

**PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
SD INPRES 10/73 TANETE**

Muh Syahrul Sarea*¹, Nur Fadillah. S², Arsyi Alifah³, A.Resti⁴, Wardania⁵,

**^{1,2,3,4,5} Prodi PAI Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Bone;
Sulawesi Selatan Indonesia**

**¹sareasyahrul@gmail.com, ²dillanurfadillahs001@gmail.com, ³asyifaharsyi@gmail.com,
⁴andiresti84@gmail.com, ⁵wardaniahbone45@gmail.com,**

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bertujuan untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media video interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 10/73 Tanete, Kecamatan Cina Tahun Ajaran 2021/2022 pada bulan November 2021 dan diselenggarakan di kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete yang terdiri dari 15 dari 30 siswa. Subjek penelitian 15 peserta didik mengacu pada kebijakan sekolah dikarenakan adanya pembagian kelas menjadi 2 kelompok saat memasuki masa new normal. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-ratanya sebesar 78,7 dengan persentase keberhasilan peserta didik sebesar 86,6% meningkat pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar sebesar 88,6 dengan persentase keberhasilan 93,3%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete sebesar 9,9%. Penelitian ini berkontribusi terhadap kajian variasi dalam pembelajaran bagi guru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci : Media Video Interaktif, Hasil Belajar

Abstract

This research is a type of Classroom Action Research (CAR), which aims to measure the increase in student learning outcomes using interactive video media. class IV SD Inpres 10/73 Tanete consisting of 15 of 30 students. The subject of the study was 15 students referring to school policy due to the division of classes into 2 groups when entering the new normal period. Data collection techniques using test and interview instruments. Data were analyzed descriptively. The results showed that the average student learning outcomes in the first cycle was 78.7 with a success percentage of 86.6%, an increase in the second cycle with an average learning outcome of 88.6 with a success percentage of 93.3%. The results showed that there was an increase in student learning outcomes for class IV SD Inpres 10/73 Tanete by 9.9%. The results showed that there was an increase in student learning outcomes for class IV SD Inpres 10/73 Tanete by 9.9%. This research contributes to the study of variations in learning for teachers so that learning becomes more interesting.

Keywords: Interactive Video Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses yang menggunakan metode-metode tertentu untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta cara berperilaku yang selaras dengan

kebutuhan.¹ Jika diartikan secara luas dan representatif, pendidikan adalah segala tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan serta perilaku manusia, serta proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan.² Sifat dari pada pendidikan yaitu bahwa segala upaya perlindungan dan dukungan semestinya diberikan untuk mendewasakan peserta didik, atau dengan kata lain membantu anak agar cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri, tidak bergantung pada orang lain.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa fungsi dari pendidikan yaitu sebagai wadah/tempat untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk perilaku serta peradaban/pola kehidupan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan paragraf keempat dari Undang-Undang Dasar.³ Sesuai fungsi pendidikan nasional tersebut, maka guru berperan sebagai penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendukung sehingga mampu mendorong peserta didik melaksanakan tanggung jawabnya sebagaimana yang diharuskan.⁴

Pendidikan merupakan upaya yang dipersiapkan bagi generasi muda untuk menyambut serta menghadapi perkembangan zaman pada era globalisasi, maka pendidikan wajib dilaksanakan sebaik mungkin agar membentuk pendidikan yang berkualitas serta meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tak hanya memberikan bekal kemampuan pengetahuan saja akan tetapi perilaku serta keterampilan menjadi indikator dalam proses pengembangan diri dan sosial dalam rangka melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Hal ini dikarenakan berbagai aspek dalam kehidupan telah berkembang dan berubah semakin pesat. Pemerintah juga berupaya agar pendidikan tetap berjalan dengan maksimal di zaman sekarang dengan cara meningkatkan mutu pendidikan nasional.⁵

Perkembangan teknologi berdampak di bidang pendidikan. Proses pembelajaran tak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat dijadikan sebagai sarana dalam penyampaian materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan

¹ Sadiana Lase, "Hubungan antara motivasi dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa smp," *Jurnal Warta Edisi* 56 (2018): 1–829.

