

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam pengembangan video pembelajaran yang telah dilakukan diharapkan dilakukan penelitian dan pengembangan yang serupa untuk ketepatan dubbing suara agar terlihat semangat dan tegas dalam video pembelajaran, backsound musik diubah khusus untuk pembelajaran agar siswa dapat mendengarkan penyampaian dan belajar dengan baik, perlu dikembangkan video pembelajaran pada materi lain berbasis problem based learning yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal, Vol. 4, No. 1*
- Aksin, N., Miyanto, & Utami, T. I. (2020). Matematika Untuk SMA/MA Mata Pelajaran Wajib. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara
- Anggraini, N., & Masykur, R. (2018). Modul Matematika Berdasarkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Materi Pokok Trigonometri. ISSN: 2613-9081

- Arjunaita. (2020). PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0 . *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 10 JANUARI 2020* (hal. 180). Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Basya, Y. F., Rifa'i, A. F., & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan Mobile Apps Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 4.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. ISSN: 2335-4418
- Hamid, E. S., & Susilo, Y. S. (2011). Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*. Vol. 12, No. 1
- Handayani, S., & Mandasari, N. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judikan Education*. Vol. 1, No. 2
- Hidayat, A., Friska, Y., Anggraini, A., Syafi'i, M. T., & Kusumaningsih, A. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI UPAYA DALAM MENGHADAPI TANTANGAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0 . *ABDIMISI Vol. 1 No. 1*, 58.

- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Trigonometri . *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* , 131-132.
- Mahfud, A. (2019). Keterampilan Mentoleransi Distres Akademik Oleh Konselor Melalui Peningkatan Hardinees pada Siswa: Tantangan Pendidikan Era Society 5.0. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2019: 910-915* (hal. 126). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mulyatiningsih, E. (2011). "Riset Terapan" Yogyakarta: UNY Pres
- Murtikusuma, R. P. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Untuk Siswa Kelas XI SMK Materi Barisan dan Deret. P-ISSN: 1411-5433
- Nanuru, R. F. (2017). *Youtube* (Seni Berwawasan Teknologi Modern)
- Nugroho, K. U., Widada, W., Zamzaili, & Herawaty, D. (2019). Pemahaman Konsep Matematika Melalui Media Youtube Dengan Pendekatan Etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 04, No. 01.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, Noviarni, & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan

- kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6 (1), 89.
- Ramadhani, R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika yang Berorientasi pada Model *Problem Based Learning*. *Jurnal MAtematika Kreatif-Inovatis*. p-ISSN: 2086-2334, e-ISSN: 2442-4218
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education* (ISSN: 2622-237X). Vol. 2, No. 4
- Setiawan, W., Hakim, L. F., & Filiestianto, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Animasi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 4, No. 2
- Syafrizal. (2018). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Pendampingan Berbasis Bimbingan Individu Di SDN 13 Sungai Pinang. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 3, No. 3
- Utami, N. T., & Arcana, I. N. (2019). Pengembangan Youtube Pembelajaran Persamaan Lingkaran di SMA Menggunakan Videoscribe . *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 157.

- Wulandari, P., Maswani, & Khotimah, H. (2019). Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran di SMAN 2 Kota Tangerang. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol.2, No. 1
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprpti, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs3 Pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Thecnology*. Vol. 2, No. 2
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran . Seminar Nasional, ISBN. 978-602-50088-0-1. hal 235.
- Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Yerizon. (t.thn.). 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. Vol. 1, No. 2