

## Video Animasi Sparkol sebagai Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar Muhammadiyah 24 Surabaya

### *Animated Video Sparkol As A Medium for Learning Literacy and Numeracy at Muhammadiyah 24 Primary School Surabaya*

Agus Budiman<sup>1\*</sup>

Holy Ichda Wahyuni<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

\*email: [agusbudiman@um-surabaya.ac.id](mailto:agusbudiman@um-surabaya.ac.id)

#### Abstrak

Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat kemampuan literasi dan numerasi yang masuk ke dalam kategori rendah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) terus berupaya mewujudkan budaya literasi dan numerasi serta mendorong masyarakat Indonesia untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Tujuan penelitian ini memberikan media menyenangkan terhadap anak untuk memahami literasi dan numerasi, sehingga mereka gemar berliterasi dengan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif, karena peneliti ingin menggali mengenai pengembangan, penerapan, dan hasil media pembelajaran. Penelitian mengambil lokasi di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik triangulasi guna memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini serta aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Hasil dari penelitian ini, dalam hal pengembangan adalah media sparkol dikembangkan dengan berbasis video animasi berkarakter. Sedangkan penerapan media ini dengan konsep petualangan karakter yang dibuat sehingga media ini dapat memberikan dampak menarik untuk dijadikan media pembelajaran literasi dan numerasi untuk siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sparkol berbasis petualangan animasi layak untuk digunakan sebagai pembelajaran literasi dan numerasi siswa.

#### Kata Kunci:

Sparkol,  
Literasi dan Numerasi,  
Sekolah Dasar

#### Keywords:

Sparkol,  
Literasi dan Numerasi,  
Sekolah Dasar

#### Abstract

Indonesia is one of the countries with a low level of literacy and numeracy skills. The Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek) continues to strive to realize a culture of literacy and numeracy and encourage Indonesian people to be able to improve literacy and numeracy skills. The purpose of this study is to provide a medium to encourage children to understand literacy and numeracy, so that they like to have fun literacy. The method used in research is a qualitative approach, because researchers want to explore the development, application, and impact of learning media. The research took place at SD Muhammadiyah 24 Surabaya. In data collection researchers use observation, interviews and documentation. Researchers use triangulation techniques to check the validity of the data in this study and activities in data analysis, namely data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The result of this study, in terms of development, is that sparkol media is developed based on character animation videos. While the application of this media with the concept of character adventure is made so that this media can have an interesting impact to be used as a medium for learning literacy and numeracy for students. It can be concluded that Sparkol's animated adventure-based learning media is feasible to be used as student literacy and numeracy learning.



©2024 The Authors. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Indonesia Menjadi Salah Satu Negara Dengan Tingkat Kemampuan Literasi Dan Numerasi Yang Masuk Ke Dalam Kategori Rendah. Hal Ini Mendasar Pada Data PISA Tahun 2018 (OECD, 2019). Perolehan Skor 371 Pada Kemampuan Literasi, 379 Pada Kemampuan Numerasi, Dan 396 Pada Kemampuan Sains. Maka,

Berdasarkan Skor tersebut Indonesia memperoleh peringkat ke 72 dari 77 negara dalam kemampuan literasi, peringkat ke 62 dari 71 negara dalam kemampuan literasi sains, sedangkan menempati posisi ke 72 dari 78 negara dalam kemampuan numerasi (Wabdaron & Reba, 2020). Tentunya, hal ini sangat disayangkan dan menjadi tugas penting bagi pemangku kebijakan pendidikan. Karena menuju pendidikan abad