² Stefanus M Marbun, S Th, dan M PdK, *Psikologi Pendidikan* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2018).

³ Tajuddin Noor, "rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003," *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 3, no. 01 (2018).

⁴ Moh Suardi, *Belajar & pembelajaran* (Deepublish, 2018).

⁵ Wahyu Bagja Sulfemi dan Hilga Minati, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri," *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 2 (2018): 228–42.

metode belajar mengatur pengorganisasian materi ajar serta strategi penyampaiannya.⁶ Kemudian untuk mengukur besarnya tidaknya kemampuan serta minat peserta didik dalam suatu mata pelajaran, dilakukan analisis terhadap hasil belajarnya.

Peneliti melakukan kegiatan pra-siklus sebagai rangkaian kegiatan awal dalam penelitian tindakan kelas pada hari Rabu, 22 September 2021. Peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada Ibu Herlinah S.Pd, selaku guru mata pelajaran PAI kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh beberapa informasi mengenai permasalahan dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, antara lain rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PAI. Menurut narasumber, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik dalam berbahasa Indonesia, serta kurangnya perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kebanyakan peserta didik merasa jenuh ketika tidak adanya media yang digunakan, serta hal yang menjadi kendala di masa Covid sekarang adalah waktu belajar dipangkas hingga menyisakan waktu 45 menit saja, sehingga guru juga kewalahan dalam menyampaikan semua materi pelajaran dalam waktu sesingkat itu.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti memiliki ketertarikan khusus untuk meneliti tentang penerapan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, para peneliti menggunakan media berbasis video interaktif, yang akan digunakan pada peserta didik kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. Dijadikannya kelas IV SD dari sekolah yang bersangkutan sebagai subjek penelitian sebagai hasil dari wawancara guru mata pelajaran PAI bahwasanya peserta didik di kelas tersebut memiliki banyak permasalahan berkaitan dengan proses pembelajaran, termasuk diantaranya hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, peneliti hendak menerapkan penggunaan media video kepada peserta didik dengan mempertimbangkan usia dari peserta didik, dimana diketahui bahwa usia anak-anak itu tertarik dengan video-video animasi agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI dengan judul penelitian “Penerapan Video Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete”.

Pengertian media secara terminologi relatif beraneka ragam, selaras dengan sudut pandang para ahli media pendidikan. Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta mampu mendorong peserta didik agar mencapai hasil

⁶ Teni Nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

belajar yang maksimal.⁷ Sementara itu, Gagne serta Briggs dalam⁸ mengemukakan secara tersirat bahwa media pembelajaran mencakup indera yg secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar, yang terdiri dari buku, kaset, perekam video , film, serta slide (gambar bingkai), foto, gambar/ilustrasi, bagan/grafik, televisi serta personal komputer (pc). Guru perlu memperhatikan beberapa kriteria sebelum memilih media pembelajaran yaitu harus sinkron dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai ketika pembelajaran dilaksanakan. Terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media, sinkron dengan tujuan yang ingin dicapai, konsep, prinsip atau generalisasi, mudah, luwes, serta bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan target, serta mutu teknis.⁹

Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik bisa menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Senada dengan pernyataan tersebut,¹⁰ mengemukakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal mengakibatkan siswa bosan serta tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian¹¹ bahwa media pembelajaran, membuat siswa senang, tertarik, serta antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar mampu diperoleh dengan maksimal.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar. Terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh ahli pendidikan terkait hasil belajar. Nana Sudjana mengemukakan bahwa pada hakikatnya, pengertian dari hasil belajar diidentikkan dengan adanya perubahan perilaku peserta didik ketika selesai belajar, atau dalam cakupan yang lebih luas, hasil belajar memuat 3 ranah, yaitu ranah kognitif /pengetahuan, afektif /sikap, dan psikomotorik/keterampilan. Video interaktif adalah perangkat elektronik, baik komputer maupun laptop/notebook. Dengan adanya media elektronik tersebut maka akan membantu guru

⁷ Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar* (Cv. Ae Media Grafika, 2019).

⁸ Tohiroh Chamidatut, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Secara Daring Di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro 03 Karanglesem Purwokerto Selatan Banyumas" (IAIN Purwokerto, 2021).

