter yang diharapkan tercapai dalam proses pembelajaran seperti, religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemas membaca, peduli lingkungan, peduli sosial serta bertanggung jawab (Soffyana dkk., 2023) .

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, teknologi dipercaya dapat membantu permasalahan yang dialami manusia salah satunya dalam bidang pendidikan. Apalagi pada era *new normal* ini, penggunaan teknologi menjadi salah satu terobosan untuk sistem pembelajaran saat ini. Teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses 2 informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas (Salsabila dkk., 2020).

Teknologi telah memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran matematika, penggunaan teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, memfasilitasi

pemahaman konsep matematika yang lebih baik serta memberikan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang kaya (Hohenwarter dan Preiner, 2010). Menurut Rana, (2016) Teknologi memberikan akses yang luas ke berbagai sumber daya pembelajaran matematika. Siswa dapat menggunakan internet untuk mencari video tutorial, latihan interaktif, game matematika, dan sumber daya belajar online lainnya. Melalui teknologi, siswa juga dapat mengakses perpustakaan digital dan platform pembelajaran yang menyediakan materi pelajaran matematika yang lengkap dan bervariasi. Dengan demikian, teknologi memperluas dan memperkaya sumber daya pembelajaran yang tersedia bagi siswa.

Dari hasil pencarian, terdapat beberapa sumber yang membahas tentang penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa sumber tersebut antara lain:

1. Pengembangan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas XI di SMA Negeri 1 Pangkadan (Soffyana dkk., 2023).
2. Implementasi Multimedia Bermuatan Pendidikan Karakter untuk meningkatkan Kecerdasan Emosi dan Keterampilan Berfikir Kreatif (Saraswati dkk., 2014).
3. Penggunaan Media Animasi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Membentuk Karakter Siswa di SMP (Astuti & Yuniarto, 2019).

Dari sumber-sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan membentuk nilai-nilai karakter yang positif. Video pembelajaran bermuatan karakter dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, video pembelajaran bermuatan karakter juga dapat membantu membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai positif seperti ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, patriotisme, nasionalisme, disiplin, jujur, bertanggungjawab dan rela berkorban.

Metode Penelitian

Studi literasi adalah jenis penelitian yang digunakan dalam artikel ini, dimana penelitian yang dilakukan dengan mengkaji teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah penulisan untuk membangun konsep atau teori menjadi dasar studi dalam penulisan (Sujarweni, 2014). Adapun masalah dalam penelitian ini adalah untuk

mengetahui penggunaan Video Pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penulisan artikel ini, dilakukan melalui beberapa tahap (1) melakukan penelusuran jurnal yang berkaitan dengan masalah penulisan, (2) membaca setiap jurnal terlebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam suatu jurnal dan mencatat poin-poin penting dan relevansinya dengan permasalahan penelitian artikel, (3) setiap jurnal yang telah dipilih berdasarkan kriteria, kemudian dibuat sebuah kesimpulan yang menggambarkan penjelasan dari permasalahan yang sedang dikaji, (4) setelah semua data terkumpul, penulis menganalisis data dengan teknik analisis isi untuk ditarik kesimpulan (Aryanto Puji dkk., 2023). Kriteria yang dimaksud dalam tahap penulisan artikel ini, yaitu dilihat dari reputasi jurnal, fokus dan ruang lingkup. Pastikan jurnal yang di dipilih memiliki reputasi yang baik dalam bidang penelitian, serta fokus dan ruang lingkup jurnal tersebut fokus pada bidang penelitian yang sesuai dengan topik penelitian (Belcher, 2009).

