

ANALISIS INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWASEKOLAH DASAR

Putri Addasia *¹

Siti Munfiatik ²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia

*e-mail: putriaddasia22@gmail.com¹, Sitimunfiatik1983@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *library research*. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi dokumentasi dari berbagai literatur seperti jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif. Hasil kajian menunjukkan bahwa video interaktif merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, serta berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar. Namun, masih terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas, akses teknologi, dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru serta dukungan sarana dan prasarana agar implementasi video interaktif dapat berjalan lebih efektif.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran, interaktif, media pembelajaran

Abstract

This study aims to analyze the use of interactive video as a learning medium in increasing students' interest in learning through *the library research method*. The approach used is qualitative with data collection techniques in the form of documentation studies from various literature such as journals, books, and relevant previous research. Data analysis is carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing to obtain a comprehensive picture. The results of the study show that interactive video is a learning innovation that combines visual, audio, and interaction elements so that it is able to create more interesting and non-monotonous learning. The use of this media has been proven to increase students' interest, activeness, and attention in the learning process, as well as have a positive impact on increasing learning interest. However, there are still obstacles such as limited facilities, access to technology, and teachers' ability to develop digital learning media. Therefore, it is necessary to improve teacher competence as well as support for facilities and infrastructure so that the implementation of interactive videos can run more effectively.

Keywords: Learning Innovation, interactive, learning media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. (Suradji, 2018) Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode konvensional kini mulai beralih ke pemanfaatan media digital yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan video sebagai media pembelajaran. (Hertina et al., 2024) Video mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Seiring perkembangan teknologi, hadir pula video interaktif yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Namun, dalam praktiknya pembelajaran di kelas masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa kurang tertarik karena metode yang digunakan cenderung monoton dan minim partisipasi aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya perhatian, keaktifan, dan minat belajar siswa. (Ali et al., 2024) Di sisi lain, guru juga menghadapi kesulitan dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan video interaktif. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga memberi kesempatan siswa berinteraksi melalui pertanyaan, kuis, dan aktivitas lainnya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa. (Purnomo et al., 2025)

Jika merujuk dan menelusuri literatur terkait pengembangan multimedia pembelajaran, terdapat sejumlah hasil penelitian yang relevan. Berdasarkan artikel jurnal: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", hasil penelitian yang mengembangkan produk berupa multimedia interaktif berbasis video dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan multimedia tersebut. Hal ini terlihat dari rata-rata skor pretes sebesar 26,85 yang meningkat menjadi 38,19 pada postes, dengan skor tertinggi mencapai 44. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis video. Selain itu, berdasarkan hasil uji N-gain diperoleh nilai gain sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu membantu meningkatkan keberhasilan belajar siswa. (Belajar et al., 2021)

Sementara hasil penelitian berkaitan dengan analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dari penelitian dengan judul: "Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi" (Agustin et al., 2025) tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan guru. Hasilnya adalah siswa dapat belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan analisis, serta memperoleh akses informasi dengan lebih mudah. Selain itu, teknologi memberikan fleksibilitas dalam waktu dan metode pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, (Aprillia et al., 2025) dengan guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu pemahaman materi secara lebih mendalam. Namun, ditemukan pula beberapa tantangan dalam implementasinya, seperti kesenjangan digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan, keterbatasan infrastruktur, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa peningkatan akses internet, penyediaan perangkat di daerah terpencil, serta pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. (Agustin et al., 2025)

Penelitian terbaru yang berjudul "Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD" menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan durasi masing-masing 2×35 menit. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, pada siklus I ketuntasan belajar meningkat dari 24% menjadi 48%, sedangkan pada siklus II meningkat dari 64% menjadi 84%. Nilai rata-rata siswa juga naik dari 48,2 menjadi 65,6 pada siklus I dan 66,4 menjadi 81,4 pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari 54,16% menjadi 88,54%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 56,25% menjadi 93,75%. Pembelajaran dilakukan melalui perancangan video interaktif, persiapan alat, penyampaian tujuan pembelajaran, serta siswa menyimak video dan menjawab soal. Media video interaktif membantu siswa memahami materi pecahan, meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membuat siswa lebih aktif sehingga hasil belajar mencapai target KKM. (Octaviani et al., 2024)

