



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS NUMERASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Yunita Kristina¹, Yuyu Yuhana², Aan Subhan Pamungkas³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia
¹yunitakristina02@gmail.com, ²yuhana965@gmail.com, ³asubhanp@untirta.ac.id

DEVELOPING NUMERACY-BASED LEARNING VIDEOS FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
11 Juni 2021
11th June 2021

Accepted:
20 Oktober 2021
20th October 2021

Published:
27 Desember 2021
27th December 2021

ABSTRACT

Abstract: Advances in technology encourage teachers to become digital teachers who can innovate 21st-century learning. The development of instructional video media is a solution in creating active and popular learning today. Thinking critically, systematically, and logically in solving problems is part of numeracy, its simple ability to use mathematical sentences in everyday life. Therefore, the researcher developed an instructional video media through numeracy-based for grade III elementary school students at SDS Maria Mediatrik; the material for adding and decreasing fractions is the same. This study used the research and development (R&D) method with the ADDIE research model (analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating). This study aimed to see the video development process, the feasibility of learning videos, students' responses to learning videos and provide provisions for understanding after using instructional videos. Numeracy-based. The validation of video learning media obtained 88.33% with the category "very feasibility" tested. Student responses get an average of 97.50% in the "very good" category. The understanding results show an average value of 81.25; thus, this study concluded that "the value exceeds the 75 criteria for the school's minimum completeness criteria (KKM).

Keywords: instructional videos, numeration, elementary school students

Abstrak: Kemajuan teknologi mendorong guru menjadi guru digital yang mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran abad-21. Pengembangan media video pembelajaran menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan populer saat ini. Berfikir kritis, sistematis dan logis dalam memecahkan masalah menjadi bagian dari numerasi, sederhananya kemampuan bernalar dalam menggunakan kalimat matematika yang melibatkan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu peneliti membuat pengembangan media video pembelajaran berbasis numerasi untuk siswa sekolah dasar kelas III di SDS Maria Mediatrik pada materi pokok penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model penelitian ADDIE (analyze, design, develop, implement and evaluate) yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran, kelayakan video pembelajaran, respon siswa terhadap video pembelajaran dan memberikan bekal pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran berbasis numerasi. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi video pembelajaran memperoleh 88.33% dengan kategori "sangat layak" untuk dilakukan uji coba. Respon siswa memperoleh rata-rata 97.50% dengan kategori "sangat baik". Hasil pemahaman menunjukkan rata-rata nilai siswa memperoleh 81.25 sehingga dapat dikatakan "tuntas" melebihi nilai 75 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah tersebut.

Kata Kunci: video pembelajaran, numerasi, sekolah dasar

CITATION

Kristina, Y., Yuhana, Y., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), 1664-1671. DOI: <http://Dx.Doi.Org/10.33578/Jpfpkip.V10i6.8353>.



PENDAHULUAN

Teknologi modern saat ini mulai mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia tak terkecuali di bidang pendidikan. Suka atau tidak suka pendidikan harus dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi modern guna meningkatkan mutu pendidikan di suatu negara. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencapai suatu tujuan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga memberikan dampak positif terhadap kemajuan suatu bangsa (Mulyasa, 2011). Kehadiran pandemik Covid-19 mengakibatkan dunia pendidikan dilanda krisis yang dimana terjadinya penutupan sekolah di berbagai belahan dunia, sejak saat itu pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Dorongan kemajuan teknologi inilah guru dituntut menjadi guru digital yang inovatif mampu berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Untuk itu inovasi media pembelajaran berupa video dapat membantu guru dalam proses pembelajaran interaktif. Guru akan mudah mengemas materi yang padat dan sulit dipahami ke dalam bentuk video menjadi konten pembelajaran singkat, padat, konkret dan menarik.

Trend numeracy literacy baru-baru ini sedang hangat diperbincangkan dikarenakan Kemendikbud tengah menyiapkan terobosan baru yaitu mengganti ujian nasional dengan *assesment* nasional. Berdasarkan kriteria penilaian yang terdapat pada AKM salah satunya ditilik dari kemampuan numerasi yaitu bagian dalam kecakapan menggunakan angka, simbol dan data-data dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, negara Indonesia masih terbelakang rendah kualitas numerasi dari data PISA tahun 2018 negara Indonesia yang menempati peringkat 36 dari 41 negara benua Asia dengan skor 379. Di lapangnya tidak banyak siswa yang menganggap matematika pelajaran yang menyenangkan, tidak sedikit pula siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika sulit. Demikian yang membuat sebagian besar peserta didik kurang pada

pelajaran matematika (Intisari, 2016:69). Melihat data yang dilansir menunjukkan bahwa perlu ditekankan kemampuan numerasi dalam mata pelajaran matematika.