21 Ini, Kemampuan Literasi Dan Numerasi Menjadi Kemampuan Penting Yang Harus Dimiliki Oleh Peserta Didik Untuk Dapat Menyelesaikan Masalah Dalam Kehidupan Sehari-Hari Dengan Berpikir Kritis Dan Logis.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (Kemendikbudristek) Terus Berupaya Mewujudkan Budaya Literasi Dan Numerasi Serta Mendorong Masyarakat Indonesia Untuk Dapat Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi. Kemampuan Literasi Masyarakat Sangat Mempengaruhi Kualitas Bangsa Indonesia (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Jakarta, 2017). Literasi Dan Numerasi Merupakan Dasar Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Kehidupan Sebagai Pondasi Untuk Melanjutkan Ke Jenjang Pendidikan Berikutnya Dengan Tujuan Supaya Anak Mampu Berkounikasi Dan Bersosialisasi Dengan Baik Di Lingkungan Sekitarnya (Kharizmi, 2015). Literasi Dan Numerasi Merupakan Kemampuan Yang Sangat Penting Dibangun Sejak Dini Dan Diarakan Sejak Dini Supaya Gemar Berliterasi Dan Membuat Anak Menjadi Suatu Kebiasaan Yang Menyenangkan (Ashri & Pujiastuti, 2021).

Perkembangan Teknologi Mengharuskan Pendidik Untuk Lebih Kreatif Dan Inovatif Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Saat Proses Belajar Mengajar (Sulistyowati & Rachman, 2017). Menurut Joyce Dan Weil 1980 Model Pembelajaran Merupakan Suatu Rencana Atau Pola Yang Dapat Digunakan Untuk Membentuk Kurikulum (Rencana Pembelajaran Jangka Panjang), Merancang Bahan-Bahan Pembelajaran, Dan Membimbing Pembelajaran Di Kelas Atau Yang Lain (Muhammad Afandi, Evi Chamalah, 2009). Sekarang Ini Banyak Video-Video Menarik Yang Dijadikan Sebagai Model Pembelajaran, Pada Penelitian Ini Peneliti Menggunakan Video Animasi Sparkol Sebagai Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi. Animasi Merupakan Gambar Dengan Meniru Pergerakan. Semua Animasi Terdiri Dari Serangkaian Gambar (Dengan Sedikit Perubahan Dari Satu Ke Yang Berikutnya) Yang Ditampilkan Dalam Waktu Yang Cepat Dan Menipu Mata Dengan Melihatnya Sebagai Gerakan (Constantika Et Al., 2022). Dengan Demikian, Pesan-Pesan Pembelajaran Disampaikan Secara Audio Visual Dengan Disertai Unsur Gerak Sehingga Lebih Hidup (Ponza Et Al., 2018). Dalam Pengaplikasian Video Animasi Sparkol Dengan Menyesuaikan Tema Literasi Numerasi. Penelitian Terdahulu Menggunakan Media Sparkol Hanya Sebatas Untuk Pembelajaran Pada Umumnya, Sedangkan Pada Penelitian Ini Media Sparkol Difokuskan Pada Literasi Dan Numerasi Berbasis Petualangan. Dengan Demikian, Peneliti Tertarik Untuk Melakukan Penelitian Ini Untuk Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Kepada Siswa Sekolah Dasar Kota Surabaya Dengan Menggunakan Model Video Animasi Sparkol.

## METODOLOGI

Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian Adalah Pendekatan Kualitatif, Karena Peneliti Ingin Menggali Mengenai Pengembangan, Penerapan, Dan Dampak Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Sparkol Di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Metode Ini Lebih Peka Dan Lebih Dapat Menyesuaikan Diri Dengan Banyak Penajaman Pengaruh Bersama Dan Terhadap Pola-Pola Nilai Yang Dihadapi (Moleong 2006:237). Dalam Penelitian Kualitatif Keberadaan Penelitian Sebagai Informan Kunci Yang Akan Diwawancarai Secara Mendalam Sangat Dibutuhkan. Informan Adalah Seseorang Yang Akan Dimanfaatkan Untuk Memberikan Informasi Tentang Situasi Dan Kondisi Latar Penelitian. Sebagai Informan Dalam Penelitian Ini Adalah Guru. Penelitian Mengambil Lokasi Di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. Untuk Mengumpulkan Data Yang Diperlukan Dalam Penelitian Ini, Penulis Menggunakan Beberapa Metode Sebagai Berikut. Observasi Penulis Menggunakan Teknik Observasi Langsung, Yaitu Pengamatan Dan Pencatatan Dilakukan Terhadap Subjek Pada Saat Berlakunya Peristiwa, Sehingga Ketika Observasi Peneliti Berada Bersama Subjek Yang Diteliti Agar Dapat Melakukan Pencatatan Segera Mungkin Dan Menggunakan Alat Bantu Berupa Kamera. Wawancara Atau Interview, Dalam Penelitian Ini Bersifat Open Ended Artinya Bahwa Wawancara Di Mana Jawabannya Tidak Terbatas Pada Satu Tanggapan Saja, Sehingga Peneliti Dapat Bertanya Kepada Informan Tidak Hanya Tentang Hakikat Suatu Peristiwa Melainkan Juga Akan Bertanya Mengenai Pendapat Responden Mengenai Peristiwa Tersebut. Dokumentasi. Dalam Teknik Dokumentasi, Peneliti Menghimpun Data-Data Kondisi Fisik Sekolah, Letak Sekolah, Sarana Penunjang Pembelajaran, Keadaan Siswa, Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi, RPS Guru, Dan Hasil Nilai Siswa.

