

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN  
BILANGAN BULAT DI SD**

(Penelitian Desain & Pengembangan di Kelas VI Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**Widi Nurjaman**

**1807186**

**PROGRAM S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

**2022**

Widi Nurjaman, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI  
HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN  
BILANGAN BULAT DI SD**

(Penelitian Desain dan Development di Kelas VI Sekolah Dasar)

Oleh  
Widi Nurjaman  
1807186

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Widi Nurjaman 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN**  
**BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI**  
**HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD**

(Penelitian Desain dan Development di Kelas VI Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**

NIP. 198111082008012015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**

NIP. 197001172008122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Di SD” sepenuhnya karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiarisme atau karya orang lain dan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Widi Nurjaman

NIM.1807186

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. karena berkat rahmat sehat dan hidayahnya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penelitian berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat di SD”. Sholawat serta salam tidak lupa pula dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada kerabat, sahabat, dan segala umatnya hingga akhir zaman dan tentunya untuk kita, guru-guru kita dan semua orang tersayang di dalamnya.

Saya sangat bahagia mampu menyelesaikan skripsi ini di tengah keterbatasan, kegelisahan dan ketidakberdayaan. Keterbatasan pada sumber-sumber penelitian, waktu peneliti, obyek penelitian dan kemampuan peneliti. Kegelisahan dan kecemasan pada banyak hal yang menyebabkan gelisah saat mata terbuka sampai terpejam. Sampai pada ketidakberdayaan peneliti menghadapi cobaan sehat dan ekonomi yang menyebabkan peneliti bersikeras untuk menyelesaikan skripsi ini. terselesaikannya penelitian ini menyadarkan saya, bahwa waktu tidak dapat diulangi dan sehat harus selalu disyukuri. Keluarga dan teman sebagai penyemangat dan diri harus memupuk semangat.

Saya menyadari bahwa sebuah karya tidak ada yang sempurna, begitupun penelitian ini. Maka dari itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, sehingga peneliti bisa memperbaiki kesalahan dan kekurangan penelitian ini sehingga dapat bermanfaat bagi pembacanya. Tibalah di akhir pengantar saya, sesungguhnya skripsi ini tidak akan tercipta, tanpa adanya dukungan dari banyak pihak terutama ibu dan bapak.

Bandung, Agustus 2022

Peneliti

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* karena skripsi ini dapat selesai. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Tita Mulyati, M.Pd. Selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dra. Hj, Tin Rustini, M.Pd. Selaku pembimbing Akademik yang selalu membimbing peneliti dari pertengahan semester sampai sekarang.
3. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Asep Heri Hernawan, M.Pd. Selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi.
5. Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M.Pd. Selaku validator ahli materi pada skripsi yang saya ini.
6. Nurul Hidayah, M.Pd. Selaku validator ahli media pada skripsi yang saya buat.
7. Bapak/Ibu dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Terima kasih yang selama ini telah memberikan ilmunya semoga bermanfaat.
8. Pihak SDN 3 NYALINDUNG untuk dapat melangsungkan penelitian dan memperoleh data, terutama kepada kepala sekolah dan guru-guru serta siswa yang sudah membantu dalam proses pengambilan data.
9. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Suparman dan Ibu Karmini yang telah sangat berarti dan berjasa dalam hidup saya yang tidak akan pernah bisa terbalaskan. Merelakah yang membuat saya bisa berada sampai saat ini, karena tanpa beliau saya bukanlah apa-apa. Setiap Do'a, dukungan, dan kasih sayang beliau berikan kepada saya. Semoga dengan ini beliau bisa turut bahagia, aamiin.
10. Kepada keluarga yang telah mendorong saya dan mendoakan untuk

keberhasilan saya. Semoga kebaikan selalu menyertai mereka.

11. Teman-teman kakak tingkat yang tidak disebut satu persatu namanya, yang telah membantu dan memberikan masukan serta saran kepada saya selaku adiknya yang kurang pemahaman terhadap materi atau hal lainnya yang menyakut kampus.
12. Sahabat terdekat saya Dina Pebriana, Sherin Nadifa, Diva Dwi Riadi, Reyzal Dwi Soeltansyah, dan Rijal Maulana yang telah memberikan banyak dukungan baik dengan materi maupun non materi dan yang selalu mengingatkan saya kepada hal-hal baik, juga yang selalu menemani mulai dari pertama kali masuk perkuliahan sampai saat ini baik dalam keadaan senang maupun susah selama menjalani masa-masa perkuliahan. Terima kasih orang baik.
13. Teman-teman kosan priangan yang selalu shering tentang apa yang menjadi permasalahan dalam perkuliahan maupun dalam hal lainnya. Dan yang selalu mengingatkan akan hal skripsi.
14. Teman-teman tongkrongan terima kasih karena kalian hidup ini penuh dengan cerita, selalu ada cerita baru dan pelajaran baru yang didapat. Semoga kalian sehat selalu.
15. Teman-teman seangkatan 2018 yang telah kebersamai menyelesaikan studi selama 4 tahun ini. serta teman-teman kelas E PGSD 2018 yang telah saling mendukung dan berjuang bersama demi menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang ikut serta melancarkan dalam penyusunan skripsi saya terima kasih.