Penulis menggunakan teknik analisis isi untuk mendapatkan hasil yang benar dan tepat. Analisis isi yaitu penelitian yang berupa pembahasan mendalam mengenai isi suatu informasi tertulis atau tercetak pada media massa (Sumarno, 2020). Analisis isi digunakan untuk menganalisis semua bentuk komunikasi, baik media massa, berita radio, surat kabar, maupun bahan dokumentasi lainnya. Sedangkan kaitannya dengan pembahasan adalah sebagai upaya penulis dalam memudahkan pemahaman dengan cara menganalisis kebenarannya melalui teori para ahli yang berkaitan dengan masalah penulisan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam menjalankan pembelajaran matematika dengan video pembelajaran bermuatan karakter, seorang guru harus memperhatikan beberapa hal, seperti cara penyajian yang menarik, relevansi materi dengan karakter yang ingin dibangun, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa (Rana, 2016). Hal tersebut dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam video dan memperkuat karakter yang diinginkan. Tidak hanya itu, video pembelajaran yang di buat juga bisa dibagikan kepada orang banyak sehingga dapat dinikmati sama-sama untuk menerapkan nilai-nilai karakter pada kehidupan sehari-hari (Busyaeri dkk., 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Soffyana dkk., (2023), dimana peneliti membuat media video pembelajaran yang dikolaborasikan dengan karakter, didalamnya

memuat materi beserta contoh-contoh soal dan sekaligus beberapa nilai-nilai karakter yang mana didalam pembelajaran siswa lebih mudah memahami dan senang untuk menerapkan nilai-nilai karakter yang ada pada video pembelajaran disaat proses pembelajaran berlangsung.

Melalui penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter, siswa dapat belajar bukan hanya tentang konsep matematika, tetapi juga tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, video pembelajaran dapat menggambarkan situasi di mana siswa harus bekerja sama dalam menyelesaikan masalah matematika, menggunakan kejujuran dalam melaporkan hasil, atau menunjukkan ketekunan dalam menghadapi kesulitan (Hodiyanto dkk., 2020). Tujuan utama dari video pembelajaran bermuatan karakter dalam pembelajaran matematika adalah untuk membentuk sikap positif dan karakter yang kuat pada siswa (Prasetyo & Sulistyorini, 2019). Dengan mengintegrasikan nilai-nilai dan sikap positif ke dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan matematika mereka sekaligus menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari (Saraswati dkk., 2014).

Video pembelajaran bermuatan karakter juga dapat mengembangkan sikap, nilai, dan karakter positif siswa. Melalui karakter-karakter dalam video, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai seperti kerjasama, ketekunan, kejujuran, dan tanggung jawab, yang penting dalam pemecahan masalah matematis dan kehidupan sehari-hari (Syafaruddin & Siswanto, 2018).

Dalam video pembelajaran bermuatan karakter, berbagai teknik audiovisual dan narasi yang menarik digunakan untuk menjelaskan konsep matematika dan menggambarkan situasi kehidupan nyata yang relevan (Fahmi, 2018). Video ini dapat diakses secara fleksibel, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat mengulanginya dan memperkuat pemahaman mereka. Video pembelajaran bermuatan karakter dapat mengajarkan siswa bagaimana menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah nyata (Soffyana dkk., 2023). Melalui skenario dan situasi yang dihadapi oleh karakter dalam video, siswa dapat melihat contoh konkret tentang bagaimana matematika dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dalam proses pembelajaran matematika memiliki hasil dan pembahasan yang positif. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dicapai melalui penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter :

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar : Video pembelajaran yang menampilkan karakter atau tokoh dapat menarik minat dan perhatian siswa. Keberadaan karakter-karakter ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari matematika (Syafaruddin & Siswanto, 2018).
2. Mempermudah pemahaman konsep : Karakter dalam video pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas dan memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak. Mereka dapat memberikan contoh konkret, menjelaskan langkah-langkah dengan jelas, dan menggambarkan situasi nyata yang terkait dengan matematika. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik (Fahmi, 2018).
3. Mendorong keterlibatan aktif siswa : Melalui video pembelajaran bermuatan karakter, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat mengikuti cerita atau skenario yang melibatkan karakter-karakter tersebut, dan bahkan berinteraksi dengan mereka melalui aktivitas yang disajikan dalam video. Ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi potensi kebosanan dalam pembelajaran matematika (Prasetyo & Sulistyorini, 2019).
4. Memfasilitasi pembelajaran mandiri : Video pembelajaran bermuatan karakter dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa. Mereka dapat menonton video ini kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi jika diperlukan. Video-video ini juga dapat diakses secara fleksibel melalui platform pembelajaran online, yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme masing-masing (Purnamasari dkk., 2017).