⁹ Rahmi Ramadhani dkk., *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

¹⁰ Tustiyana Windiyani, Lina Novita, dan Anisa Permatasari, "Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *JPs d (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2018): 91–101.

¹¹ Taufik Dwi Kurniawan dan Trisharsiwi Trisharsiwi, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosia Lsiswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahunajaran2015/2016," *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 3, no. 1 (2016).

dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, serta akan memudahkan guru dalam proses mengajarnya.¹²

Alasan peneliti menggunakan media video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PAI kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete berdasar pada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya oleh Doni Gunawan¹³ yang menyatakan bahwasanya dalam pembelajaran IPA, penggunaan video interaktif dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Karangrejo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 November 2021 dan berakhir pada tanggal 23 November 2021 yang berlokasi di SD Inpres 10/73 Tanete, Kelurahan Tanete, Kecamatan Cina, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Subjek pada penelitian ini berjumlah 15 siswa dari 30 siswa kelas IV. Hal ini sesuai dengan kebijakan sekolah yang menerapkan pembagian kelas menjadi 2 kelompok selama memasuki masa *New Normal*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti melalui instrument tes dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan dari hasil belajar siswa.

Tahapan penelitian yang digunakan mengacu pada model PTK Kemmis dan Taggart yang terdiri atas 4 tahapan. Pertama adalah perencanaan, dimana sebelum melakukan tindakan kepada subjek, peneliti terlebih dahulu mengobservasi permasalahan yang ada dan merencanakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kedua pelaksanaan, yaitu mengimplementasikan rencana yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk tindakan di kelas. Ketiga yakni pengamatan, dimana beberapa peneliti bertindak sebagai pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui besarnya perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap objek yang sedang diajarkan. Keempat adalah refleksi yang berguna untuk me-review kembali pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, mulai dari proses perencanaan sampai pengamatan, serta menganalisis kesalahan yang dilakukan di siklus sebelumnya agar dapat menghasilkan hasil yang lebih baik untuk siklus selanjutnya.

¹² Kasful Anwar Us dan Mahdayeni Mahdayeni, "Penggunaan E-Learning, E-Book, E-Journal dan Sistem Informasi Pendidikan Islam di Universitas Sriwijaya Palembang," *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies* 19, no. 1 (2019): 43–64.

¹³ Doni Gunawan, "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek," *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2, no. 1 (2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media video interaktif yang dapat membantu siswa memanfaatkan berbagai indra dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang diberikan akan lebih mudah untuk diterima oleh peserta didik. Melalui video interaktif siswa dapat mendengarkan sekaligus melihat materi yang disajikan dalam bentuk video interaktif. Adapun tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan media interaktif:

1. Peneliti memasuki kelas, kemudian mengajak siswa berdoa. Setelah selesai berdoa, mengecek kehadiran siswa serta mengumpulkan tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
2. Setelah itu peneliti memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik serta mengingatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.
3. Peneliti Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mantaaf dari pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
4. Peneliti menjelaskan kepada siswa materi pelajaran dengan menggunakan media video vidio interaktif. Video di tampilkan dengan menggunakan LCD sehingga siswa bisa melihat dengan jelas isi dari video tersebut.
5. Peneliti menanyakan kepada semua siswa apakah sudah mengerti dengan materi dan video yang ditampilkan.
6. Setelah semua paham peneliti menyuruh salah satu siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan.
7. Peneliti memberikan tes evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah di pelajari.
8. Penelitian mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa agar dikerjakan di rumah, kemudian peneliti keluar dari kelas.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 1 diperoleh skor hasil belajar siswa sebagaimana tabel dibawah.

