

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN SUDUT BERBASIS
KINEMASTER KELAS IV C SD NEGERI 189 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Sinta Nurazizah

NIM: 06131381722080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN SUDUT BERBASIS
KINEMASTER KELAS IV C SD NEGERI 189 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Sinta Nurazizah

NIM: 06131381722080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,



Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN SUDUT BERBASIS
KINEMASTER KELAS IV C SD NEGERI 189 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:


Sinta Nurazizah

NIM: 06131381722080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,

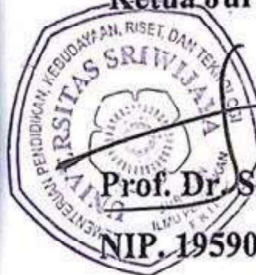


Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199102022019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN SUDUT BERBASIS
KINEMASTER KELAS IV C SD NEGERI 189 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Sinta Nurazizah

NIM: 06131381722080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

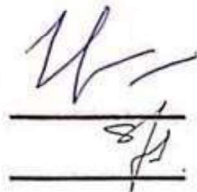
Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juli 2023

TIM PENGUJI


1.Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

2.Anggota : Dr. Suratmi, S.Pd., M.Pd.



Palembang, September 2023

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinta Nur Azizah

NIM : 06131381722080

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut Berbasis Kinemaster Kelas IV C SD Negeri 189 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan tinggi. Apabila kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan pada skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, September 2023

Yang membuat pernyataan



Sinta Nur Azizah

NIM. 06131381722080

PRAKATA

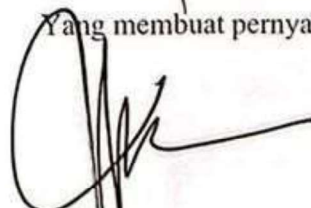
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut Berbasis Kinemaster Kelas IV C SD Negeri 189 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Suratmi, S.Pd., M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Dinas Pendidikan Kota Palembang, Kepala Sekolah, guru-guru serta staf yang berada di SD Negeri 189 Palembang serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, September 2023

Yang membuat pernyataan



Sinti Nur Azizah

NIM. 06131381722080

DAFTAR ISI

COVER.....
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PEGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB I TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.3 Pengukuran Sudut.....	9
2.3.1 Pengertian Sudut.....	9
2.3.2 Jenis-jenis Sudut.....	9
2.3.3 Pengukuran Sudut dalam Satuan Baku dengan Busur Derajat... ..	10
2.3.4 Pengukuran Sudut Bangun Datar dengan Busur Derajat.....	12
2.4 Kinemaster.....	13

2.4.1	Pengertian Kinemaster	13
2.4.2	Langkah Pembuatan Media Pembelajaran dari Kinemaster..	13
2.5	Penelitian Yang Relevan.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Desain Penelitian	16
3.2	Jenis Penelitian.....	16
3.3	Alur Penelitian	18
3.4	Subjek Penelitian.....	19
3.5	Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
3.6	Teknik Pengumpulan Data	20
3.6.1	Angket atau Kuesioner	19
3.6.2	Wawancara	19
3.7	Instrumen Penelitian.....	21
3.8	Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Hasil Penelitian.....	26
4.2	Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Ahli Materi.....	21
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Ahli Media.....	22
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Respon Guru	22
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Respon Peserta Didik	23
Tabel 3.5 Penilaian Validasi Bberdasarkan Skala Likert	23
Tabel 3.6 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman	24
Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas IV SD.....	27
Tabel 4.2 Rancangan Materi Pengukuran Sudut.....	29
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi.....	33
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	34
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	36
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	17
Gambar 3.2 Alur Penelitian Model ADDIE.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media	48
Lampiran 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik	51
Lampiran 4 Hasil Angket Respon Guru.....	69
Lampiran 5 Usul Judul.....	73
Lampiran 6 Foto Dengan Guru dan Siswa SD Negeri 189 Palembang	74
Lampiran 7 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	75
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Dekan Bidang Akademik FKIP	77
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	78
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran 11 Hasil Cek Plagiasi.....	80

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENGUKURAN SUDUT BERBASIS KINEMASTER KELAS IV C SD
NEGERI 189 PALEMBANG**

Oleh:

Sinta Nurazizah

06131381722080@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV C SD Negeri 189 Palembang. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. subjek penelitian ini adalah siswa SD kelas IV.C yang berjumlah 19 yang terdiri dari percobaan perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Data penelitian diperoleh melalui angket dan wawancara. Selanjutnya data di analisis menggunakan Skala Likert dan Skala Guttman. Hasil dari penelitian yaitu, hasil validasi materi sebesar ahli materi adalah 85 (sangat valid), hasil validasi ahli media adalah 86 (sangat valid) dan sudah dapat di uji cobakan kepada peserta didik setelah melakukan revisi sesuai saran-saran yang diberikan. Pada tahapan selanjutnya yaitu media diuji cobakan ke peserta didik dan mendapatkan respon sebanyak 96 (sangat praktis) dan dilakukan uji coba respon guru serta mendapatkan respon sebesar 94 (sangat praktis).