Semoga segala bimbingan, arahan, masukan, nasihat, kritik, dan motivasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti bisa menjadi amal yang diberkahi oleh Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

## ABSTRAK

# RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD

(Penelitian Desain & Development di Kelas VI Sekolah Dasar)

**Widi Nurjaman**

**1807186**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini yang membahas tentang rancang bangun media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang diterapkan, kurangnya kemampuan berhitung peserta didik, dan perkembangan teknologi semakin maju. Media pembelajaran berbasis video interaktif dalam kegiatan pembelajaran Matematika khususnya di sekolah dasar sangatlah dibutuhkan untuk membantu kegiatan agar pembelajaran lebih efektif. Rancang bangun media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan metode *Design and Depelopment* dengan prosedur penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini mendapatkan tanggapan para ahli media pembelajaran berbasis video interaktif, terdapat respon positif dari semua partisipan yang ikut serta mendukung dibuatnya media pembelajaran berbasis video interaktif ini. Adapun masukan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan dari para partisipan. Penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi mendapatkan 90,47% dan dari ahli media mendapatkan nilai 100%, dengan hasil rata-rata dari kedua ahli tersebut mendapatkan persentase akhir 95,23% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Kemudian, hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna yaitu guru dengan nilai 93,75% dan peserta didik dengan nilai 84,89%, dengan rata-rata dari kedua pengguna tersebut mendapatkan nilai akhir dengan persentase 89,32% dengan interpretasi “Sangat Layak”.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Interaktif, Pembelajaran Matematika.

Widi Nurjaman, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI  
HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



## **ABSTRACT**

### **DESIGN AND BUILD INTERACTIVE VIDEO BASED LEARNING MEDIA ON MIXED NUMBER COUNT OPERATING MATERIALS IN SD**

(Design & Development Research in Grade VI Elementary School)

**Widi Nurjaman**

**1807186**

With the implementation of this research, which discusses the design of interactive video based learning media on mixed integer arithmetic operations in elementary schools. This research is motivated by the use of media in the learning process that has not been applied, the lack of students' numeracy skills, and the development of increasingly advanced technology. Interactive video-based learning media in Mathematics learning activities, especially in elementary schools, are needed to help make learning activities more effective. Design and build interactive video based learning media using the Design and Development method with the ADDIE research procedure which consists of five stages: stage analysis, design phase, stage of development, the implementation phase, and the evaluation phase. This study received responses from experts on interactive video-based learning media, there was a positive response from all participants who participated in supporting the making of this interactive video-based learning media. The input for improvement of the developed media from the participants. The assessment carried out by the material experts got 90.47% and the media expert got a score of 100%, with the average result of the two experts getting the final percentage of 95.23% with the interpretation of "Very Eligible". Then, the results of the assessment carried out by users are teachers with a value of 93.75% and students with a value of 84.89%, with the average of the two users getting the final score with a percentage of 89.32% with the interpretation of "Very Eligible".

Keywords: Learning Media, Interactive Video, Mathematics Learning.

Widi Nurjaman, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI  
HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Penulisan .....	6
<b>BAB II KERANGKA BERPIKIR</b> .....	<b>8</b>
2.1 Pembelajaran Matematika .....	8
2.2 Konsep Bilangan Bulat.....	10
2.3 Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat.....	12
2.4 Konsep Media Pembelajaran.....	14
2.5 Video Interaktif .....	19
2.6 Kemampuan Berhitung.....	23
2.7 Penelitian Relevan .....	25
2.8 Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Prosedur Penelitian.....	29
3.3 Partisipan .....	32
3.4 Pengumpulan Data.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.6 Analisis Data .....	37
3.7 Penyajian Data.....	38
3.8 Penarikan Kesimpulan.....	38
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	39

