



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 3416-3426

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Media Pembelajaran Video "Anvibe Of Mathematics" Dalam Materi Spldv

Yanah<sup>1✉</sup>, Dori Lukman Hakim<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: [1810631050019@student.unsika.ac.id](mailto:1810631050019@student.unsika.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Video "Anvibe of Mathematics" merupakan media pembelajaran video dalam materi SPLDV. Dalam hal ini penelitian bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi SPLDV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek yang digunakan sebanyak 6 siswa kelas VIII di SMPN 2 Telagasari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket semi tertutup. Teknik analisis data pada angket semi tertutup menggunakan Skala Diferensi Semantik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi SPLDV memperoleh kriteria "Baik Sekali" dengan persentase rata-rata 95%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, SPLDV, Video Anvibe of Mathematics.*

### Abstract

Video "Anvibe of Mathematics" is a video learning media in SPLDV material. In this case the research aims to determine students' responses to the video learning media "Anvibe of Mathematics" in SPLDV material. The method used in this research is descriptive method with a qualitative approach. The subjects used were 6 class VIII students at SMPN 2 Telagasari. The data collection technique in this study used a semi-closed questionnaire instrument. Data analysis techniques in semi-closed questionnaires use the Semantic Difference Scale. The results showed that students' responses to the video learning media "Anvibe of Mathematics" in the SPLDV material obtained the criteria of "Very Good" with an average percentage of 95%.

Keyword: *Learning Media, SPLDV, Video Anvibe of Mathematics.*

## PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan salah satu tanda kualitas suatu negara. Pendidikan yang berkualitas menjamin keberlangsungan sumber daya manusia (SDM) dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Berbagai pendekatan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Proses pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pengajaran (Sudjana & Rivai, 2013).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Siswa belajar bagaimana berpikir logis, kritis, analitis, kreatif dan sistematis. Materi matematika terdiri dari konsep-konsep abstrak, sehingga guru dituntut untuk dapat menemukan cara-cara yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep-konsep matematika agar siswa dapat dengan mudah dan senang menerima konsep-konsep matematika.

Matematika adalah cabang ilmu yang dipelajari di semua jenjang pendidikan, dan matematika tidak hanya ada dalam pendidikan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Sanjaya *et al.* (2018) menyatakan bahwa matematika memiliki peran penting dan wajib dalam pendidikan dan oleh karena itu perlu diajarkan di semua jenjang pendidikan. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari, penerapan konsep matematika dalam berbagai kegiatan yang memiliki kesinambungan dengan matematika juga tidak dapat dipisahkan. Sejalan dengan hal tersebut, Effendi & Aini (2018) menekankan bahwa matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Matematika dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari sering digunakan, baik itu secara langsung ataupun tidak (Hakim & Daniati, 2014).

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu materi matematika yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak masalah perhitungan yang dapat diselesaikan dengan menerapkan SPLDV (Purnamasari & Riska, 2020). Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan suatu sistem persamaan yang terdiri dari dua persamaan linear, dengan masing-masing persamaan memiliki dua variabel yang pangkatnya satu (As'ari et al., 2017). Salah satu materi yang dibahas di kelas VIII SMP adalah materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Diketahui dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Yanah & Hakim (2022), sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencari penyelesaian masalah sehari-hari terkait materi SPLDV yang disajikan dalam soal cerita. Hal ini juga terlihat pada nilai ulangan harian siswa kelas VIII pada mata pelajaran SPLDV yang nilainya relatif rendah, dengan mayoritas siswa mencapai nilai di bawah rata-rata atau bahkan tidak menyelesaikannya.

Menurut studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, rendahnya

kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari terkait materi SPLDV disebabkan karena guru berperan aktif dalam pembelajaran dan guru menyajikan konsep-konsep materi secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran, membuat siswa berperan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Karena tidak adanya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas, salah satu cara dan upaya agar siswa mudah dalam menguasai materi SPLDV sehingga mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics". Hal ini didukung oleh temuan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang menemukan bahwa dalam pembelajaran matematika, video pembelajaran memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa dan menarik perhatian mereka karena di dalam video tidak hanya terdapat kata-kata saja melainkan juga terdapat gambar. Begitu juga dengan pendapat Arsyad (2010) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman seseorang. Karena pada dasarnya pemahaman seseorang tentang apa yang mereka dengar berbeda dari pemahaman mereka tentang apa yang mereka lihat dan dengar.

