



---

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERMUATAN KARAKTER TERINTEGRASI AYAT-AYAT AL QUR'AN PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

Siti Radiah Permatasari<sup>1)</sup>, Desty Septianawati<sup>2)</sup>, Rahman Haryadi<sup>3)</sup>

<sup>1,3</sup> IKIP PGRI Pontianak, Indonesia,

<sup>2)</sup> IAIN Pontianak, Indonesia

Email: [sitiradiahpermatasari@gmail.com](mailto:sitiradiahpermatasari@gmail.com), [destyseptianawati@gmail.com](mailto:destyseptianawati@gmail.com),  
[rahmanharyadi72@gmail.com](mailto:rahmanharyadi72@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this research is to produce instructional media in the form of learning videos with character-integrated integrated verses of the Qur'an that achieve the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This research method is development research with the development model used is 3D by Thiagaraja, namely define, design, and develop. The subjects in this study were 23 class VII students of MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai and 3 media and material experts. The instruments used in this study were validation sheets, questionnaires, and posttest questions. Based on the results of learning media validation research in the form of learning videos with an average value of 88.54% of the three experts in the very valid criteria with the very good category. While the results of the material validation research obtained an average score of 88.20% in very valid criteria with very good categories. The second is the value of practicality, seen from the value of the questionnaire filled in by students and teachers which is accumulated so that a percentage of 89.61% is obtained with very practical criteria. Furthermore, effectiveness, seen from the value of the results of the students' posttest work with a total of 10 students with a percentage of 86.25% and the average student score which is calculated by the average score formula and presented with the overall student value so that a value of 86.25 is obtained with based on the school's KKM score of 75, the average student test results have complete criteria and are classified as very effective.

**Keywords :** Learning videos, filled with characters, integration of verses of the Quran, development.

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an yang mencapai kriteria valid, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah 3D oleh Thiagaraja, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai sebanyak 23 siswa dan 3 orang ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal posttest. Berdasarkan hasil penelitian validasi media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 88,54% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penelitian validasi materi diperoleh skor rata-rata 88,20% dalam kriteria sangat valid dengan kategori

sangat baik. Kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi oleh siswa dan guru yang diakumulasikan sehingga diperoleh presentase sebesar 89,61% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari nilai hasil pengerjaan *posttest* siswa yang dengan jumlah 10 orang siswa dengan presentase 86,25% dan nilai rata-rata siswa yang dihitung dengan rumus skor rata-rata dan dipresentasikan dengan keseluruhan nilai siswa sehingga diperoleh nilai sebesar 86,25 dengan berpatokan pada nilai KKM sekolah yaitu 75, maka rata-rata hasil tes siswa memiliki kriteria tuntas dan tergolong sangat efektif.

**Kata Kunci** : Video pembelajaran, bermuatan karakter, integrasi ayat-ayat al-Qur'an, pengembangan.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang sentral dalam kehidupan sehari-hari dan matematika sudah dikenalkan sejak dini. Begitu banyak kegiatan kita yang telah menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sholekah et al., (2017) matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari maupun tidak, sebenarnya seseorang tidak dapat terlepas dari matematika, tetapi bagi sebagian besar orang menganggap bahwa matematika merupakan ilmu yang amat berat dan sulit. Anggreni, (2019) menyatakan bahwa matematika sebagai bagian dari kurikulum pendidikan, yang diharapkan menjadi sarana bagi pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan yakni adanya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik yang mencakup didalamnya terbentuknya pribadi yang bermoral seperti komitmen, jujur, kerjasama, kreatif, sopan santun, sikap ilmiah, sikap toleran, demokratis, disamping kemampuan berfikir matematis yang berpijak pada pemikiran yang logis dan sistematis. Dengan demikian pembelajaran matematika diharapkan tidak hanya mampu mengantarkan siswa pada keberhasilan belajar matematika yang diwujudkan dalam bentuk prestasi, tetapi juga adanya perubahan sikap dan moral.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (Mughtar & Suryani, 2019) yang menyatakan bahwa karakter adalah tingkah laku, akhlak, serta kepribadian seseorang yang terbentuk melalui perbuatan yang dilakukan dari berbagai kebijakan yang didasari dapat menjadi cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak seseorang.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini (Rahmatulloh, 2021). Dalam pembentukan dan penanaman nilai karakter yang diharapkan dimiliki oleh

peserta didik banyak sekali cara yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik yaitu seperti dengan menerapkan dan menyampaikan sekaligus menintegrasikan nilai-nilai karakter. Didalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan juga mendukung, sehingga didalam proses pembelajaran suasana yang menyenangkan dan terciptanya karakter yang baik untuk peserta didik.