Widi Nurjaman, 2022

*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.2 Pembahasan .....	59
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Implikasi .....	64
5.3 Rekomendasi .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Tampilan video interaktif .....	23
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 3. 1 Model ADDIE .....	29
Gambar 3. 2 Implementasi Prosedur Model ADDIE .....	37
Gambar 4. 1 Penyimpanan file.....	42
Gambar 4. 2 Mencari Gambar Karakter.....	43
Gambar 4. 3 Pembuatan Gambar di Power Point .....	44
Gambar 4. 4 Pembuatan video menulis di VideoScribe .....	44
Gambar 4. 5 Mencari Animasi di web Animaker .....	44
Gambar 4. 6 Proses Awal Editing Video .....	45
Gambar 4. 7 Proses Pemasukan Bahan-Bahan Atau Aset-Aset.....	46
Gambar 4. 8 Proses Menyatukan Video.....	46
Gambar 4. 9 Fitur Editing .....	47
Gambar 4. 10 Fitur Efek.....	47
Gambar 4. 11 Proses Pemberian Efek.....	48
Gambar 4. 12 Proses Memeriksa Video.....	48
Gambar 4. 13 Proses Menyimpan Video Keseluruhan .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Intrumen Wawancara Untuk Guru .....	33
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	33
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media .....	34
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	35
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	35
Tabel 3. 6 Skoring Berdasarkan Skala Likert .....	37
Tabel 3. 7 Implementasi Skor .....	44
Tabel 4. 1 Revisi Video Berdasarkan Ahli Materi.....	49
Tabel 4. 2 Revisi Video Berdasarkan Ahli Media .....	51
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Penilaian Materi .....	52
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Penilaian Kualitas Teknis dan Tampilan .....	53
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Oleh Ahli.....	54
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran .....	55
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran .....	57
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Oleh Guru dan Peserta Didik .....	58

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1), 98-107.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Alphaomegaproperty, (2020). Pengertian Media Video Pembelajaran. Tersedia di <https://alphaomegaproperty.co.id/pengertian-media-video-pembelajaran/>. Diunduh tanggal 11 Agustus 2022
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Arsyad, Ashar, (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Carraher, D.W. (2008). *Beyond blaming the victim and standing in awe of noble savages: a response to Revisiting Lave's cognition in practice*. *Journal of Educational Studies in Mathematics*. Vol. 69. No. 1. pp. 23-32.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Darijani, N. N. Y., Meter, I. G., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2015). Analisis kesulitan-kesulitan belajar matematika siswa kelas V dalam implementasi kurikulum 2013 di SD Piloting se-kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2014/2015. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1).
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran, peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Fatmawati, N. (2014). Peningkatan kemampuan berhitung melalui pendekatan realistic mathematic education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 325-336.
- Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Tersedia di <https://doi.org/10.31219/osf.io/46ckj>. Diunduh tanggal 28 Juli 2022.
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo, (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, cet, 2
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59-69.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran
- Widi Nurjaman, 2022
- RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD**
- Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Heinich, R., Michael, M., & James D. R. (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: John Wiley and Sons.
- Heruman. (2007). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan teknologi dan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hidayati, A. (2012). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Kancing Baju dan Piring Angka) dalam Membantu Membilang Angka 1-10 Siswa TK Kelompok A di TK Qurrota A'yun 1 Malang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 1(1).
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi*. CV. Pilar Nusantara.
- ITA, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. Tersedia di <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>. Diunduh tanggal 27 Juli 2022.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Komalasari, Kokom, (2010) *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kurniawan, D., & Riana, C. (2013). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jakarta: Raja Wali Pers*.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan bahan ajar mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 28-39.
- Mulyadi, H. (2008). *Diagnosis Kesulitan Belajar*. Malang: Nuha Litera.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Murjayanti, L. (2013). Peningkatan kemampuan menghitung bilangan bulat melalui model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (NHT) pada siswa kelas IVA SDN Bendungan I Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/1012. Universitas Sebelas Maret. Surakarta
- Moleong, Lexy, J. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Niswa Auliyah. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMPNegeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia VOL 01. No. 1*.

Widi Nurjaman, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT DI SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahman, A. A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP N 3 Langsa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Richey, R.C, Klein, J.D. (2007). *Design And Development Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran. Tersedia <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf>. Diunduh tanggal 27 juli 2022.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sidik, G. S. (2016). Analisis proses berpikir dalam pemahaman matematis siswa sekolah dasar dengan pemberian scaffolding. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 192-204.
- Setiawan, Agus. (2022). Bilangan Bulat: Pengertian dan Contoh Soal Penyelesaiannya. Tersedia <https://www.viva.co.id/edukasi/1473488-bilangan-bulat>. Diunduh tanggal 26 Agustus 2022.
- Smaldino, Lowther, & Russel, (2011). *Instructional Technology and Media Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Subekti, Agustinus. (2011). *Ensiklopedia Matematika Jilid I*. Jakarta: PT Lentera Abadi
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran Matematika video interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widaningsih, I., Nur'aeni, E., & Pranata, O. H. (2015). Penggunaan Metode K'jart untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 141-147.
- Widdiharto, Rachmadi. (2008). *Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika SMP dan Alternatif Proses Remedinya*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. Tersedia di <http://eprints.ummi.ac.id/354>. Diunduh tanggal 28 juli 2022.