Menurut Soffyana dkk., (2023) dalam pembahasan penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dalam proses pembelajaran matematika, penting untuk memastikan bahwa video tersebut dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Maunah, (2015) juga mengemukakan bahwa Video harus memiliki konten yang akurat dan relevan, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peran guru tetap penting dalam memfasilitasi pembelajaran, termasuk membimbing siswa dalam menggunakan video pembelajaran ini secara efektif .

Berikut adalah salah satu video pembelajaran bermuatan karakter yang sudah jadi :



Gambar 1. Karakter Religius

Berdasarkan gambar 1. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung salah satu nilai karakter yaitu religius, dimana religius merupakan sikap yang menjaga kerukunan dan persatuan antar umat yang berbeda agama dan kepercayaan dengan tetap mentaati perintah agama dan tidak melakukan larangan agama.



Gambar 2. Karakter Rasa Ingin Tahu

Berdasarkan Gambar 2. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung salah satu nilai karakter yaitu rasa ingin tahu, dimana rasa ingin tahu yaitu disposisi dan aktivitas yang umumnya mencari tahu apa yang disadarinya secara lebih mendalam dan komprehensif dalam berbagai perspektif terkait.



Gambar 3. Karakter Jujur

Berdasarkan Gambar 3. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung salah satu nilai karakter yaitu Jujur, dimana jujur merupakan sikap yang umumnya berpegang teguh untuk menjauhi hal-hal buruk dengan menjaga perkataan, perasaan dan perbuatan agar selalu mengatakan kenyataan dan dapat diandalkan.



Gambar 4. Karakter Bertanggungjawab

Berdasarkan Gambar 4. terlihat bahwa dalam video tersebut terkandung salah satu nilai karakter yaitu bertanggungjawab, dimana bertanggungjawab merupakan sikap Menyadari bahwa segala sesuatu yang dilakukannya merupakan tanggung jawab tidak hanya terhadap dirinya sendiri tetapi juga terhadap keluarga, masyarakat, negara, lingkungan, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Video pembelajaran merupakan media Audio-Visual, dimana media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar (Busyaeri dkk., 2016). Memanfaatkan video sebagai sumber dan alat pengajaran merupakan salah satu teknik untuk menciptakan proses

pembelajaran matematika (Isnaini dkk., 2023). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dkk., (2021), bahawasanya Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia, menurut temuan tersebut. Rata-rata skor pretes 26,85, dan rata-rata skor postes 38,19, dengan skor tertinggi 44, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video. Berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa memperoleh nilai gain 0,65 yang tergolong pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis dapat membantu siswa belajar lebih berhasil.

Beberapa penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika siswa serta nilai-nilai karakter setelah digunakan media video pembelajaran sebagai berikut :

1. Penelitian dari Widiarti dkk. (2021) yang Berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran.” Penelitian tersebut menguji cobakan kepada 3 siswa untuk uji perorangan dan 9 siswa untuk uji kelompok kecil. Sehingga dengan hasil uji coba, maka Media video pembelajaran berbasis higher order thinking skills ini berhasil dikembangkan dengan mengacu pada model ADDIE. Validitas media video pembelajaran berbasis higher order thinking skills ini memperoleh kualifikasi sangat baik dan baik, sehingga dinyatakan layak didasarkan dari hasil uji validitas pada aspek ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli isi media pembelajaran serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Dengan demikian, produk media video pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran Matematika kelas V.
2. Penelitian dari Purbayanti dkk. (2021) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19.” Pada penelitian ini peneliti memperoleh hasil Kesimpulan yang dapat diambil yaitu adalah sebanyak 4 peserta didik (17,39%) masuk kategori sangat butuh, 19 peserta didik (82,61%) masuk kategori butuh, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tidak butuh dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat tidak butuh.
3. Penelitian dari Octavyanti dan Wulandari (2021) yang berjudul “Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.” Pada penelitian ini peneliti mengemukakan kesimpulan bahwa Media multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual materi sumber energi pada pembelajaran

mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan multimedia interaktif berorientasi pendekatan kontekstual karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar IPA meningkat.