Respon adalah perilaku yang dipengaruhi oleh tanggapan dan rangsangan dari lingkungan (Khairiyah, 2019). Respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Aisyah *et al.*, 2015). Jika panca indera terlibat dalam mengamati dan memperhatikan suatu objek, reaksi dapat terjadi. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi adanya respon, yaitu pengalaman, proses belajar, dan nilai-nilai kepribadian. Menurut beberapa pernyataan tersebut, respon dapat digambarkan sebagai kesan atau reaksi yang kita bentuk melalui aktivitas indera dalam menanggapi pengamatan, sehingga menghasilkan sikap positif atau negatif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Video "Anvibe of Mathematics" dalam Materi SPLDV".

## METODE PENELITIAN

### Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran atau gambaran dari data yang akan diperoleh (Sugiyono, 2020). Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menggambarkan secara tertulis makna dari fenomena yang

dialami oleh subjek dalam kondisi alam (Gultom & Roesdiana, 2019). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

#### Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Telagasari pada tanggal 9 Juli 2022. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas VIII dalam uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket semi tertutup. Teknik analisis data yang digunakan pada lembar penilaian respon siswa adalah dengan menggunakan angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik yang terdiri dari 7 aspek LORI. Aspek LORI yang digunakan meliputi aspek kualitas konten, aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, aspek umpan balik dan adaptasi, aspek motivasi, aspek desain tampilan, aspek interaksi pengguna, dan aspek aksesibilitas.

Skala Diferensi Semantik adalah skala yang mengukur sikap. Namun, pertanyaan pada skala bukanlah pilihan ganda; sebaliknya, mereka diatur dalam garis yang berkesinambungan, dengan tanggapan yang sangat positif di sebelah kanan dan tanggapan yang sangat negatif di sebelah kiri garis (Azwar, 1995). Angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik ini dapat digunakan untuk melihat apakah persepsi seseorang terhadap suatu konsep, objek, atau produk sama atau berbeda dengan fenomena sosial. Jawaban untuk setiap item instrumen menggunakan angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik memiliki gradasi dari sangat negatif hingga sangat positif, yang dapat berupa angka-angka antara lain:

Tidak Setuju 

1	2	3	4
---	---	---	---

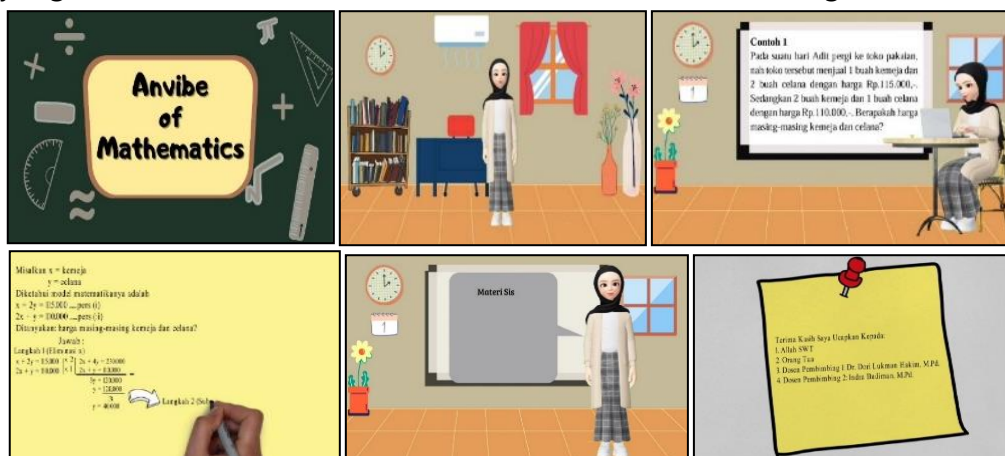
 Setuju

Jika menghasilkan gradasi positif, pilihan jawaban dapat mendukung pernyataan, dan jika menghasilkan gradasi negatif, pilihan jawaban tidak dapat mendukung pernyataan. Karena hanya ingin mengetahui produk yang dikembangkan bisa atau tidak digunakan dalam pembelajaran matematika, maka teknik analisis data yang dilakukan hanya secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan tidak menggunakan perhitungan secara matematis.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