Mahadewi, dkk (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respon positif dari siswa, untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Ambarita dkk, (2021) survey yang dilakukan oleh kemendikbud bekerjasama dengan UNICEF melalui SMS gratis menemukan bahwa masih banyak tenaga pendidik yang hanya memberikan penugasan kepada peserta didik tanpa adanya suatu interaksi dengan peserta didik. Hal tersebut juga terjadi di sekolah guru hanya sebagai pengajar yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi berupa buku paket dan metode dengan gaya ceramah, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima penyampaian materi dari guru.

Berdasarkan hasil pemamaparan wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2022 terhadap guru bidang studi matematika kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai, Ibu Novita Indah Saputri, S. Mat mengungkapkan bahwa untuk mata pelajaran matematika hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini terjadi karena siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika dan kurangnya ketertarikan didalam proses pembelajaran berlangsung. Dikatakan mengalami kesulitan karena presentase ketuntasan klasikal untuk mata pelajaran matematika di MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai pada kelas VII adalah 23% dan khususnya pada materi aritmatika sosial ibu Novita mengatakan tentu saja ada kesulitan bagi siswa.

Hal ini terjadi karena didalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket Intan Pariwara dan alat peraga sebagai alat bantu mengajar. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran berlangsung dikarenakan pada media yang digunakan berupa alat peraga dan kendala pada alat peraga yang digunakan seperti alat dan bahan kurang memadai atau ide alat peraga yang kurang menarik, dan untuk penggunaan media pembelajaran berupa video pada tahun ajaran sekarang belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran karena mengingat waktu yang digunakan relatif singkat. Didalam proses pembelajaran berlangsung guru juga tidak lupa menerapkan nilai-nilai karakter, ada beberapa karakter yang diterapkan kepada siswa disaat pembelajaran matematika berlangsung dari 18 nilai karakter yang ada, adapun karakter yang diterapkan guru tersebut ada 10, seperti: jujur, disiplin kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.

Berdasarkan pemaparan hasil dari wawancara diatas bahwa siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran jika didalam kegiatan pembelajaran yang diberikan menarik. Maka untuk membawa suasana didalam kegiatan pembelajaran yang menarik diperlukannya media pembelajaran berupa video agar siswa lebih tertarik, antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video berisi materi pembelajaran matematika yang membahas materi aritmatika sosial yang lebih difokuskan pada materi harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi. Kemudian didesain semenarik mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik. Selain itu, video pembelajaran ini dilengkapi dengan penjelasan materi, contoh soal, cara penyelesaian dan soal latihan. Maka dari itu penulis mengembangkan media pembelajaran berupa video.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an pada materi aritmatika sosial kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai. Rancangan penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan MODEL 3-D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), dan Develop (Pengembangan).

Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan dan subjek uji coba produk. Pengembangan subjek penelitian ini adalah ahli atau validator dimana ahli media dan materi dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang ahli yaitu dua dosen matematika dan satu guru mata pelajaran matematika MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai. Sedangkan subjek kedua adalah subjek uji coba yaitu siswa kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai yang terdiri dari 28 orang siswa. Cara memilih sampel untuk uji coba adalah menggunakan teknik Sampling Purposive.

Teknik pengumpul data penelitian menggunakan teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran. Tujuan komunikasi tidak langsung pada penelitian ini adalah untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun media yang digunakan pada pengumpulan ini berupa angket (kuesioner) dan lembar validasi. Pada penelitian ini, teknik pengukuran bertujuan untuk melihat keefektifitasan video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an. Teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan tes berupa soal (*Essay*). Sedangkan alat pengumpul data menggunakan lembar validasi, angket, dan tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dilakukan dengan 3 langkah prosedur pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perancangan (*design*) dan (3) Pengembangan (*develop*) sebagai berikut.

Pendefinisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembang. Tahap *define* terbagi menjadi dua yaitu analisis awal dan identifikasi kebutuhan. Langkah pertama yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan seorang guru matematika yang dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2022 dan pra observasi dengan beberapa siswa. Dari hasil wawancara tersebut informasi yang didapatkan adalah siswa mengalami kesulitan pada mata

---

pelajaran matematika dan kurangnya ketertarikan didalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena didalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku.