Kata Kunci: *Media pembelajaran matematika, Pengukuran sudut, Kinemaster*

***DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA ANGLE
MEASUREMENT MATERIALS BASED ON KINEMASTER CLASS IV C SD
NEGERI 189 PALEMBANG***

By:

Sinta Nurazizah

06131381722080@student.unsri.ac.id

Supervisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop kinemaster-based learning media in learning mathematics on angle measurement material for class IV C SD Negeri 189 Palembang. The type of this research is research and development (R&D) using the ADDIE research model. The subjects of this study were 19 grade IV.C elementary school students consisting of individual experiments, small groups and large groups. Research data obtained through questionnaires and interviews. Furthermore, the data were analyzed using a Likert scale and Guttman scale. The results of the study, namely, the results of material validation for material experts were 85 (very valid), the results of media expert validation were 86 (very valid) and could already be tested on students after revising according to the suggestions given. In the next stage, the media was tried out on students and got a response of 96 (very practical) and a trial of the teacher's response was carried out and got a response of 94 (very practical).

Keywords: Mathematics learning media, Angle measurement, Kinemaster

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman era industri 4.0 atau biasa yang sering disebut dengan revolusi industri 4.0 adalah perkembangan bidang industri, dapat disebut dengan kemajuan serta manfaat dari teknologi informasi yang makin maju untuk menjadikan bidang instruksi makin maju, efisien serta efektif (Kholisho dkk, 2021). Guru-guru harus memahami kemampuan kebiasaan sama teknologi yang baru serta sanggahan kemajuan global, agar menghadapi era revolusi industri 4.0 dibutuhkan pendidikan yang mampu membangun peserta didik yang kreatif, inovatif dan kompetitif (Lase, 2019). Pembelajaran 4.0 merupakan nama lain yang sering digunakan ahli pendidikan supaya mendeskripsikan berbagai macam untuk menerapkan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun di pembelajaran (Priatmoko, 2018). Dapat disimpulkan kemajuan teknologi di era revolusi 4.0 juga berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan teknologi.

Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa memberikan pesan, memberikan ransangan pemikiran serta memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Ekayani, 2017). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai menarik motivasi belajar pada peserta didik (Mayasari, 2017). Dari penjelasan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang dibuat oleh guru atau para pendidik dengan berbagai aplikasi ataupun dengan cara manual untuk menyampaikan pesan atau menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah segala hal yang mempunyai objek dan tujuan matematika bersifat abstrak yang berpegangan pada kesepakatan pada pola pikir yang deduktif (Soejadi dalam Ningrum & Leonard). Pada pembelajaran matematika lebih mementingkan pada dunia rasio (penalaran), bukan memprioritaskan hasil eksperimen atau hasil observasi (Rahmah, 2013).

Matematika adalah ilmu pendidikan yang mampu memajukan keahlian dalam berpikir dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan dalam sehari-hari serta dapat mendukung mengembangkan ilmu pengetahuan serta teknologi (Susanto dalam Ismi & Ain, 2021). Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang berfokuskan kepada penalaran peserta didik yang bersifat abstrak untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diterapkan ke media pembelajaran kinemaster. Dalam matematika sendiri memiliki banyak sekali materi pembelajaran khususnya materi pengukuran sudut yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kinemaster adalah sebuah salah satu aplikasi penyuntingan video yang berfungsi lengkap serta profesional agar perangkat IOS maupun Android (Darmawan dalam Widiyono, 2021). Kinemaster bisa dijalankan melalui sistem Android dan IOS, kinemaster pula terdiri dari beberapa bahasa serta keutamaan yang tersedia dari aplikasi kinemaster ini sendiri antara lain dapat merekam video, menambahkan gambar, animasi, perubahan *slide*, penambahan tulisan, merekam suara (Indriani & Pangaribuan dalam Amelia & Arwin 2021). Kinemaster dapat memiliki kapasitas yang lebih besar agar dapat menanamkan motivasi peserta didik dalam belajar jika dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media (Fajariyah dalam Mayasari dan Masniladevi, 2021). Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi kinemaster adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang dapat merekam video secara langsung maupun menambahkan video atau gambar yang telah ada, dan di aplikasi kinemaster pula terdapat fitur menambahkan suara orang yang membuat video, hal ini sejalan untuk membuat sebuah media pembelajaran, dimana aplikasi ini dapat menambahkan gambar, tulisan-tulisan serta suara guru untuk mengajarkan materi yang akan diajarkan, dan bisa pula guru menambahkan animasi yang menarik peserta didik, agar peserta didik tidak merasakan bosan dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran kinemaster adalah sebagai berikut: Pertama, hasil penelitian Jumardi Sanne