Simpulan dan Saran

Penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dalam pembelajaran matematika dapat memberikan banyak manfaat. Video-video tersebut dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan interaktif, memperkuat karakter siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Video pembelajaran bermuatan karakter dapat membantu siswa dalam mengembangkan karakter positif seperti optimisme, kepedulian, dan kebaikan hati. Dengan Video pembelajaran bermuatan karakter, juga dapat dikembangkan dengan memperhatikan pengertian dan unsur-unsur materi matematika yang akan disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan penggunaan video pembelajaran bermuatan karakter dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa.

Dalam penggunaannya, video pembelajaran bermuatan karakter sebaiknya dikembangkan dengan memperhatikan validitas dan praktisitasnya, serta melibatkan dosen ahli dan guru sebagai penilai. Selain itu, video pembelajaran bermuatan karakter sebaiknya digunakan secara efektif dan terintegrasi dengan metode pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil yang optimal.

Referensi

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 56, 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aryanto Puji, M., Nurcahyadi, R. Z., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(1).
- Astuti, D. P., & Yuniarto, B. (2019). Penggunaan Media Animasi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Membentuk Karakter Siswa di SMP. *Jurnal Edueksos*, 3(1).

- Belcher, W. L. (2009). *Writing Your Journal Article in Twelve Weeks: A Guide to Academic Publishing Success. University of Chicago Press.*
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAPEL IPA DI MIN KROYA CIREBON. *Al Ibtida*, 3(1).
- Fahmi, M. (2018). *Engembangan Video Pembelajaran Berbasis Character Education Materi Geometri Bidang Datar Kelas IV*. 2(2), 160–171.
- Hodiyanto, Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Hohenwarter, M., & Preiner, J. (2010). Interactive Mathematics Education: A New Interface for Learning Mathematics. *The International Journal for Technology in Mathematics Education*, 17(2), 69–82.
- Isnaini, N. S., Firman, & Desyandri. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Maunah, B. (2015). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBENTUKAN KEPERIBADIAN HOLISTIK SISWA. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1).
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1).
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1).
- Prasetyo, A. W., & Sulistyorini, S. (2019). Efektivitas Media Video Karakter pada Materi Bilangan Pecahan dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Mathematics Education*, 10(2), 165–176.
- Purbayanti, H. S., Ponoharjo, & Oktaviani, D. N. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2).

- Purnamasari, P. R., Hikmah, N., & Novitasari, E. (2017). *Pengembangan media video pembelajaran*.
- Rana, V. (2016). *Impact of Technology on Teaching and Learning of Mathematics*. 7(4), 10–13.
- Salsabila, H. U., Lestari, M. W., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Samrin. (2016). PENDIDIKAN KARAKTER (SEBUAH PENDEKATAN NILAI). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1).
- Saraswati, R., Marhaen, A. AI. N., & Suarni, N. K. (2014). Implementasi Multimedia Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi dan Keterampilan Berfikir Kreatif. *e-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Soffyana, Firdaus, M., & Haryadi, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas XI di SMA Negeri 1 Pangkadan. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 145–152. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4050>
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Baru Perss.
- Sumarno. (2020). Analisis Isi dalam Penelitian dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Jurnal Elsa*, 18(2), 36–55.
- Syafaruddin, S., & Siswanto, J. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Mesin. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(4), 507–516.
- Widiarti, N. K., Sudarma, K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).