Tabel 1 Skor Hasil Belajar siswa Pada Siklus 1

No	Nama	KKM	Skor Siklus 1
1	Siswa 1	70	100
2	Siswa 2	70	100
3	Siswa 3	70	80

4	Siswa 4	70	100
5	Siswa 5	70	60
6	Siswa 6	70	80
7	Siswa 7	70	80
8	Siswa 8	70	20
9	Siswa 9	70	80
10	Siswa 10	70	80
11	Siswa 11	70	100
12	Siswa 12	70	80
13	Siswa 13	70	80
14	Siswa 14	70	80
15	Siswa 15	70	60
	Rata-rata		78,7
	Persentase (Tuntas)		86,6%
	Persentase (Belum Tuntas)		13,4%

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata hasil belajar dari peserta didik pada siklus I sebesar 78,7 dengan persentase ketuntasan 86,6% dan ketidaktuntasan 13,4%. Artinya pada pelaksanaan siklus 1 dari jumlah 15 orang peserta didik,terdapat 3 orang siswa mendapat skor dibawah KKM. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkn bahwa siswa tersebut belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran sehingga perlu dilakukan refleksi agar pada siklus kedua mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada siklus 2 diperoleh skor hasil belajar siswa sebagaimana tabel dibawah.

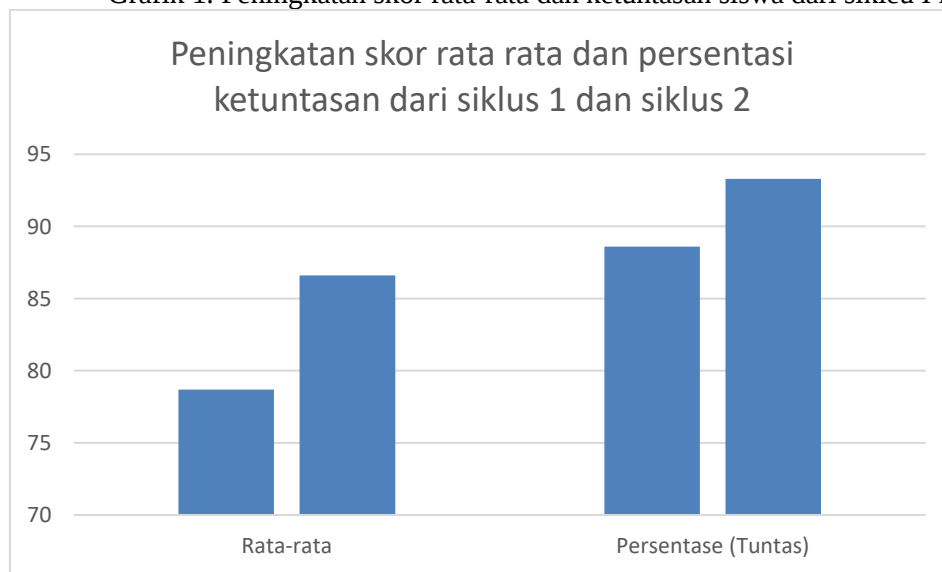
Tabel 2 Skor Hasil Belajar siswa Pada Siklus 2

No	Nama	KKM	Skor Siklus 2
1	Siswa 1	70	100
2	Siswa 2	70	90
3	Siswa 3	70	90
4	Siswa 4	70	80
5	Siswa 5	70	80
6	Siswa 6	70	100
7	Siswa 7	70	100
8	Siswa 8	70	40
9	Siswa 9	70	90
10	Siswa 10	70	90
11	Siswa 11	70	70
12	Siswa 12	70	100

13	Siswa 13	70	100
14	Siswa 14	70	100
15	Siswa 15	70	100
	Rata-rata		88,6
	Persentase (Tuntas)		93,3%
	Persentase (Belum Tuntas)		6,7%

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata hasil belajar dari peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 88,6 dengan persentase ketuntasan 93,3% dan ketidaktuntasan 6,7%. Artinya pada pelaksanaan siklus II dari jumlah 15 orang peserta hanya menyisahkan 1 peserta didik yang mendapat skor dibawah KKM. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Vidio Interaktif dalam pembelajaran. Adapun Grafik peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II digambarkan pada diagram diagram dibawah ini.