Peneliti Menggunakan Teknik Triangulasi Guna Memeriksa Keabsahan Data Dalam Penelitian Ini. Triangulasi Adalah Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dengan Memanfaatkan Sesuatu Yang Lain Di Luar Data Itu Untuk Keperluan pengecekan Atau Sebagai Pembandingan Terhadap Data Itu (Moleong 2006:330). Denzim (Dalam Moleong 2006:330) Membedakan Empat Macam Triangulasi Sebagai Teknik Pemeriksaan Yang Memanfaatkan Penggunaan Sumber, Teknik, Penyidik, Dan Teori. Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif Dilakukan Pada Saat Pengumpulan Data Berlangsung, Dan Setelah Selesai Pengumpulan Data Dalam Periode Tertentu. Aktivitas Dalam Analisis Data Kualitatif Dilakukan Secara Interaktif Dan Berlangsung Secara Terus- Menerus Sampai Tuntas, Sehingga Datanya Sudah Jenuh. Aktivitas Dalam Analisis Data Yaitu Data Reduction, Data Display, Dan Conclusion Drawing/Verification (Miles Dan Huberman, 1992:20).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil Penentuan Informan Yang Dilakukan Melalui Teknik Cluster Random Sampling Telah Didapatkan Informan Yang Tersaji Dalam Tabel I. Hasil Wawancara Yan Kepada Sejumlah 15 Guru Di SD Muhammadiyah 24 Kota Surabaya Menunjukkan Bahwa Guru Masih Belum Optimal Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. Kurangnya Optimalisasi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Disebabkan Kurangnya Pemahaman Guru Dalam Menggunakan Media-Media Kreatif Dalam Pembelajaran Dikelas. Dalam Penerapan Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Guru Masih Menggunakan Metode-Metode Yang Masih Konvensional Sehingga Kurangnya Minat Siswa Dalam Proses Pembelajaran. Dari 15 Informan Guru Yang Diwawancarai Semua Menyatakan Bahwa Kendala Utama Yang Dihadapi Dalam Pembelajaran Adalah Perlunya Ada Pemahaman Serta Pendampingan Dalam Memanfaatkan Media Kreatif Untuk Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Saat Proses Pembelajaran Dikelas. Penguasaan Guru Sekolah Dasar Akan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sangat Berpengaruh Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran. Banyak Software Maupun Hardware Yang Dapat Digunakan Guru Sebagai Media Pembelajaran. Menciptakan Media Pembelajaran Berbantu Teknologi Menjadi Salah Satu Keterampilan Penting Bagi Guru Sekolah Untuk Membantu Siswa Mencapai Tujuan Pembelajaran. Salah Satu Perangkat Lunak Yang Potensial Sebagai Sarana Penciptaan Media Pembelajaran Yang Menarik Adalah Sparkol. Berikut Gambar Berkaitan Dengan Kondisi Guru Dalam Melakukan Proses Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Di Kelas.