Implikasi makna numerasi sangat krusial bagi peserta didik sebagai jembatan dalam kegiatan sehari-hari di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Adapun sepengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III SDS Maria Mediatrik bahwa siswa sulit memahami pelajaran matematika yang mengaitkan soal bernalar. Kemudian, dari segi pemanfaatan fasilitas sekolah seperti proyektor jarang digunakan guru pada saat mengajar *offline*. Guru belum pernah membuat video pembelajaran matematika. Sedangkan media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran matematika masih berbasis konvensional. Jika dari pengamatan yang peneliti lihat selama belajar online siswa lebih senang dengan media berbasis IT seperti video pembelajaran. Senada dengan pernyataan wali kelas bahwa siswa zaman sekarang lebih tertarik pada media pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif seperti video pembelajaran namun interaksi siswa cenderung pasif karena hanya beberapa siswa yang memang dirasa menyukai pelajaran matematika. Oleh karena itu akan sangat menyenangkan jika mata pelajaran matematika materi pecahan dinyatakan ke dalam video pembelajaran berbasis numerasi.

KAJIAN TEORI

Video pembelajaran merupakan media berbasis teknologi yang tengah populer di kalangan masyarakat. Juga salah satu media yang termasuk kedalam jenis media audio visual yang dapat membantu proses belajar siswa yang berisikan materi pembelajaran (Rizal Fariska, 2018:4). Neo, 2001 (dalam Betrus, 2019) bahwa video pembelajaran bagian dari multimedia sebagaimana gambar, teks, dan suara terintegrasi menjadi sebuah bagian utuh yaitu video yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran kepada audiens. Adanya unsur visual dan audio dapat

menghasilkan tayangan yang bergerak dan menarik hal ini diharapkan siswa dengan mudah belajar dan memahami materi yang disampaikan melalui media video pembelajaran (Yuanta, 2020).

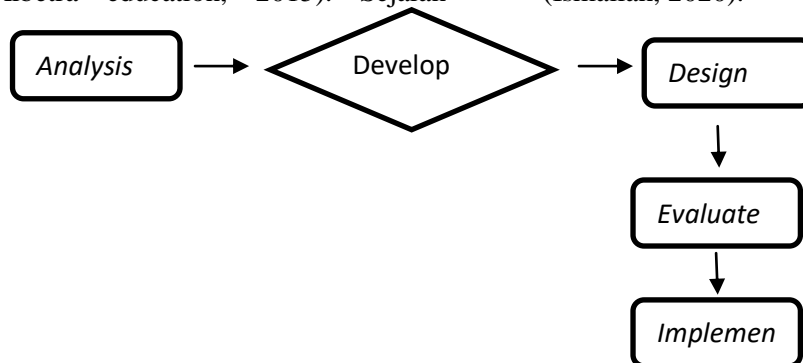
Tantangan abad-21 dalam dunia pendidikan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mampu mengaitkan teori yang dipelajari dengan kehidupan nyata, menguasai teknologi informatika, berkomunikasi dan bekerja sama untuk membuat sesuatu. Dalam menjawab tantangan kehidupan pada abad-21 diperlukan kemampuan literasi yang harus dikuasai. Terdapat enam kemampuan literasi diantaranya, literasi Bahasa, literasi sains, literasi numerasi, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewarganegaraan. Numerasi bukanlah hal yang baru bagi dunia pendidikan sejak tahun 2006 UNESCO telah memasukkan kemampuan numerasi sebagai sebuah penentu meningkatkan mutu suatu negara (Kemendikbud, 2017). Numerasi merupakan kemampuan berhitung yang dimulai dari kemauan untuk melibatkan data-data kuantitatif atau informasi mengenai bangun ruang dan tempat yang diperlukan untuk mengambil sebuah keputusan dalam kehidupan nyata (Albeta education, 2015). Sejalan

pengertian menurut (*Education skills*, 2011) “*Numeracy is the ability to use mathematics to solve problems and meet the demands of day-today living*”. Bahwa numerasi merupakan kemampuan menggunakan matematika dalam aplikasi memecahkan masalah dan tuntutan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian numerasi diatas dapat disimpulkan bahwa numerasi memiliki makna penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menerapkan kemampuan berhitung, menganalisis, mengelola data yang berkaitan dengan konsep matematis ke dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Menurut (Brunch, 2009) model ADDIE merupakan salah satu konsep pengembangan produk yang umum diterapkan. Rencana *flowchart* pengembangan video pembelajaran menggunakan metode ADDIE adalah sebagai berikut.