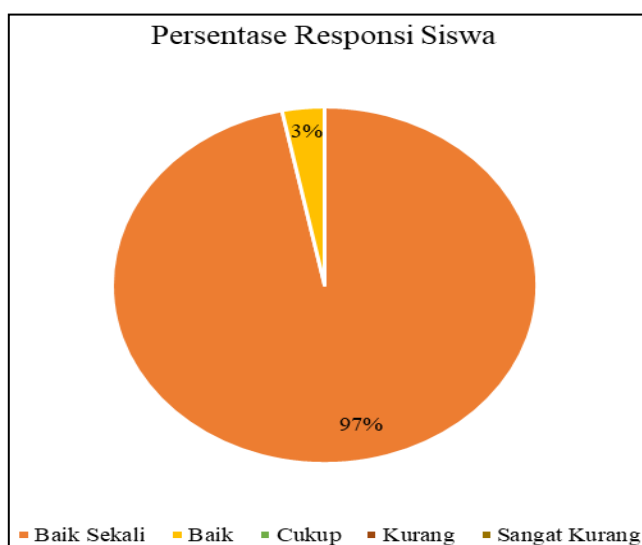
Hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Telagasari secara terbatas. Responden

uji coba terbatas yaitu sebanyak 6 siswa kelas VIII. Siswa diberikan angket respon siswa untuk mengevaluasi media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" setelah mereka menonton media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam pembelajarannya. Media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dirancang agar siswa dapat belajar matematika secara mandiri. Video "Anvibe of Mathematics" disimpan di *platform* yang tersedia di internet agar memudahkan pengguna untuk mengaksesnya setiap saat dan tidak akan hilang kecuali dihapus oleh admin. Media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" merupakan media yang diadopsi dari skripsi Yanah (2022), adapun beberapa tampilan yang ada dalam video "Anvibe of Mathematics" adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Video "Anvibe of Mathematics"

Adapun perolehan persentase hasil responsi siswa terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi SPLDV dari ketujuh aspek LORI dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Persentase Respon Siswa

Seperti terlihat pada Gambar 2, sebagian besar siswa memberikan respon dengan kriteria "Baik Sekali" terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi SPLDV. Tidak ada satupun siswa yang memberikan respon dengan kriteria "Sangat

Kurang” maupun “Kurang” terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa menikmati media yang disediakan. Kriteria tanggapan siswa secara keseluruhan untuk masing-masing dari tujuh aspek LORI akan dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Responsi Siswa

Aspek	Persentase	Kriteria
Kualitas konten	91%	Baik Sekali
Kesesuaian tujuan pembelajaran	94%	Baik Sekali
Umpan balik dan adaptasi	97%	Baik Sekali
Motivasi	96%	Baik Sekali
Desain tampilan	96%	Baik Sekali
Interaksi pengguna	92%	Baik Sekali
Aksesibilitas	96%	Baik Sekali
Persentase Rata-rata	95%	Baik Sekali

Seperti terlihat pada Tabel 1, hasil uji coba terbatas yang mengacu pada tujuh aspek LORI memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “Baik Sekali”. Persentase hasil yang diperoleh dari masing-masing aspek LORI, yaitu 91% untuk aspek kualitas konten, 94% untuk aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, 97% untuk aspek umpan balik dan adaptasi, 96% untuk aspek motivasi dan aspek desain tampilan, 92% untuk aspek interaksi pengguna, dan 96 % untuk aspek aksesibilitas. Masing-masing aspek dari tujuh aspek LORI mendapatkan kriteria “Baik Sekali”. Dalam hal ini berarti bahwa media pembelajaran video “Anvibe of Mathematics” dalam materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dapat diterima dengan baik oleh seluruh siswa sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa adalah respon dan reaksi siswa seperti yang terlihat pada hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran video “Anvibe of Mathematics” pada materi SPLDV. Uji coba lapangan dilakukan secara terbatas di SMP Negeri 2 Telagasari, dengan jumlah responden 6 siswa kelas VIII. Setelah melihat media pembelajaran video “Anvibe of Mathematics”, siswa diminta untuk mengisi angket berupa angket semi tertutup dengan skala Diferensi Semantik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, siswa merespon sangat kuat terhadap media pembelajaran video “Anvibe of Mathematics”, dengan perolehan persentase rata-rata skor sebesar 95% dengan kriteria “Baik Sekali”.