(2019) media pembelajaran dengan menggunakan audio-visual dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua, hasil penelitian dari Ernauli Haloho dan Yeni Megalina (2021) video animasi dalam proses belajar disekolah dapat digunakan, karena peserta didik sangat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran. Ketiga, hasil penelitian Dwi Mitha Indarti dan Yeni Erita (2021) media pelajaran yang dilakukan pada kelas IV dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada zaman era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan teknologi yang semakin maju. Begitu juga dengan dunia pendidikan yang semakin maju, dimana guru-guru dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada yaitu dengan memakai *platfoam* aplikasi pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu aplikasi kinemaster. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster sangat sesuai dengan perkembangan zaman saat ini dimana peserta didik saat ini banyak menggunakan internet dengan menggunakan *handphone* daripada belajar dengan membaca buku karena dengan membaca buku peserta didik sering merasakan bosan dan kurang dimengerti khususnya pada muatan pembelajaran matematika sedangkan dengan menggunakan aplikasi kinemaster adalah salah satu jalan untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, dimana peserta didik belajar dengan cara menonton video yang telah dibuat menggunakan *handphone* hal ini merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi yang dimiliki peserta didik untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi kinemaster. Hal ini lah menjadi alasan yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika materi Pengukuran sudut kelas IV C SD Negeri 189 Palembang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti menarik sebuah judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut Berbasis Kinemaster Kelas IV C SD Negeri 189 Palembang.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1.2.1** Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV C SD Negeri 189 Palembang?
- 1.2.2** Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV C SD Negeri 189 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika materi pengukuran sudut kelas IV C SD Negeri 189 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dapat dijelaskan dibawah ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan untuk memberikan wawasan baru mengenai pengembangan media belajar di Sekolah Dasar serta memberikan wawasan baru bagi pendidikan di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik untuk menunjang keadaan serta kahlian belajar yang baru dan mengasyikkan di aktivitas belajar kemudian bisa

meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menumbuhkan peserta didik untuk terdapat materi yang di sampaikan.

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah, untuk memberikan pilihan agar guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik lebih mudah memahami materi dan mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dapat dijadikan pedoman baru mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan agar menciptakan nuansa yang baru pada saat guru melaksanakan pembelajaran.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Manfaat bagi penelitian selanjutnya adalah agar menjadikan pedoman bagi penelitian selanjutnya mengenai cara mengembangkan pengembangan media pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, V., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1): 1489-1500.
- Anissa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(2): 4794-4794.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiyono. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Jam Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. 3(2): 861-870.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal FKIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Haloho, E., & Megalina, Y. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan STEM Berbantuan Kinemaster Pada Materi Gelombang Bunyi di SMA Negeri 13 Medan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*. 9(3): 17-19.
- Hobri., dkk. (2020). *Senang Belajar Matematika Kelas IV*. Jakarta: PT Thursina Mediana Utama.
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1): 3150-3159.
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Juma'atin. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Jam Sudut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Sudut Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso. *Skripsi*. Malang: PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Karo-karo, I. R., & Rohani. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*. 7(1): 91-96.
- Kholisho, Yosi. N., dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan dan *Editing Video* Bagi Guru SD Untuk Menghadapi Era Industri 4.0. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 2(1): 119-127.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sunderman*.

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 27-33.
- Mayasari, N., dkk. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran *GEOBOARD* dalam Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Segi Empat dan Segitiga di SD Negeri 1 Desa Temu Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Tahun 2017. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*. 1(1).
- Mayasari, N., Junarti., Puspananda, D. R., Amin, A. K. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Jam Sudut dalam Pembelajaran Matematika di SD. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*. 3(1): 81-88.
- Mayasari, T., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1)
- Miftah, M. (2021). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Mufarrohah, L., & Rumi, A. S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*. 08(5): 861-871.
- Ningrum, D. S., & Leonard. (2014). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1. *Jurnal Formatif*. 4(3): 163-173.
- Nuraeni, D., Uswatun, D. A., & Nurashah, I. (2020). Analisis Pemahaman Kognitif Matematika Materi Sudut Menggunakan Video Pembelajaran Matematika Sistem Daring di Kelas IV B SDN Pintukisi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 5(1): 61-75.
- Prastowo, A. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: *Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik: *Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 1(2).
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 1(2).
- Sanne, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantu Aplikasi Kinemaster di Kelas VII MTs-SA Madrasatul Qur'aniyah Batulayar Lombok Barat Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Mataram: FTK UIN Mataram.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Desain Pembelajaran di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan. Sidoarjo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian: *Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Tegeh, I Made., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*, Jepara: 3 Januari 2021. Hal.12-21.