Adapun penjelasan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan utama yaitu, sebagai berikut diwujudkan pada gambar 1 menurut (Ismailah, 2020).



Gambar 1. Kerangka Model ADDIE

a. *Analyze*, (Nindiawati, 2021) tahap analisis merupakan suatu proses awal menilik keadaan yang sebenarnya berdasarkan

kebutuhan dan masalah guna mengetahui produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dilakukan analisis kebutuhan

media, analisis materi (isi konten) dan analisis kurikulum melalui pemetaan silabus dan kurikulum.

- b. **Design**, (Suryani, 2018) tahap merancang produk berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Menyusun kerangka isi video pembelajaran melalui *flowchart*. Dengan merumuskan KD/ Indikator, tujuan dan materi.
- c. **Develop**, (Alodwan, 2018) dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan mengembangkan produk dari 3 tahap yaitu penyusunan, produksi dan validasi video pembelajaran, validasi ahli media dan materi, revisi ahli media dan materi.
- d. **Implement**, (Ismailah, 2020) tahap ini merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan. Peneliti mengembangkan video pembelajaran digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas III pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut sama. Dilakukan uji coba terhadap kelompok terbatas sejumlah 20 siswa.
- e. **Evaluate**, (Ismailah, 2020) Evaluasi dilakukan untuk menilai proses kegiatan pengembangan produk apakah sudah sesuai dengan sistematika kegiatan spesifikasi produk. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa evaluasi yang terdiri dari: 1). Respon siswa dan 2) pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran berbasis numerasi.

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan dan berkualitas dan memenuhi kriteria kevalidan. Kriteria pemberian skor persentase yang dapat diuji sebagai kelayakan validasi media dan materi berdasarkan nilai tim ahli menggunakan skala *likert* menurut

Riduwan 2009 (dalam Riyanto, 2019) pada tabel 1 di bawah ini.

Penilaian respon siswa dilakukan berdasarkan data masukan berupa lembar penilaian menggunakan skala *Guttman* dengan skor 1 (setuju) dan 0 (tidak setuju). Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan, 1) Jika hasil analisis yang diperoleh 81%-100% maka, sangat menarik belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis numerasi, 2) Jika hasil analisis yang diperoleh 81%-100% maka, baik dan menarik belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis numerasi, 3) Jika hasil analisis yang diperoleh 81%-100% maka, cukup menarik belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis numerasi, 4) Jika hasil analisis yang diperoleh 81%-100% maka, kurang menarik belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis numerasi, 5) Jika hasil analisis yang diperoleh 81%-100% maka, sangat kurang menarik belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis numerasi.

Dalam mengukur pemahaman, peneliti menggunakan tes berupa uraian (esai) yang dimana tolak ukur pemahaman siswa dilihat berdasarkan KKM (kriteria ketuntasan minimal). Nilai KKM pada mata pelajaran matematika berdasarkan ketetapan sekolah yaitu 75. Jika peserta didik memperoleh nilai melebihi KKM, maka peserta didik tersebut dikatakan tuntas. Sebaliknya jika nilai kurang dari KKM maka, dikatakan belum tuntas. Berikut dibawah ini cara menghitung nilai hasil tes pemahaman siswa menurut (Purwanto 2016).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validasi

No	Persentase Pencapaian (%)	Fungsi
1	81% < NP ≤ 100%	Sangat Layak
2	61% < NP ≤ 80%	Layak
3	41% < NP ≤ 60%	Cukup Layak
5	21% < NP ≤ 40%	Kurang Layak
6	0% < NP ≤ 20%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media video pembelajaran berbasis numerasi untuk siswa sekolah dasar. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

Analysis (Analisis)

Tahapan awal dimulai dari mengkaji masalah dan kebutuhan pada proses pembelajaran, setelah itu dirumuskan solusi untuk memecahkan masalah yang ditemukan. Analisis ditilik dari hasil observasi dan wawancara dengan walikelas bahwa belum dimaksimalkan media pembelajaran, guru

belum pernah membuat video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika, sulit mengaitkan materi pecahan berdasarkan kehidupan sehari-hari (berbasis literasi numerasi) dan siswa cenderung pasif. Pokok bahasan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

Design (Desain)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan video pembelajaran berupa flowchart terdiri dari pembukaan, inti dan penutup. Sebagaimana diwujudkan pada gambar 1 dalam bentuk *Flowchart*.