Adapun hasil persentase dari masing-masing aspek LORI yaitu pada aspek kualitas konten memperoleh persentase sebesar 91% dengan kriteria “Baik Sekali”. Aspek kualitas

konten berkaitan dengan isi dan tampilan (suara dan gambar). Dalam hal ini berarti isi dan tampilan (suara dan gambar) yang digunakan dalam video "Anvibe of Mathematics" dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Siswa akan dapat lebih memahami penjelasan yang diberikan dengan menonton video karena kejelasan suara dan gambar (Humaidi *et al.*, 2022). Perpaduan dua hal tersebut diharapkan dapat membantu siswa terlibat dalam pembelajaran, yang selanjutnya memberikan hasil belajar yang terbaik.

Aspek tujuan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek tujuan pembelajaran berkaitan dengan kesesuaian materi yang disajikan dalam video "Anvibe of Mathematics". Dalam hal ini berarti materi yang disajikan dalam video "Anvibe of Mathematics" sudah lengkap dan sesuai sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam video "Anvibe of Mathematics" diharapkan mudah dipahami dan diterima oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang dirancang guru dapat terlaksana dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hakim (2017) yang menegaskan bahwa ketersediaan sumber belajar yang sesuai, sumber belajar yang memadai, dan beragam sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah guru tetapkan, memungkinkan siswa menguasai materi secara efektif dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Aspek umpan balik dan adaptasi memperoleh persentase sebesar 97% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek umpan balik dan adaptasi berkaitan dengan kemudahan penggunaan bahasa dalam video "Anvibe of Mathematics". Dalam hal ini berarti siswa tersebut memiliki pemahaman yang layak tentang bahasa yang digunakan. Sangat penting untuk menggunakan bahasa komunikasi dan seperti yang ditunjukkan oleh tingkat formatif siswa sehingga siswa bisa mendapatkan pesan dan isi dari video dengan jelas (Humaidi *et al.*, 2022). Dengan menggunakan bahasa yang baik, dipercaya dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang mereka renungkan/pelajari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Masyukuri *et al.* (2021) menegaskan bahwa dengan menggunakan bahasa yang baik, seseorang dapat mengembangkan kemampuan komunikasinya.

Aspek motivasi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria "Baik Sekali". Dalam hal ini berarti video "Anvibe of Mathematics" mampu memotivasi siswa untuk memahami materi SPLDV. Karena motivasi pada hakekatnya mempengaruhi aktivitas belajar siswa, hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Respon positif terhadap stimulus guru yang tercermin dalam semangat menyelesaikan tugas belajar, dan kebahagiaan serta kepuasan siswa dengan menyelesaikan tugas guru, menunjukkan motivasi belajar siswa (Khairiyah, 2019). Motivasi belajar merupakan kekuatan yang membuat siswa ingin belajar dan mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai

tujuan belajarnya (Ayu & Hakim, 2019).

Aspek desain dan tampilan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek desain dan tampilan berkaitan dengan desain yang digunakan dalam video dengan tujuan dapat menarik minat siswa. Dalam hal ini berarti desain pada video "Anvibe of Mathematics" mampu membangkitkan minat dan fokus siswa dalam belajar materi SPLDV. Dengan minat siswa yang kuat terhadap video "Anvibe of Mathematics", diharapkan siswa akan lebih semangat dan termotivasi untuk belajar materi SPLDV sehingga mencapai hasil belajar yang terbaik. Siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi biasanya memiliki hasil belajar yang lebih tinggi, dan tingkat minat siswa juga menunjukkan tingkat minat siswa. Tingginya ketertarikan siswa juga menunjukkan tingkat minat siswa, dan siswa dengan tingkat minat belajar yang tinggi biasanya memiliki hasil belajar yang lebih tinggi (Pekdag & Azizoglu, 2020). Hal tersebut relevan dengan pendapat Nurfadilah & Hakim (2019) bahwa pembelajaran yang disertai dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik dibandingkan dengan belajar tanpa adanya minat.

