

Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas SDN 4 Bajur

Firati¹, Sintayana Muhardini², Arpan Islami Bilal³, Yuni Mariyati³, Syafruddin Muhdar⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, fhirahidayat@gmail.com

Keywords:

Interactive Learning
Videos, Learning
Outcomes, Pancasila
Education

Abstract: This study aims to determine the effect of using interactive educational videos on student learning outcomes in the subject of Pancasila Education in the fourth grade at SDN 4 Bajur. The problem stems from low student learning outcomes due to instruction that is still dominated by conventional methods and does not actively engage students. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design involving an experimental class and a control class, with a sample of 50 fourth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through learning outcome tests (pretest and posttest), observations, and documentation, and were then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing via the independent samples *t*-test. The results of the study showed that the experimental class achieved a mean posttest score of 78.8, which was higher than the control class's score of 71.0. The hypothesis test yielded a significance value (Sig., 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, the use of interactive educational videos has been proven to have a positive and significant effect on student learning outcomes, as well as being effective in improving students' understanding, motivation, and active engagement in the learning process in elementary school.

Kata Kunci:

Video Pembelajaran
Interaktif, Hasil
Belajar, Pendidikan
Pancasila.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 4 Bajur. Permasalahan berawal dari rendahnya hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan sampel 50 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest), observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis independent samples *t*-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 78,8, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,0. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

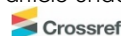
Article History:

Received: 01-07-2026

Online : 30-08-2026



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memainkan peran penting dalam membantu siswa tumbuh dan berkembang. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia dan memainkan peran kunci dalam membentuk karakter seseorang untuk masa depan. Pendidikan sangat penting untuk pembangunan suatu bangsa. Hal ini jelas terlihat dalam pengantar Konstitusi 1945, pasal IV, yang menyoroti bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mendidik rakyat bangsa. Namun, menjaga agar siswa tetap terlibat dan memahami apa yang mereka pelajari menjadi semakin sulit saat ini karena gangguan dari teknologi, terlalu banyak informasi, dan hal-hal lain yang membuat mereka sulit berkonsentrasi (Dermawa dkk., 2023).

Tujuan pendidikan bukan hanya untuk berbagi pengetahuan tetapi juga untuk membantu membangun karakter dan meningkatkan kualitas pribadi siswa. Seiring dengan peningkatan teknologi digital, cara kita belajar perlu diubah agar lebih efektif dan menarik. Rahmawati dan lainnya (2023) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi untuk pembelajaran, terutama video interaktif, dapat membantu siswa memahami lebih baik dan lebih terlibat dalam studi mereka. Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan pendekatan kunci bagi guru untuk memasukkan alat pembelajaran baru dan kreatif. Hal ini membantu menghindari pelajaran yang membosankan dan terlalu berfokus pada guru. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi penting agar pengajar dapat menggabungkan media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan terfokus pada guru. Penerapan video pembelajaran interaktif memberikan dampak baik pada mutu pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan video belajar interaktif tidak hanya mendukung siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Ketika menggunakan video menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih mudah dipahami oleh mereka. Penggunaan video pembelajaran sangat penting untuk menciptakan ruang belajar yang menarik dan efektif (Melati dkk., 2023). Video telah menjadi lebih mudah diakses dan digunakan untuk pembelajaran dalam pendidikan. Video memiliki manfaat menampilkan informasi baik secara visual maupun audio. Guru diharapkan dapat membuat video pembelajaran yang menarik untuk membantu menyampaikan materi secara efektif dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini disebutkan dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang membahas tentang standar kualifikasi akademik dan keterampilan guru. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa seorang guru perlu memiliki keterampilan berikut: (1) menggunakan teknologi dan komunikasi untuk membantu pembelajaran yang mereka berikan; (2) berbicara dengan siswa dengan cara yang jelas, penuh perhatian, dan hormat.

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengajak siswa terlibat aktif melalui interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dipilih guru, sehingga diperlukan pemilihan strategi yang tepat dan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif dan mencapai tujuan maksimal. Pentingnya hasil belajar dalam proses pendidikan tidak dapat diabaikan, karena hasil ini menjadi dasar untuk mengevaluasi keberhasilan suatu program pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai acuan bagi siswa untuk memahami pencapaian mereka dan menetapkan tujuan belajar yang lebih tinggi di masa depan. Siswa yang belajar menggunakan video pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi secara

signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional, dengan effect size sebesar 0,78 yang tergolong dalam kategori efek yang besar (Rahmawati et al. 2023).