Grafik 1. Peningkatan skor rata-rata dan ketuntasan siswa dari sikleu I ke siklus II



PEMBAHASAN

Penerapan media video interaktif memberi kesan yang mendalam bagi para peserta didik. Media video Interaktif dapat menarik perhatian semua peserta didik, terutama peserta didik yang berada pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sehingga siswa lebih semangat untuk belajar. Penerapan media vidio interaktif sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru di sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam yang mengatakan bahwa “saya

belum pernah menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran, Terlihat siswa sangat bersemangat belajar di kelas saat menggunakan media ini” (Ibu Herlinah S.Pd, 2022) jelas guru saat di wawancara. Penerapan video interaktif ini tentu saja menjadi pengalaman baru bagi para siswa, terutama mereka yang tinggal di daerah perkampungan. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil observasi peneliti, dimana pada waktu pemutaran video interaktif, peserta didik memusatkan perhatiannya pada layar yang menayangkan video tersebut. Mereka juga mengikuti pelafalan - pelafalan yang diucapkan pada video itu.

Setelah melakukan proses pembelajaran, maka dilaksanakan evaluasi terhadap pemahaman siswa melalui tes sebagai instrumen untuk menguji proses peningkatan hasil belajar PAI melalui video interaktif. berdasarkan hasil analisis data diketahui skor Hasil belajar dari siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Skor hasil belajar peserta didik pada siklus I rata-ratanya sebesar 78,7 dan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,6. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 9,9%. Menurut Purwati¹⁴ selain dapat meningkatkan hasil belajar, juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video interaktif lebih efektif digunakan untuk membantu peserta didik Dalam memahami materi pelajaran PAI khususnya pada materi pokok tata cara wudhu dan tayammum. Hal ini sejalan dengan Izzudin¹⁵ yang mengatakan bahwa penerapan media interaktif membuat hasil belajar lebih baik dan proses pembelajaran lebih cepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Kelas IV. Peningkatan Hasil belajar siswa dari siklus I rata-rata 78,7 meningkat pada siklus II menjadi 88,6.

DAFTAR PUSTAKA

Chamidatut, Tohiroh. “Media Pembelajaran Bahasa Arab Secara Daring Di Madrasah Ibtidaiyah Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan Banyumas.” IAIN Purwokerto, 2021.

¹⁴ Purwati Purwati, “Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Educatif Journal of Education Research* 3, no. 2 (2021): 124–34.

¹⁵ Ahmad Maulana Izzudin, Masugino Masugino, dan Agus Suharmanto, “Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponennya,” *Automotive Science and Education Journal* 2, no. 2 (2013).

Muh Syahrul Sarea, Nur Fadillah. S, Arsyi Alifah, A.Resti, Wardania : Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete

Gunawan, Doni. “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek.” *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2, no. 1 (2020).

Izzudin, Ahmad Maulana, Masugino Masugino, dan Agus Suharmanto. “Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponen-komponennya.” *Automotive Science and Education Journal* 2, no. 2 (2013).

Kurniawan, Taufik Dwi, dan Trisharsiwi Trisharsiwi. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun 2015/2016.” *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 3, no. 1 (2016).

Kusumawati, Naniek, dan Endang Sri Maruti. *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.

Lase, Sadiana. “Hubungan antara motivasi dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa smp.” *Jurnal Warta Edisi* 56 (2018): 1–829.

Marbun, Stefanus M, S Th, dan M PdK. *Psikologi Pendidikan*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.

Noor, Tajuddin. “rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003.” *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 3, no. 01 (2018).

Nurrita, Teni. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

Purwati, Purwati. “Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Educatif Journal of Education Research* 3, no. 2 (2021): 124–34.

Ramadhani, Rahmi, Masrul Masrul, Dicky Nofriansyah, Mustofa Abi Hamid, I Ketut Sudarsana, Sahri Sahri, Janner Simarmata, Meilani Safitri, dan Suhelayanti Suhelayanti. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Suardi, Moh. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.

Sulfemi, Wahyu Bagja, dan Hilga Minati. “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri.” *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 2 (2018): 228–42.

Us, Kasful Anwar, dan Mahdayeni Mahdayeni. “Penggunaan E-Learning, E-Book, E-Journal dan Sistem Informasi Pendidikan Islam di Universitas Sriwijaya Palembang.” *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies* 19, no. 1 (2019): 43–64.

Windiyan, Tustiyana, Lina Novita, dan Anisa Permatasari. “Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2018): 91–101.