Tahap yang kedua, peneliti mendefinisikan kebutuhan siswa dalam mempelajari materi aritmatika sosial. Materi tersebut harus disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan untuk merancang produk pengembangan yang sesuai dengan permasalahan yang diperoleh dan diperlukan dilapangan saat tahap pendefinisian. Rancangan produk ini disebut dengan desain awal. Desain awal ini yang akan divalidasi dengan tujuan merevisi dan memperbaiki video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Quran yang mempunyai rancangan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Awal Video Pembelajaran

Tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*development*). Dalam penelitian ini, pada tahap pengembangan ada beberapa tahap yang harus dilakukan diantaranya pembuatan media pembelajaran. Pada tahap pembuatan media ini, peneliti merancang media video pembelajaran kemudian dibuat dan dikembangkan

---

dengan berbantuan *power point*, *zepeto*, *capcut* dan *kinemaster*. Media pembelajaran ini berisikan materi-materi yang diperoleh dari beberapa buku matematika kelas VII kurikulum 2013.

Selanjutnya adalah validasi kelayakan produk. Kevalidan pada video pembelajaran diketahui melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menggunakan skala *likert* dan menggunakan rentang 80-100%. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh 3 orang validator yang ahli dibidang pembuatan media seperti video pembelajaran dengan menggunakan *power point* serta berkompeten dibidangnya yaitu 2 orang dosen program studi matematika dan satu orang guru mata pelajaran matematika di MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai. Saran-saran dari validator dijadikan masukan untuk merivisi media pembelajaran sehingga video pembelajaran valid dan siap untuk diberikan kepada siswa kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan perhitungan dari validasi ahli materi dan ahli media maka didapatkan tingkat kevalidan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama adalh ditunjukkan oleh tabel berikut :

Tabel 1. Rata-rata Hasil Validasi Ahli

No	Ahli	Penilaian (%)	Kriteria
1	Ahli Media	88,89%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	88,20%	Sangat Valid
	Rata-rata	88,54%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an sangat valid dengan rata-rata presentase sebesar 88,54%.

Terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media untuk direvisi. Setelah dilakukan revisi video pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian. Terdapat revisi pada bagian intro pembukaan video, menurut validator 2

intro pembukaan pada video pembelajaran terlalu cepat , sehingga pada profil pembuat tidak begitu jelas terlihat dikarenakan video pembuka yang terlalu cepat.

Setelah video pembelajaran dinyatakan dengan kriteria sangat valid pada saat validasi oleh ketiga validator. Selanjutnya media dapat dilakukan uji coba terbatas agar peneliti mengetahui terkait nilai kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba video pembelajaran dilakukan di MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai dengan subjek uji coba siswa kelas VII D sebanyak 28 orang, dan penelitian dilakukan langsung didalam kelas. Yang di uji cobakan pada tahap ini adalah video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an.

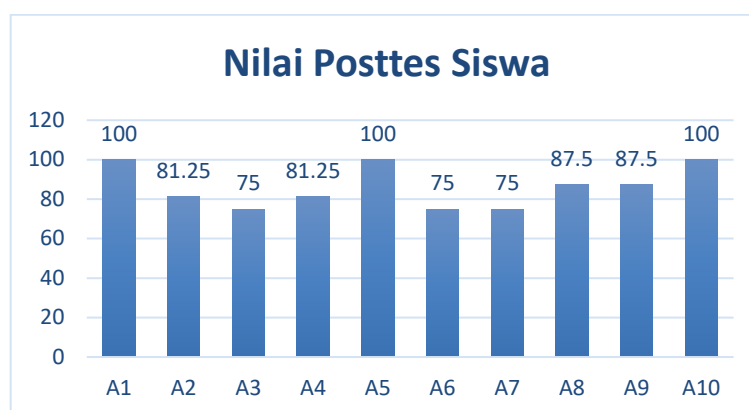
Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan guru. Penilaian kepraktisan diisi oleh guru MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai dan siswa kelas VII D sebanyak 23 siswa mengenai respon mereka terhadap video pembelajaran yang telah digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah hasil angket respon guru dan angket respon siswa terhadap video pembelajaran:

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa

No	Aspek	Penilaian (%)	Kriteria
1	Respon Guru	97%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	82,22%	Sangat Praktis
	Rata-rata	89,61%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1 presentase indeks guru dan siswa maka diperoleh nilai presentase kepraktisan 89,61% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Pada tahap selanjutnya adalah melihat keefektifan video pembelajaran. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran adalah dengan menggunakan data hasil *posttest*. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berupa video dilakukan dengan cara memberikan *posttes* yang berisikan 4 soal uraian. Soal tersebut diberikan kepada subjek yang sama yaitu siswa kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai yang melibatkan 10 siswa.





Gambar 2. Diagram Batang Nilai Posttes Siswa

Berdasarkan gambar 2 nilai posttes siswa tersebut kemudian dipresentasikan untuk mendapatkan nilai keefektifan dari media pembelajaran yaitu video pembelajaran maka diperoleh nilai presentase keefektifan 86,25% dan nilai rata-rata pada posttes adalah 86,25. Dari hasil penilaian keefektifan tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran dinyatakan sangat efektif.

