

## Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Video Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak

Shofiyatunnufuus<sup>1</sup>, Aulia Wulandari<sup>2</sup>, Firli Adiputri<sup>3</sup>, Fidrayani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

e-mail: [shofiya.nufus21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:shofiya.nufus21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>1</sup>, [aulia.wulandari21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:aulia.wulandari21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>2</sup>, [firli.adiputri21@mhs.uinjkt.ac.id](mailto:firli.adiputri21@mhs.uinjkt.ac.id)<sup>3</sup>, [fidrayani7276@uinjkt.ac.id](mailto:fidrayani7276@uinjkt.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran melalui demonstrasi berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berhitung anak. Metode penelitian yang dilakukan adalah meta-analisis dengan memaparkan hasil analisis berbagai penelitian di berbagai TK/RA/sejenisnya di Indonesia yang telah dipublikasikan secara nasional. Sampelnya menggunakan 10 artikel yang telah kami temukan dengan tahun terbit 5 tahun terakhir. Alat penulisan berupa coding sheet yang memuat data hasil penelitian di setiap artikel. Berdasarkan analisis, nilai rata-rata pengaruh metode demonstrasi berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berhitung anak termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Dari hasil temuan tersebut dinyatakan bahwa metode demonstrasi berbantuan video interaktif efektif dalam proses pembelajaran berhitung pada anak sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berhitungnya.

**Kata kunci:** *Demonstrasi, Video Interaktif, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini.*

### Abstract

This research aims to analyze the effect of learning methods through interactive video-assisted demonstrations on children's numeracy skills. The research method used is meta-analysis by presenting the results of analysis of various studies in various TK/RA/similar in Indonesia which have been published nationally. The sample uses 10 articles that we have found with publication years in the last 5 years. The writing tool is in the form of a coding sheet which contains research data in each article. Based on the analysis, the average value of the influence of the interactive video-assisted demonstration method on children's numeracy skills is included in the high effectiveness category from the results of these findings, it is stated that the demonstration method assisted by interactive videos is effective in the process of learning to count in children so that it influences their numeracy skills.

**Keywords:** *Demonstration, Interactive Video, Counting Skills, Childhood.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan pengembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Karena usia mereka merupakan usia emas untuk mendapatkan pendidikan khususnya dalam mengasah kemampuannya dalam berhitung. Menurut Lila (Purwaningsih, Reswita, & Putri, 2018), usia dini merupakan periode emas (golden age) bagi tumbuh kembang anak untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan tersebut meliputi aspek nilai agama, moral, kognitif, fisik-motorik, sosial dan budaya. Salah satu bidang perkembangan yang dilakukan pada anak usia dini adalah aspek pengembangan kognitif. Perkembangan kognitif menurut Depdiknas (Musi, 2016) bertujuan agar anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dapat memecahkan masalah dengan berbagai macam alternatif penyelesaian masalah, dapat mengembangkan kemampuan matematika dan dapat berpikir secara logis. Sehingga kemampuan kognitif khususnya kemampuan permulaan berhitung harus dikembangkan sejak anak berada pada jenjang pendidikan PAUD.

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan (2007, hlm. 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat perkembangan mental anak Menurut Jean Piaget bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak didik. Belajar sebagai suatu proses yang memerlukan aktifitas baik fisik dan psikis. Selain itu kegiatan pembelajaran pada anak harus disesuaikan dengan tahapan- tahapan perkembangan anak. Dimana anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional kongkrit.
- 2) Masa peka berhitung permulaan pada anak Masa usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung permulaan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan beberapa anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep tentang perhitungan karena terbatas pada metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan permainan tentang perhitungan yang kurang variative. Sehingga sebagian anak terlihat bosan dan tidak berminat pada pembelajaran berhitung. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh (Patintingan, 2015) yang menyatakan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep benda yang jumlahnya lebih banyak atau lebih sedikit, sulit memahami makna angka 1 sampai 10 secara berurutan maju atau mundur, belum mampu membedakan simbol dan bilangannya sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep berhitung dasar.