Selanjutnya pada aspek interaksi pengguna dan aspek aksesibilitas masing-masing memperoleh persentase sebesar 92% dan 96% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek interaksi pengguna dan aspek aksesibilitas berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses dan menggunakan video "Anvibe of Mathematics". Dalam hal ini berarti media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" memiliki fleksibilitas yang baik untuk digunakan dan memiliki kemudahan untuk diakses dalam berbagai situasi. Perpaduan dua hal tersebut diharapkan akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut relevan dengan pendapat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Pada tahap implementasi juga terdapat salah satu saran dari siswa bahwa video "Anvibe of Mathematics" menarik sehingga materi yang disajikan mudah dipahami dan mudah dimengerti. Hal tersebut terjadi karena video "Anvibe of Mathematics" menjelaskan materi sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan konten bercerita agar mudah dipahami siswa. Video "Anvibe of Mathematics" disimpan di platform online untuk memudahkan pengguna dalam mengakses nya setiap saat dan tidak akan hilang kecuali dihapus oleh admin. Dalam video "Anvibe of Mathematics" contoh soal yang digunakan mengandung indikator kemampuan penalaran matematis yang bertujuan untuk melatih siswa dalam bernalar matematis.

Selain itu, video "Anvibe of Mathematics" juga dilengkapi dengan animasi dan gambar yang dapat menarik perhatian sehingga siswa tertarik dan mudah dalam

memahami materi sistem persamaan linear dua variabel. Dengan demikian, media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" yang digunakan dalam pembelajaran pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) memperoleh respon yang baik sekali dari siswa. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa terhadap media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dari ketujuh aspek LORI yang digunakan yaitu aspek kualitas konten, aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, aspek umpan balik dan adaptasi, aspek motivasi, aspek desain dan tampilan, aspek interaksi pengguna, dan aspek aksesibilitas memperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 95% dengan kriteria "Baik Sekali". Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video "Anvibe of Mathematics" dalam materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dapat diterima dengan baik oleh seluruh siswa dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Panjaitan, R. G. P., & Marlina, R. (2015). Respon Siswa Terhadap Media EComic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran* (Cetakan Ke). Jakarta: Rajawali Pers.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 1 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Ayu, P. T. P., & Hakim, D. L. (2019). Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 1146–1154.
- Azwar, S. (1995). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Effendi, K. N. S., & Aini, I. N. (2018). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bagi Guru Matematika SMP di Telukjambe, Karawang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.30653/002.201831.38>
- Gultom, Fi. W., & Roesdiana, L. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP

- Pada Materi Operasi Aljabar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 188–193.
- Hakim, D. L. (2017). Penerapan Permainan Saldermath Algebra Dalam Pelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Di Karawang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 10–19. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1476>
- Hakim, D. L., & Daniati, N. (2014). Efektivitas pendekatan open-ended terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif Ii*, 259–264.
- Humaidi, Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Kemdikbud. (2016). *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Matematika>
- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Masyukuri, A., Hakim, D. L., & Ramlah. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Materi Prisma dan Limas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 98–108. <https://dx.doi.org/10.24176/anargya.v4i1.6170%0D>
- Nurfadilah, S., & Hakim, D. L. (2019). Kemandirian Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 1214–1223. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Pekdag, B., & Azizoglu, N. (2020). History-Based Instruction Enriched with Various Sources of Situational Interest on the Topic of the Atom: the Effect on Students' Achievement and Interest. *Res Sci Educ*, 50, 1187–1215. <https://doi.org/10.1007/s11165-018-9728-5>
- Purnamasari, A., & Riska. (2020). Model Pembelajaran Osborn Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara*, 2(1). <http://www.jurnal.stkipm-pagaralam.ac.id/index.php/jppn/article/view/21>
- Sanjaya, I. I., Maharani, H. R., & Basir, M. A. (2018). Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Lingkaran Berdasar Gaya Belajar Honey Mumfrod. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 2(1), 72. <https://doi.org/10.30659/kontinu.2.1.72-87>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yanah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video "Anvibe of Mathematics" berbasis Kemampuan Penalaran Matematis*. Universitas Singaperbangsa Karawang.

Yanah, & Hakim, D. L. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 355–366. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1995>