Setelah melakukan uji coba terbatas, maka peneliti melakukan revisi akhir yang diperoleh berdasarkan data hasil uji coba, sehingga dihasilkan produk akhir. Akan tetapi berdasarkan saran dan komentar dari para ahli peneliti mengharapkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al qur'an ini bisa digunakan oleh guru sebagai bahan ajar alternatif baik di sekolah maupun pembelajaran secara daring.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an. Video pembelajaran yang didalamnya memuat materi beserta contoh-contoh soal dan sekaligus nilai-nilai karakter yang mana didalam pembelajaran siswa lebih mudah memahami dan senang untuk menerapkan nilai karakter yang ada pada video pembelajaran disaat proses pembelajaran berlangsung.

Dipilihnya pengembangan media berupa video dikarenakan video lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Stockwell (Efendi et al., 2020) menyebutkan bahwa media video memiliki nilai-nilai tertentu

dan sebagian siswa beranggapan bahwa media video itu menarik. Selain dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa di kelas, media video juga dapat mengklarifikasi ide dan mengilustrasikan konsep sehingga siswa dapat memperoleh memori jangka panjang dari materi. Hal yang sama juga disampaikan Muryaningsih & Mustadi (2015) yang menyebutkan bahwa video menjadi salah satu sumber penting dalam memberikan informasi atau pengetahuan yang belum dipahami oleh siswa. Video mampu memberikan informasi yang dapat diamati secara langsung oleh siswa. Hasil pengamatan siswa akan menambah pengetahuannya. Informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan video juga semakin memperkuat video dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil penelitian dilakukan dengan 3 langkah prosedur pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu model pengembangan Thiagarajan (Arkadiantika et al., 2020) yang terdiri dari tahapan *define*, *design*, dan *develop*. Rancangan 3-D dilaksanakan bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada video pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nesri (2020) yang menyatakan bahwa kualitas hasil pengembangan ditentukan oleh beberapa kriteria, yang pertama yaitu *Validity* (kevalidan), yang kedua *practicality* (kepraktisan), dan yang terakhir *effectiveness* (keefektifan).

Pada penelitian didapat bahwa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al qur'an yang dikembangkan mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik sehingga video pembelajaran layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Budi Purwanti (Wahyana, 2018) media video pembelajaran matematika menunjukkan bahwa media tersebut menjadi lebih positif dengan daya tarik pengguna media video pembelajaran memotivasi peserta didik dalam belajar matematika dibuktikan nilai rata-rata peserta didik kelas XI 1 sebelum 69,19 menjadi 81,48 sedangkan kelas XI 2 rata-rata nilai yang semula 69,58 menjadi 81,55 sesudah menggunakan media video pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

---

pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an pada materi aritmatika sosial kelas VII MTs Nurul Ma'arif 1 Dedai, dengan menggunakan model rancangan 3D yaitu: pertama tahap pendefinisian (*define*), kedua tahap perencanaan (*design*), dan yang terakhir tahap pengembangan (*develop*). Adapun hasil rumusan sub-bab masalah yang sudah ditentukan adalah Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran bermuatan karakter terintegrasi ayat-ayat al Qur'an pada materi aritmatika sosial memiliki kategori sangat valid, tingkat kepraktisan dengan kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan dengan kategori sangat efektif.

## REFERENSI

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic*. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 29. (Online), (<https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>)
- Ambarita, J. 2021. *Workshop Pembuatan E-Book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online Di Tengah Covid 19*. Community Engagement and Emergence journal (CEEJ), 2(1), 44-57.
- Anggreni, F. 2019. *Relevansi Pembelajaran Matematika Dengan Nilai-Nilai Al-Qur'an Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Materi Pecahan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasad, 3(1).
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang*. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(2), 97-102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. *Media Video Pembelajaran*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Media Jakarta.
- Muchtar, D., & Suryani, A. 2019. *Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 3(2), 50-57.
- Muryaningsih, S., & Mustadi, A. 2015. *Jurnal Prima Edukasia*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3, 190-201. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>
- Nesri, F. D. P. 2020. *Pengembangan Modul Ajar Cetak Dan Elektronik Materi*

- Lingkarun Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Kelas XI SMA Marsudirini Muntilan. In *Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Rahmatulloh, A. 2021. *Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Moralitas Peserta Didik Kelas VI di MIN 10 Bandar Lampung*. In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents (Vol. 7, Issue 2).
- Sholekah, L. M., Anggreini, D., & Waluyo, A. 2017. *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Koneksi Matematis Materi Limit Fungsi*. WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 1(2), 151–164. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i2.1413>
- Wahyana, R. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow pada Materi Satuan Ukur dan Berat*. In Universitas Islam Negeri Raden intan Lampung.