**Tabel I. Informan Guru SD Muhammadiyah 24 Kota Surabaya**



**Gambar I.** Kondisi Guru Menggunakan Media Kreatif

Perkembangan Teknologi Mengharuskan Pendidik Untuk Lebih Kreatif Dan Inovatif Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Saat Proses Belajar Mengajar (Sulistyowati & Rachman, 2017). Dalam Hal Ini Guru Bisa Mengembangkan Media Sparkol Menjadi Petualangan Yang Unik Dalam Pembelajaran Literasi Dan Numerasi. Misalkan Dalam Hal Literasi, Siswa Hanya Difokuskan Pada Membaca Melainkan Aktif Dalam Memahami Video Petualangan Berbasis Animasi. Sekarang Ini Banyak Video-Video Menarik Yang Dijadikan Sebagai Model Pembelajaran, Pada Penelitian Ini Peneliti Menggunakan Video Animasi Petualangan Karakter Sebagai Model Pembelajaran Literasi Dan Numerasi. Sejalan Dengan Itu Bahwa, Perkembangan Era Digital, Menuntut Adanya Upaya Dalam Penerapan Media Pembelajaran Yang Lebih Inovatif. Salah satunya Melalui Model Pembelajaran Kreatif. Model Pembelajaran Dengan Menggunakan Video Animasi Petualangan Diharapkan Mampu Menjadi Daya Tarik Siswa Dalam Memahami Literasi Dan Numerasi. Tentunya Kemasan Video Akan memperlihatkan Visualisasi Terakait Dengan Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Sehari-Sehari. Sehingga Paradigma Literasi Dan Numerasi Tidak Hanya Kemampuan Membaca Dan Matematika Saja, Tetapi Kemampuan Menganalisis Suatu Bacaan, Dan Memahami Konsep Di Balik Tulisan tersebut (Ekowati Et Al., 2019). Sedangkan Kompetensi Numerasi Bukan Hanya Persoalan Angka Angka, Melainkan Bagaimana Konsep Angka Yang Diketahui Dalam Kehidupan Sehari-Hari. (Widiantari Et Al., 2022).

Berdasarkan Hasil Penelitian. Didapat Bahwa Salah Satu Strategi Pendekatan Yang Dilakukan Dengan Menggunakan Media Animasi. Semua Animasi Terdiri Dari Serangkaian Gambar (Dengan Sedikit Perubahan Dari Satu Ke Yang Berikutnya) Yang Ditampilkan Dalam Waktu Yang Cepat Dan Menipu Mata Dengan Melihatnya Sebagai Gerakan (Constantika Et Al., 2022). Dengan Demikian, Pesan-Pesan Pembelajaran Disampaikan Secara Audio Visual Dengan Disertai

No	Nama	Status	Kelas	Sekolah
1	HJK	Guru	3	SD Muhammadiyah 24
2	DF	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
3	RTG	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
4	SD	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
5	ERF	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
6	EW	Guru	3	SD Muhammadiyah 24
7	ER	Guru	3	SD Muhammadiyah 24
8	FG	Guru	2	SD Muhammadiyah 24
9	FS	Guru	3	SD Muhammadiyah 24
10	FSA	Guru	3	SD Muhammadiyah 24
11	AAS	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
12	WEA	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
13	AQ	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
14	SED	Guru	4	SD Muhammadiyah 24
15	SUL	Guru	3	SD Muhammadiyah 24