Berdasarkan literatur yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video serta pembelajaran berbasis teknologi telah dikaji dari berbagai perspektif. (Kotimah, 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif maupun teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar,

kemandirian, serta kemampuan analisis siswa.(Waruwu & Sitinjak, 2022) Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan kemudahan akses informasi dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.Namun demikian, dalam implementasinya masih ditemukan berbagai kendala, seperti kesenjangan digital, keterbatasan infrastruktur, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.(Prinanda, 2025)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penggunaan video interaktif sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan landasan teori konstruktivisme, motivasi belajar, serta kajian literatur yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, maka fokus utama penelitian ini adalah pada implementasi video interaktif dalam proses pembelajaran. Secara lebih rinci, penelitian ini diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan kajian, yaitu: (1) bagaimana bentuk inovasi pembelajaran melalui video interaktif, meliputi pengertian video interaktif serta cara penggunaannya dalam pembelajaran; (2) bagaimana penerapannya di kelas, termasuk cara guru menggunakan video interaktif serta situasi pembelajaran saat media tersebut digunakan; (3) bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video interaktif, dilihat dari tingkat ketertarikan, keaktifan, dan perhatian siswa; (4) bagaimana pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, baik dari peningkatan minat maupun perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran; (5) apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapannya, baik dari sisi guru, siswa, maupun keterbatasan fasilitas; serta (6) bagaimana solusi atau upaya perbaikan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video interaktif, sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *library research* (studi pustaka). Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari berbagai sumber yang relevan, serta menekankan pemahaman terhadap fenomena secara mendalam.(Safarudin et al., 2023) Dalam konteks *library research*, data tidak diperoleh melalui interaksi langsung dengan subjek di lapangan, melainkan melalui penelusuran dan analisis berbagai literatur seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian.(Safarudin et al., 2023) Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara komprehensif berdasarkan berbagai perspektif yang telah ada, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam.(Nurhayati et al., 2024)

Objek dalam penelitian ini adalah berbagai literatur yang berkaitan dengan penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.(Yusnaldi et al., 2025) Sumber data yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, buku referensi, serta dokumen lain yang relevan dengan pembelajaran berbasis teknologi.(Ambarwati et al., 2021)

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan, membaca, dan menelaah berbagai sumber tertulis yang sesuai dengan fokus penelitian.(Ambarwati et al., 2021) Data yang dikumpulkan kemudian dipilih dan diklasifikasikan berdasarkan tema-tema tertentu, seperti bentuk inovasi pembelajaran melalui video interaktif, penerapannya dalam pembelajaran, respon siswa, pengaruh terhadap minat belajar, kendala yang dihadapi, serta solusi yang ditawarkan dalam berbagai penelitian sebelumnya.(Pugu et al., 2024)

Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring, memfokuskan, dan menyederhanakan informasi yang relevan dari berbagai sumber literatur. Selanjutnya, data disajikan secara sistematis dan terstruktur agar mudah dipahami, baik dalam bentuk narasi deskriptif. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan

menginterpretasikan temuan-temuan dari berbagai literatur untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, melalui metode *library research*, penelitian ini diharapkan mampu memberikan analisis yang komprehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video interaktif, dalam meningkatkan minat belajar siswa. (Aqmarina & Susilo, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, inovasi pembelajaran melalui video interaktif merupakan bentuk pengembangan dari media pembelajaran berbasis video yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga dilengkapi dengan unsur interaksi. (Kotimah, 2024) Video interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung melalui fitur seperti kuis, pertanyaan, pilihan jawaban, serta aktivitas yang mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, media ini tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menciptakan komunikasi dua arah antara media dan pengguna. (Hakim, 2023) Dalam konteks pembelajaran, video interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan konsep, menampilkan simulasi, maupun memberikan latihan secara langsung. Penggunaannya juga dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. (Suhardi et al., 2024)

Dalam penerapannya di kelas, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mengelola jalannya pembelajaran. (Munfiatik, 2025) Video interaktif dapat digunakan pada berbagai tahap pembelajaran, seperti pada kegiatan awal untuk menarik perhatian siswa, (Panjaitan & Hafizzah, 2025) pada kegiatan inti untuk menyampaikan materi, serta pada kegiatan penutup sebagai sarana evaluasi. Guru dapat memanfaatkan video interaktif dengan cara memutarnya melalui proyektor atau perangkat digital lainnya, kemudian membimbing siswa dalam mengikuti alur pembelajaran yang terdapat di dalam video. Situasi pembelajaran menjadi lebih hidup dan variatif, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan media. Selain itu, penggunaan video interaktif dapat dipadukan dengan diskusi kelompok atau tanya jawab, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. (Ananda, 2021)