Berdasarkan temuan, kegiatan pengembangan aspek kognitif yaitu aspek berhitung pada anak seringkali dilakukan melalui pemberian tugas kepada anak yang berupa lembar kerja yang sudah diberikan contoh dan anak diminta untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sampai selesai. Banyaknya lembar kerja yang diberikan menjadikan anak bosan kemudian berfikir bahwa berhitung itu merupakan suatu hal yang negative yang kemudian membuat anak lupa bahwa berhitung itu sangat penting adanya untuk kehidupan sehari-hari. Kurangnya variasi metode tersebut dirasa perlu dikembangkan dengan menggunakan media

pembelajaran yang lebih variative lagi seperti menggunakan video interaktif dalam proses pembelajaran sehingga anak tertarik dalam belajar terutama mengenal konsep berhitung.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penulis menyadari bahwa dengan menggunakan video interaktif yang menarik bagi anak usia dini mampu menjadi Solusi yang efektif untuk meningkatkan minat berhitung pada anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Menurut Arsyad (2014), video merupakan gambar-gambar dalam frame, dan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi, serta dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Video termasuk media audiovisual yang cukup kuat memberikan informasi karena dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan.

Metode demonstrasi dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Sutikno (2013: 93) yang berpendapat bahwa metode demonstrasi adalah metode membelajarkan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Dalam penelitian ini, metode demonstrasi dipadukan dengan media video interaktif. Penerapan pembelajaran metode demonstrasi berbantuan video interaktif dapat memberikan keuntungan pada dua sisi, yaitu kelebihan metode dan media tersebut. Sehingga, dengan keuntungan tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video interaktif yang dapat membantu siswa dalam belajar berhitung awal. Melalui media video interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini juga membuka pikiran mereka tentang pentingnya konsep berhitung dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis yaitu bentuk penelitian kuantitatif dengan menganalisis data hasil statistik dari beberapa penelitian primer sehingga diperoleh paduan data yang lebih komprehensif. Data penelitian ini berupa artikel penelitian dengan kriteria tingkat TK/RA/Sejenisnya di Indonesia yang mengikuti pembelajaran berhitung dengan variabel terikat hasil belajar, kelompok eksperimen menggunakan metode demonstrasi berbantuan video interaktif, kelompok kontrol menggunakan metode demonstrasi berbantuan video interaktif, artikel dipublikasi dalam kurun waktu 5 tahun terakhir yaitu antara 2019-2024 yang dipublikasi secara nasional dan dapat diakses secara penuh, dan artikel mencantumkan data statistik berupa ukuran sampel, rata-rata, serta standar deviasi.

Proses pemilihan studi primer dibagi menjadi 2 tahap, yaitu identifikasi dan screening. Pada tahap identifikasi, proses pencarian artikel dilakukan menggunakan google scholar dengan kata kunci yang telah ditentukan dan batasan tahun dari 2019 sampai 2024. Setelah itu dilakukan proses penyaringan yang mengacu pada Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses (PRISMA) Diagram Flow 2020 (Page et al., 2021).

Tahap kedua diseleksi setelah membaca metode dan hasil penelitian. Artikel yang tidak mencantumkan materi yang diajarkan, media yang digunakan, ukuran sampel, rata-rata, standar deviasi dan intervensi kelompok kontrol tetap menggunakan media digital akan dieliminasi. Melalui proses pemilihan studi primer tersebut, artikel yang akan di review dalam penelitian ini ada sebanyak 10 artikel yang terbit pada tahun 2019 sampai tahun 2024.

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi berupa koding data. Data pada setiap artikel dihitung dan dianalisis untuk mengukur pengaruhnya karena meta-analisis tidak hanya berfokus pada kesimpulan yang diperoleh dalam berbagai penelitian, tetapi juga berfokus pada data, seperti menghitung besaran efek, variabel, dan ukuran sampel (Daryanto dkk., 2016). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil analisis penelitian yang telah dipublikasikan secara nasional dan telah dicacah melalui uji prasyarat untuk mencapai effect size. Effect size ini merupakan gabungan dari perbedaan efek antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah disajikan dengan menggunakan statistik tertentu (Ansor, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah peneliti lakukan, ditemukan data effect size sebagai berikut yang diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan seluruh kategori dan variable dependen yang disajikan sebagaimana dibawah ini:

No.	Penulis, Tahun Terbit	Kode	Effect Size	Kategori
1.	Bela Ocvi Enjela, Dian Miranda, Annisa Amalia, 2024	A2	4,2	Tinggi
2.	Merny Karuniah, Bukman Lian, Rahmah Novianti, 2019	A7	2,0	Tinggi
3.	Cici Widya Nur Agustina, 2020	A5	1,2	Tinggi
4.	Nada Fatiyyah Azkia, Abdul Muin, Ahmad Dimiyati, 2023	A9	1,1	Tinggi
5.	Doni Gunawan, 2020	A10	1,0	Tinggi
6.	Femmy Nur Assyifa, Rohita, Nurfadilah, 2020	A6	0,8	Sedang
7.	Nur Rahma, Sri Yuliani M, Salwiah, 2023	A1	0,6	Sedang
8.	Shafa Rahmita, Zulminiati, 2024	A3	0,5	Sedang
9.	Tasya Tampubolon, Marlina Angkris Tambunan, Vita Riahni Saragih, Jumaria Sirait, Junifer Siregar, 2022	A8	0,5	Sedang
10.	Putri Aulia Mahartitan Padilah, 2022	A4	0.5	Rendah
Nilai rata-rata effect size:			1,24	Tinggi

Tabel diatas menunjukkan, secara keseluruhan effect size dari metode demonstrasi berbantuan video inteaktif terhadap kemampuan berhitung anak yaitu sebesar 1.24 dan termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. Hal ini terbukti dari nilai signifikansi rata-rata dari effect size ke sepuluh

artikel yang diteliti, menunjukkan bahwa media video interaktif memiliki dampak yang nyata pada kemampuan berhitung anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristantri Masneno, Dian Miranda & Lukmanulhakim (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan minat belajar anak dan memfasilitasi pembelajaran aktif baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar melalui media animasi memiliki keunggulan dalam penerimaan informasi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media gambar, karena animasi mampu menarik minat anak dengan lebih efektif.

Dalam penelitian ini kemampuan berhitung dari segi bahasa menurut (Isna, 2019) adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, sehingga dengan pembelajaran berbasis alam anak dapat mengasah kemampuan berhitung anak menjadi lebih baik lagi karena anak dapat terstimulus melalui pembelajaran berbasis alam yaitu anak mampu menyebutkan benda-benda yang anak lihat di luar kelas.

Aspek media pembelajaran bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif berada pada kategori baik, ditinjau dari sisi desain media yang dikembangkan dan kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan yang didalamnya terdapat gambar, audio yang dirancang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga diharapkan mampu menjadikan anak semangat belajar.

Berdasarkan penilaian dari pakar ahli media, diketahui bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan, ditinjau dari segi media pembelajaran sudah sesuai dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk menstimulasi kemampuan empati anak. video pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada saat proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak.

Video interaktif merupakan video yang dalam penyajiannya mencakup berbagai kombinasi yang terdiri dari foto, grafis, teks, video dan suara, sehingga penyajian dalam video menjadi interaktif. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dilakukan untuk mengenalkan warna pada anak, karena menurut Bruner (dalam Daryanto, 2010) proses pembelajaran hendaklah menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation). Daryanto (2010) juga menyatakan bahwa video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok. Selain itu, video bisa menjadi sebuah media yang interaktif yaitu media yang memunculkan interaksi.

Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini mampu membantu anak dalam mengembangkan potensi setiap aspek kognitif anak. Multimedia interaktif yang merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar (Havizul, 2019; Mentari & Rosalina, 2018; Susanto et al., 2013). Keterlibatan berbagai indera dalam proses belajar dapat memudahkan siswa dalam hal memperoleh ilmu. Semakin banyak indera yang terlibat maka semakin banyak ilmu yang diperoleh (Adi et al., 2020; Istiqlal, 2017).

Dari hasil pembahasan tersebut, terdapat keterkaitan yang jelas antara pengaruh metode demonstrasi berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berhitung anak. Metode ini dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep berhitung permulaan dan mempertahankan minat mereka dalam proses pembelajaran. Anak-anak cenderung antusias dan bersemangat dalam belajar melalui media video animasi karena kegiatan-kegiatan berhitung yang disajikan, seperti berhitung bersama dan menebak jumlah benda sesuai dengan angka, memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi mereka dan menjadi faktor penyebab anak menyukai matematika.

Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktualisasikan kemampuannya. Oleh karena itu, berbagai inovasi pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan harus diciptakan oleh guru melalui berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa dapat mengembangkan dan menumbuhkan minat serta memberikan motivasi siswa dalam kegiatan belajarnya (Sejati et al., 2021). Seperti temuan dalam penelitian ini; Metode demonstrasi berbantuan video interaktif dapat memengaruhi kemampuan berhitung anak dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara metode demonstrasi berbantuan video interaktif terhadap kemampuan berhitung anak. Dilihat dari rata-rata effect size sebesar 1,24 yang masuk kedalam kategori tinggi. Yang berartikan metode demonstrasi berbantuan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. Berdasarkan dari analisis data yang sudah dilaksanakan bisa didapatkan kesimpulan dari penelitian yakni metode demonstrasi berbantuan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak khususnya di TK/RA/Sejenisnya di Indonesia.

Hal demikian terjadi karena pada dasarnya anak usia dini memiliki rentang fokus yang sangat singkat, sehingga memerlukan cara agar anak usia dini bisa fokus lebih lama untuk menyerap pembelajaran terutama konsep berhitung dengan menyediakan video interaktif yang di demonstrasikan menggunakan visual dan narasi yang dapat menarik perhatian anak.

Dari pembahasan tersebut dapat diambil kesimpulan juga bahwa media yang menarik dan interaktif dapat menjadi jawaban atas keresahan guru atas pembelajaran yang mengandung indikasi bosan untuk anak serta membuat anak menjadi tidak tertarik dengan konsep berhitung yang dimana konsep berhitung sangat penting dan berguna untuk kehidupan sehari-hari. Demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep berhitung dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan video interaktif mampu memberikan efek positif terhadap kemampuan berhitung anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>.
- Ahmad Dimiyati, Abdul Muin, Nada Fatiyyah Azkia. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* Volume 6, No. 5, September.
- Ansor, S. (2017). Studi Meta Analisis Strategi Dan Pemanfaatan Jurnal Elektronik (E-Journals) Untuk Mahasiswa Lulusan Universitas Negeri Malang Dalam Upaya Publikasi Ilmiah Bereputasi Internasional. *Record And Library Journal*, 3(5).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cici Sri Widya Agustina (2020). Pengaruh Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Keterampilan Membaca Puisi Anak Peserta Didik Sekolah Dasar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, Eka, Situmorang, B., Lubis, W., Marpaung, R., & Lubis, S. (2016). Studi Meta Analisis Hubungan Antara Efektivitas Pengawasan Dengan Kinerja Guru. *Universtas Negeri Medan*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Doni Gunawan (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek.
- Femmy Nur Assyifa, Rohita, Nurfadilah (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69.
- Karuniah Merny, Lian B, Novianti R. (2023). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di TK Lematang Lestari Muara Enim *Education and Learning Journal*, 2023, 84.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.
- Latif, M., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Maesaroh, M, Sumardi & Nur. L (2019). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B Sekelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*. 3(1). 61-75.
- Maseno, K., Miranda, D., & Lukmanulhakim, L. Pengembangan Media Video Animasi Tematik Untuk Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 12(3), 1077-1083. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/64114>.
- Musi, M. A. (2016). Peningkatan Keterampilan Berhitung Anak Usia Taman Kanak-Kanak Melalui Demonstrasi dengan Media Gambar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 19(1), 36–41.

- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. In *The BMJ* (Vol. 372, p. h.1). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>.
- Patintingan, M. L. (2015). Penerapan Metode Jarimatika Di TK Asoka Makassar. *JUrnal KIP*, 4(1), 733–747.
- Sejati, A. K., Yuniawatika, & Sutansi. (2021). Need analysis of solid geometry material learning media with character strengthening for 5th grade elementary school. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(2).
- Sutikno, M.S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tampubolon T, Tambunan A M, Riahni V, Dkk (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks. *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*.