Unsur Gerak Sehingga Lebih Hidup (Ponza Et Al., 2018). Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Termasuk Dalam Media Pandang Dengar Atau Audio Visual Yang Memiliki Keunggulan Dalam Menyajikan Gambar Dan Suara Secara Bersamaan, Menarik Perhatian, Mengatasi Keterbatasan Waktu Dan Tempat, Dan Merangsang Saraf Kognitif Dan Psikomotorik (Jannah, 2009). Efektivitas Media Pembelajaran Video Didasari Oleh Dua Teori Belajar Yakni Dale's Crone Of Experience Dan Brunner's Learning Theory (Hadi, 2017). Teori Dale Menegaskan Bahwa Kombinasi Dari Indera Pengelihatandan Pendengaran Dapat Meningkatkan Daya Ingat Seseorang Sekitar 50% Sehingga Mereka Dapat Mendemonstrasikan, Menerapkan Dan Mempraktikan Dengan Tingkat Keberhasilan Yang Hampir Sama, Yang Dalam Teori Brunner Disebut Enactive Atau Pengalaman Langsung. Menurut (Mayer Et Al., 2020) Terdapat Enam Prinsip Pokok Yang Dapat Meningkatkan Efektifitas Video Pembelajaran Yakni Pertama, Video Pembelajaran Menampilkan Sebuah Proses Menulis Atau Menggambar Objek Yang Sedang Dipelajari. Kedua, Video Pembelajaran Tidak Menampilkan Presenter Yang Membelakangi Layar Kamera Ketika Sedang Menjelaskan, Ketiga Video Pembelajaran Melibatkan Siswa Dalam Aktivitas Pembelajaran, Keempat Video Narasi/Demonstrasi Lebih Baik Ditampilkan Dalam Perspektif Orang Pertama, Kelima Video Dokumenter Yang Menggunakan Bahasa Kedua Atau Asing Lebih Baik Disertai Dengan Tulisan Teks Dibawah/Subtitle. Terakhir, Video Pembelajaran Lebih Baik Tidak Memuat Konten Secara Berlebihan Karena Dapat Membiaskan Fokus Pembahasan. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Telah Dikembangkan Memenuhi Enam Prinsip Pokok Di Atas. Prinsip Pertama Secara Otomatis Terpenuhi Karena Pada Dasarnya Output Dari Sparkol Adalah Whiteboard Animation Video Sehingga Setiap Objek Yang Ditampilkan Dalam Video Seolah Seperti Digambar Atau Ditulis. Dalam Area Kerja Video Sparkol Terdapat Potongan Adegan Dalam Video Yang Menampilkan Efek Animasi Drawing Hand Terhadap Objek Gambar Dan Teks Sehingga Terlihat Ada Tangan Yang Menggambar Atau Menulis Pada Whiteboard. Namun Efek Animasi Tersebut Hanya Digunakan Pada Beberapa Objek Tertentu Yang Menurut Peneliti Penting Dan Substansial Untuk Diamati Detailnya. Efek Animasi Yang Digunakan Diantaranya Adalah Move In, Fade In, Dan Morph. Media Video Sparkol Videoscribe Tidak Bersinggungan Langsung Dengan Prinsip Kedua Karena Hanya Suara Narator Saja Yang Direkam. Selanjutnya, Media Sparkol Menunjukkan Gambar Dan Teks Yang Termuat Pada Video, Di Mana Gambar Orang Yang Dibaratkan Sebagai Narator Tidak Membelakangi Kamera Utama. Terakhir Bahwa Sparkol Bisa Digunakan Pada Perangkat Yang Ringan Sehingga Guru Lebih Mudah Dalam Memnggunakan Media Sparkol Dalam Proses Pembelajaran Literasi Dan Numerasi.

## KESIMPULAN

Simpulan Dari Penelitian Ini Adalah Bahwa Pentingnya Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Dalam Pmenerapkan Literasi Dan Numerasi Di Kelas. Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Cenderung Mengedepankan Visual Yang Menarik Sertas Siswa Dapat Nyaman Dalam Pembelajaran Sehingga Optimalisasi Penggunaan Media Sparkol Yang Relative Mudah Menjadi Solusi Dalam Penelitian Ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih Sebesar-Besarnya Kami Haturkan Kepada Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surabaya Selaku Pemberi Dana Pelaksanaan Penelitian Hibah Internal. Terima Kasih Atas Kesempatannya Untuk Memfasilitasi Dosen Pemula Dalam Berkarya Dan Melaksanakan Tri Dharma Penelitian.

## REFERENSI

- (Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/inspirasi-pendidikan/article/view/12412>
- Constantika, L., Dewi, R. K., & Wardani, I. K. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN DENTAL HEALTH EDUCATION PADA
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Muhammad Afandi, Evi Chamalah, O. (2009). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Computer Physics Communications (Vol. 180, Issue 4)*. <https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>
- Nirmala, S. D. (2022). Problematika Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.33578/jpfpk.v11i2.8851>

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Sulistiyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah NERO*, 3(1), 37–44.
- Umar, U., & Widodo, A. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Pinggiran. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 458–465. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i2.2131>
- Widiantari, N. K. K., Suparta, I. N., & Sariyasa, S. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi Dan Pendidikan Karakter Dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika Di Era Pandemi COVID-19. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 331. <https://doi.org/10.25273/jipm.V10i2.10218>
- Widiasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.V8i1.21489>