Rahmawati dkk. (2023) menemukan bahwa siswa yang menggunakan video pembelajaran interaktif memperoleh nilai rata-rata yang jauh lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode tradisional. Perbedaan nilai mereka memiliki ukuran efek sebesar 0,78, yang dianggap sebagai efek yang besar. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat sangat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Pendidikan Pancasila merupakan topik penting dalam sistem pendidikan Indonesia. Topik ini dengan cermat mengajarkan nilai-nilai penting yang menjadi dasar negara kita, seperti keadilan dalam masyarakat, persatuan, dan menghargai perbedaan latar belakang. Nilai-nilai ini tidak hanya dipahami secara teori tetapi juga ditunjukkan dalam perilaku siswa sehari-hari. Pendidikan Pancasila dipandang sebagai bagian penting dalam membangun karakter, dan dianggap sebagai sesuatu yang sangat istimewa. Setiap warga negara harus mempelajari dan mengikuti apa yang dikatakan Pancasila. Dengan mempelajari Pancasila, siswa dapat mengembangkan (Helmi et al., 2023). semangat yang kuat, rasa identitas nasional, dan pemahaman tentang betapa pentingnya persatuan bagi bangsa Indonesia. Pendidikan ini juga berupaya membangun generasi yang mampu berpikir kritis dan bertindak secara demokratis, mengikuti nilai-nilai yang mendukung tujuan bangsa Indonesia (Helmi et al, 2023).

Dari hasil observasi awal peneliti di SDN 4 Bajur, terdapat banyak masalah dalam pengajaran pendidikan Pancasila, terutama di kelas empat. Banyak siswa belum menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap pelajaran yang diajarkan, terutama dalam hal menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun siswa belajar berdasarkan kurikulum, mereka seringkali tetap pasif dan tidak berpartisipasi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa seringkali tidak banyak bereaksi terhadap apa yang dikatakan guru dan kesulitan memberikan contoh yang jelas yang berkaitan dengan apa yang mereka pelajari.

Diskusi dengan guru kelas empat di SDN 4 Bajur menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pendidikan Pancasila masih dianggap kurang baik. Informasi tentang nilai rata-rata siswa kelas empat semester lalu mengungkapkan bahwa sekitar 60% siswa tidak mencapai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM). Salah satu penyebab masalah ini adalah metode pembelajaran yang kita gunakan memiliki beberapa keterbatasan. Metode tersebut seringkali bekerja satu arah dan tidak memanfaatkan berbagai jenis bahan pembelajaran.

Video pembelajaran interaktif merupakan cara yang bagus untuk meningkatkan pembelajaran karena menggabungkan visual dan suara dengan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan contoh kehidupan nyata. Kombinasi ini membuat pengalaman belajar lebih menarik dan berharga. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat dan belajar sendiri dengan kecepatan yang sesuai bagi mereka. Mereka juga dapat kembali dan melihat bagian-bagian yang belum sepenuhnya mereka pahami. Dalam pendidikan Pancasila, misalnya, video interaktif dapat menunjukkan bagaimana nilai-nilai seperti toleransi dan keadilan sosial diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat materi terasa lebih relevan dan lebih mudah dipahami. Mengingat karakteristik generasi masa kini yang terbiasa dengan teknologi digital, pendekatan ini sangat tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, personal, dan menginspirasi, sekaligus mengaitkan nilai-nilai pancasila dengan pengalaman konkret dalam kehidupan siswa.

Dengan demikian, untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila, peneliti tertarik untuk

mengambil Judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 4 Bajur”.

B. METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan informasi untuk tujuan tertentu. Ini adalah cara untuk mengetahui tentang apa penelitian itu dan apa judulnya. Cara ini dapat mengetahui apakah informasi yang kita dapatkan benar atau tidak. Dalam penelitian, cara Anda melakukan sesuatu sangat penting untuk mencapai tujuan dan menemukan masalah yang ingin dieksplorasi oleh peneliti (Hardani dkk., 2020).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu cara untuk meneliti kelompok orang tertentu dan sampel dari kelompok tersebut. Sampel tidak dipilih secara acak; sampel dikumpulkan menggunakan alat penelitian khusus untuk mengumpulkan data statistik. Hal ini dilakukan untuk mendukung hipotesis yang telah diputuskan. Jenis penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental. Menurut Sugiyono (2023), desain kuasi-eksperimental mirip dengan eksperimen nyata. Penelitian ini melihat bagaimana satu hal memengaruhi hal lain dengan menunjukkan hubungan sebab-akibat di antara keduanya. Penelitian ini melibatkan satu kelompok yang diuji dan kelompok lain yang tidak diuji.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 25 siswa kelas empat di SDN 4 Bajur. Kelas IVA dipilih sebagai kelas uji untuk mencoba pembelajaran video interaktif dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Fokusnya adalah pada topik bagaimana menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Langkah pertama penelitian dimulai dengan pre-test untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami materi pendidikan Pancasila sebelum menggunakan alat pembelajaran berbasis video interaktif. Pre test dilaksanakan pada hari Senin, 12 Januari 2026, pukul 10.00 hingga 11.40 WITA pada jam pelajaran kedua. Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk menilai seberapa baik siswa dapat mengenali, memahami, dan menggunakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut hasil pre-test, nilai terendah adalah 30, sedangkan nilai tertinggi adalah 60. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memulai dengan keterampilan yang cukup rendah, yang berarti kita perlu menggunakan cara pengajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu mereka lebih memahami dan merasa lebih tertarik untuk belajar tentang pendidikan Pancasila. Tahap kedua penelitian yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif, dilaksanakan pada Kamis, 13 Januari 2026, pukul 08.00-09.40 WITA. Pada tahap ini, guru memanfaatkan media video pembelajaran interaktif yang memuat penjelasan nilai-nilai Pancasila melalui visualisasi, animasi serta kuis interaktif di dalam video. Siswa diajak untuk menyimak tayangan video secara aktif, menjawab pertanyaan yang muncul dalam video, serta mendiskusikan makna nilai-nilai Pancasila yang ditampilkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami isi tayangan, mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, serta memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Aktivitas pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konseptual, serta menumbuhkan sikap aktif dan kolaboratif di antara siswa. Siswa tampak lebih antusias dan fokus mengikuti pembelajaran karena media video memberikan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap terakhir penelitian dilaksanakan pada Kamis, 15 Januari 2026, dengan kegiatan tes akhir (post-test) yang berlangsung pukul 08.00-09.40 WITA (jam pertama). Tes ini menggunakan alat yang sama dengan tes pendahuluan: pertanyaan pilihan ganda yang menilai seberapa baik siswa memahami nilai-nilai Pancasila setelah mereka mengikuti materi pembelajaran video interaktif. Skor terendah pada tes pasca pembelajaran adalah 70, sedangkan skor terbaik adalah 85. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti program pembelajaran video interaktif, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Kesimpulannya, siswa lebih mampu memahami, berinteraksi, dan merasa nyaman belajar pendidikan Pancasila ketika teknologi pembelajaran video interaktif digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pencapaian siswa kelas empat di SDN 4 Bajur dalam Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil uji t sampel independen, nilai korelasinya adalah 0,562, dan nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,015. Hal ini menunjukkan bahwa ketika video pembelajaran interaktif digunakan secara lebih efektif, siswa cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang lebih baik ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pendidikan menawarkan pengalaman belajar yang lebih berharga. Siswa tidak hanya mendengarkan guru; mereka juga dapat melihat, mendengar, dan memahami pelajaran melalui kombinasi gambar dan suara yang menyenangkan. Penggunaan video untuk pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, dan memudahkan mereka untuk memahami ide-ide abstrak dalam Pancasila dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Hasil ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sudjana & Rivai (2019), yaitu bahwa penggunaan media audio-visual dapat membuat pembelajaran lebih efektif karena melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Selanjutnya, Munadi (2020) menyoroti bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan, yang dapat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Fitriyani dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan memperkuat retensi materi. Hal ini terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistis dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya memfasilitasi pemahaman konseptual tetapi juga membantu menumbuhkan sikap positif terhadap nilai-nilai Pancasila yang dipelajari.

Sementara itu, pada kondisi sebelum diterapkannya video pembelajaran interaktif, hasil belajar siswa cenderung lebih rendah. Pada saat yang sama, sebelum peneliti mulai menggunakan video pembelajaran interaktif, siswa umumnya tidak berprestasi sebaik yang diharapkan dalam studi mereka. Hal ini karena cara belajar yang digunakan masih tradisional, di mana siswa terutama hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa bantuan alat bantu visual yang menarik. Akibatnya, siswa cepat bosan, tidak dapat berkonsentrasi, dan tidak benar-benar memahami materi yang ditunjukkan kepada mereka. Situasi ini sesuai dengan temuan dari Sari & Ningsih (2021), yang menyatakan bahwa metode pengajaran tradisional, di mana guru menjadi fokus utama, dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini seringkali menyebabkan hasil belajar yang buruk.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif membantu siswa belajar lebih baik dan meningkatkan kinerja keseluruhan mereka. Proses ini mendukung teori pembelajaran kognitif yang dikemukakan oleh Bruner (1977), yang

menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam membangun pemahaman yang mendalam. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif merupakan strategi pembelajaran yang relevan untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih menyeluruh, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis video interaktif juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan komunikatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, di seluruh aspek kognitif, afektif, dan motivasi. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan video pembelajaran interaktif sangat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut penelitian tentang dampaknya terhadap pembelajaran siswa kelas empat dalam Pendidikan Pancasila di SDN 4 Bajur. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan aplikatif ketika video pembelajaran interaktif digunakan. Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat berinteraksi dengan materi melalui visual, audio, dan sumber daya interaktif seperti tes dan bermain peran. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan teknik pengajaran konvensional jelas memiliki hasil belajar yang berbeda, menurut temuan uji statistik. Rata-rata nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif meningkatkan kinerja siswa dalam pendidikan Pancasila, khususnya dalam hal memahami dan mempraktikkan cita-cita inti Pancasila. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi siswa, membangkitkan minat mereka, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran selain meningkatkan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, video pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan baru dan inovatif untuk meningkatkan dan memperkaya pembelajaran siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. **Bagi Siswa :** Untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang cita-cita Pancasila, siswa diharapkan untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan sebaik-baiknya materi pembelajaran video interaktif sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dan menarik.
2. **Bagi Guru:** Disarankan agar pendidik terus menciptakan dan memanfaatkan materi pendidikan interaktif di kelas. Guru dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif untuk membantu menyampaikan konsep abstrak secara lebih konkret.
3. **Bagi Sekolah:** Dengan menawarkan alat-alat seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang andal, sekolah harus mendorong siswa untuk menggunakan teknologi di kelas. Untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas, sangat penting juga untuk melatih pendidik dalam pembuatan media interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, Universitas Muhammadiyah Mataram, serta seluruh pihak yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Bruner, J. S. (1977). *The process of education*. Harvard University Press.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198.
- Dermawa, A., Rachmawati, N., & Fitriani, R. (2023). *Penerapan Teknologi dalam Pendidikan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Dewinta, N. K. I. R., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2235-2241.
- Emiliyanto, O., Maharani, FT, & Utari, D. Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Budiman. 2013, *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: 2013 Basri, H., Rusdiana. 2015. *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Pustaka. *Jurnal Impuls Universitas Binawan*, 1 (2), 76-82.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fitriyani, D., Rahmawati, N., & Santoso, A. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, <https://doi.org/10.31004/jtp.v8i2.4358>(2), 112–120.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 2(1).
- Helmi, C. N. Q., Hariani, L. S., & Rukmini, C. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Penerapan Malang. *Wahana Pancasila Melalui Media Panila (Papan Nilai-nilai Pancasila) pada Siswa Kelas V SD Negeri Kota Pedagogika*, 05(02), 22–32.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., & Fardani, R. A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. In *Metode Penelitian Kualitatif&Kuantitaif* (Vol. 1, Issue 1).
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Depdiknas.
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 195-206.
- Melati, S., Anggraeni, D., & Kurniawan, R. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(2), 45–59.
- Munadi, Y. (2020). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahada* 2(3), 237-244
- Nur, A., & Amirudin. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., & Maryati, Y. (2020). *Science Learning through YouTube Channell*. Proceeding umsurabaya.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
- Nugraha, TS (2022). Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum* , 19 (2), 251-262.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Purwanto, M. N. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pali, K. A. K. (2018). *Metodelogi penelitian*.
- Putriani, FM, Sudigdo, A., & Arifianto, D. (Desember 2024). Penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SD. Dalam *Prosiding Konferensi Internasional tentang Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 2, No. 1, hlm. 653-769).
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Sekretariat Negara. Nusantara.
- Riska. (2022). *Strategi Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Malang: Literasi
- Rahayu, Y. N., Rosyadi, R., Barlian, U. C., & Sauri, S. (2021). Analisis standar penilaian pada pendidikan menengah atas: studi literatur review. *Gema Wiralodra*, 12(1), 17-33.
- Sary, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Suciati, & Mulyani. (2025). Assessment for learning: Continuous improvement dalam pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(5), 1297–1307. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i5.8589>
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis pengaruh model pembelajaran student center learning terhadap hasil belajar: studi literatur review. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(2), 615-628.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215 226.
- Sari, F. F., Pujiarti, T., Hidayat, H., & Anjosa, A. (2024). Pembelajaran matematika diskrit mengacu pada teori beban kognitif (Cognitive Load Theory). *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i1.370>
- Sutrisno, T., Suaib, H., & Ichwan, S. (2017). Fungsi Pengawasan Manajemen Administrasi Dalam Meningkatkan Efisien Kerja Karyawan Pada PT Aditya Mandiri Sejahtera Kota Sorong. 778-783.
- Slameto, NAS (2011). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Make a Match Berbantu Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal* , 4 (2), 119260. Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret
- Suantini, N. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 716–727.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta Bandung.

- Sari, D. P., & Ningsih, E. (2021). Dampak pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2), 88–97. <https://doi.org/10.24114/jpp.v12i2.15273>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.