Gambar 2. Flowchart Isi Video Pembelajaran

Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan 3 tugas meliputi produksi video pembelajaran, validasi produk ahli media dan materi dan revisi sebagai penyempurnaan produk. Proses produksi video pembelajaran dimulai dari proses *syuting* dimana peneliti sebagai pemateri dalam konten video pembelajaran. Dalam pembuatan video menggunakan aplikasi Kinemaster dan *canva*.

Pada bagian inti berisikan materi, materi terlebih dahulu membahas penjumlahan pecahan berpenyebut sama dengan diberikan 3 masalah dalam bentuk ilustrasi cerita yang harus diselesaikan dengan disajikan pemecahan masalah. Selanjutnya pengurangan pecahan berpenyebut sama dengan disajikan 3 ilustrasi. Tentunya semua isi konten yang sesuai dengan karakteristik anak kelas III sekolah dasar dengan benda-benda yang sering dijumpai.

Setelah Video pembelajaran berbasis numerasi selesai dengan baik, Langkah berikutnya siap dilakukan validasi oleh para

ahli untuk mengetahui kelayakan video. Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Selanjutnya menerima revisi untuk penyempurnaan produk agar siap dilakukan uji coba ke lapangan.

Implement (Implementasi)

Implementasi adalah tahap dilakukan ujicoba media video pembelajaran berbasis numerasi ke siswa kelas 3 sekolah dasar dalam kelompok terbatas dilaksanakan secara online melalui *WhatsApp* dan *google meet*. Pada saat pembelajaran *online* berlangsung melalui *google meet* kondisinya tidak semua siswa dapat mengikuti dikarenakan ada beberapa siswa yang *handphone*-nya bersama orang tua, selain itu keterbatasan waktu.

Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir untuk menilai penilaian dari hasil keseluruhan. Dalam tahap ini peneliti memberikan 2 evaluasi yaitu respon siswa setelah menggunakan video dan pemberian tes pemahaman.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan siswa cenderung pasif dikarenakan pembelajaran yang sering dilakukan hanya satu arah. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media digital yang dapat membantu guru dan siswa dalam belajar lebih aktif. Video pembelajaran menjadi solusi karena pengguna dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan (Yuanta, 2020) menyatakan video pembelajaran mengandung komponen yang kompleks yaitu visual dan audio yang dapat menciptakan media bergerak dan menarik dengan diiringi audio diharapkan siswa dapat belajar dengan mudah, fleksibel, aktif dan memahami materi yang disampaikan melalui media video pembelajaran.

Kemasan konten video pembelajaran lebih mengedepankan masalah dengan pembahasan dan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahun 2021

Kemendikbud membuat kebijakan *assessment* nasional dimana salah satunya dilihat dari numerasi. Sesuai dengan kebutuhan masalah di lapangan bahwa siswa kelas III sekolah dasar sudah masuk HOTS dalam numerasi (Kemendikbud, 2017) numerasi dapat diartikan sebagai kecakapan mengaplikasikan konsep berhitung pada bilangan dalam kehidupan sehari-hari yang lebih mengedepankan bernalar. Konsep matematika secara praktis dalam numerasi dapat merujuk pada kemampuan membaca informasi yang dinyatakan secara matematika.

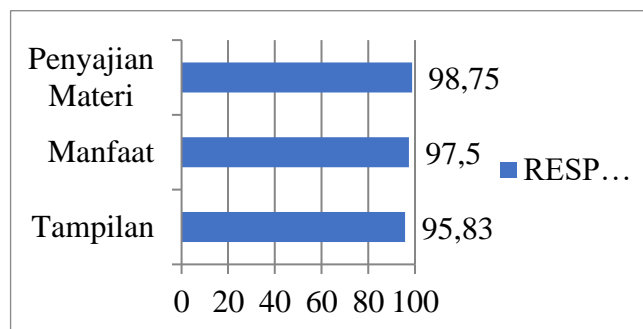
Keberhasilan dari pengembangan media video pembelajaran berbasis numerasi dapat dilihat berdasarkan validasi media, materi, respon siswa dan pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Uji validasi media dan materi yang telah divalidasi para ahli dapat dilihat dari gambar dibawah ini yang menunjukkan hasil dalam kategori sangat layak.

Tabel 3. Hasil Rerata Validasi Ahli

Validasi Media	Rerata Skor (%)	Kategori
Ahli media	86.66	Sangat layak
Ahli materi	90	Sangat layak
Total Rata-Rata Skor (%)	88.33	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas merupakan total keseluruhan rata-rata berdasarkan uji coba validasi media dan materi oleh tim ahli dengan

persentase 88,33% kategori “sangat layak” di uji coba kelapangan.



Gambar 4. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan gambar diagram di atas menunjukkan bahwa respon siswa pada aspek tampilan diperoleh 95.83%, penyajian materi

diperoleh 98.75% dan manfaat diperoleh 97.50%. Sehingga dapat dijumlahkan secara keseluruhan hasil rata-rata respon siswa



memperoleh 97.50% dengan kategori “sangat baik”.

Hasil pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran memperoleh rata-rata siswa adalah 81.25 dari 20 siswa sehingga dapat dikatakan melebihi nilai 75 kriteria ketuntasan minimal KKM sekolah. Proses pembelajaran tidak lepas dari berpikir dan bernalar tentunya terlihat pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa aktif dan merangsang siswa dalam bernalar sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan dari video pembelajaran berbasis numerasi. Video memuat kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan menyajikan penyelesaian kedalam bahasa matematika dapat selaras dengan makna numerasi yaitu kemampuan berhitung yang dimulai dari kemauan untuk melibatkan data-data kuantitatif atau informasi mengenai bilangan yang diperlukan untuk mengambil sebuah keputusan dalam penyelesaian masalah (Education, 2015).

Siswa sangat antusias pada saat menonton dan menyimak video pembelajaran karena konten dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar dengan tampilan *colorful*, gambar maupun animasi sesuai dengan benda disekitar dan contoh ilustrasi juga yang tidak asing bagi siswa. (Iriawan, 2020) menambahkan kriteria media pembelajaran yang baik untuk anak sekolah dasar diantaranya tidak berbahaya terhadap anak, informasi yang diberikan jelas, sederhana dan dapat memotivasi siswa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media video pembelajaran melalui kinemaster berbasis numerasi pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama di kelas III SDS Maria Mediatrik, maka video pembelajaran sangat layak digunakan dan memberikan pemahaman kepada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti berharap media video pembelajaran dapat sangat bermanfaat bagi semua orang khususnya siswa sekolah dasar. Peneliti memberikan kepada guru untuk membantu

dalam proses pembelajaran dan menyebarkan di Youtube bertujuan dapat digunakan secara massal.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media video pembelajaran berbasis numerasi untuk siswa sekolah dasar kelas III di SDS Maria Mediatrik menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli media dan materi memperoleh 88.33% dengan kategori “sangat layak” uji coba lapangan. Kemudian respon siswa terhadap video pembelajaran diambil sebanyak 20 sampel siswa sesuai dengan pertimbangan memperoleh rata-rata 97.50% dengan kategori “sangat baik”. Pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran dengan rata-rata 81.25 sehingga dapat dikatakan melebihi nilai 75 kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah.

Mendorong guru dalam inovasi pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika dengan video pembelajaran berbasis numerasi ini karena pengguna dapat belajar dengan efektif dan aktif serta mengemukakan konsep matematika dan pemecahan masalahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect Of A Computer Program Based On Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation (Addie) In Improving Ninth Graders' Listening And Reading Comprehension Skills In English In Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43-51.
- Betrus, F. M. (2019). *Digital Media For Learning (Theory, Processes And Solution)*. USA: Springer.
- Brunch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Education, A. (2016). *Numeracy (Definition, Components And Elements)*. Retrieved From Education Alberta.



- Intisari, I. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 1(01).
- Iriawan, B. (2019). *Modul Pembelajaran Di SD Berbasis Tik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ismailah, I. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Kelas IV Sdn. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2).
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: GLN (Gerakan Literasi Nasional).
- Mulyasa, H. E. (2017). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.
- Nindiawati, D., Subandowo, M. S., & Rusmawati, R. D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 140-150.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 53-63.
- Rizal, F. I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*: 1-6.
- Skills, D. O. (2011). *Literacy And Numeracy For Learning And Life The National Strategy To Improve Literacy And Numeracy*. Marlborough Street : Department Of Education And Skills.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.