Respon siswa terhadap penggunaan video interaktif dalam pembelajaran menunjukkan kecenderungan yang positif. Siswa umumnya merasa lebih tertarik karena tampilan media yang menarik, (Addasia et al., 2025) penggunaan gambar, animasi, serta penyajian materi yang lebih mudah dipahami. (Kusuma et al., 2025) Tingkat keaktifan siswa juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan melalui keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi dalam video, serta berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih terfokus, karena media yang digunakan mampu mengurangi kejenuhan yang biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. (Pratama & Rudyanto, 2024)

Penggunaan video interaktif juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Minat belajar yang pada dasarnya merupakan dorongan internal untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik dan relevan. (Ali et al., 2025) Dengan adanya video interaktif, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, serta menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penyajian materi yang kontekstual dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Dengan demikian, video interaktif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. (Ali et al., 2025)

Meskipun demikian, dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Dari sisi guru, tidak semua pendidik memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan teknologi atau mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif. (Prinanda, 2025) Dari sisi siswa, terdapat perbedaan kesiapan dalam menggunakan teknologi, yang dipengaruhi oleh latar belakang dan pengalaman mereka. Selain itu, keterbatasan

fasilitas seperti perangkat pembelajaran, listrik, dan akses internet juga menjadi hambatan utama, terutama di daerah yang belum memiliki infrastruktur yang memadai. (Aprina et al., 2025) Jika tidak dikelola dengan baik, penggunaan media yang kurang bervariasi juga dapat menimbulkan kejenuhan bagi siswa. (Adawiyah, 2021)

Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya perbaikan untuk mengatasi kendala tersebut. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan workshop terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. (Hoesny & Darmayanti, 2021) Selain itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah maupun pemerintah dalam penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang sederhana namun efektif, serta mengombinasikan video interaktif dengan metode pembelajaran lain agar tidak monoton. Di samping itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga media yang digunakan benar-benar sesuai dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka. (Hoesny & Darmayanti, 2021)

Dengan demikian, berdasarkan hasil kajian ini dapat disimpulkan bahwa video interaktif merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui penerapan yang tepat dan didukung oleh fasilitas serta kompetensi guru yang memadai, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. (Pudyastuti et al., 2023)

KESIMPULAN

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran terbukti menjadi salah satu inovasi media yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama apabila dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kehadiran unsur visual, audio, serta interaksi seperti kuis dan aktivitas dalam video mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus menjaga perhatian mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan video interaktif yang dipadukan dengan variasi metode pembelajaran serta pendekatan berdiferensiasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Peran guru sebagai fasilitator juga sangat penting dalam mengarahkan penggunaan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun, implementasi video interaktif dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, akses teknologi yang belum merata, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, perbedaan kesiapan dan latar belakang siswa juga menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terencana dan berkelanjutan, seperti peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, penyediaan fasilitas yang memadai, serta pengembangan media yang lebih sederhana dan mudah diakses. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dapat dioptimalkan sebagai salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejenuhan siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Addasia, P., Karisma, W. T., Zulfa, Y., & Pandiangan, A. P. B. (2025). IMPLEMENTASI METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA TERHADAP BAHASA DAERAH DI SD NEGERI 006 SANGATTA UTARA. *At-Taksis: Jurnal Pendidikan Dasar PGMI STAI Sangatta*, 3(1), 1–10.
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Ananda, R. P. (2021). *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Video Interaktif di SDIT Iqra'1 Kota Bengkulu*. UIN FAS BENGKULU.
- Aprillia, E., Nurhayati, C., Basir, M. R., Said, M., & Munfiatik, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Melalui Halaman Web Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JURNAL PELITA ILMIAH PENDIDIKAN*, 1(1), 19–25.
- Aprina, N., Irmayanti, M., Hatimah, K., & Pratiwi, D. A. (2025). KETIMPANGAN DUKUNGAN DALAM PENDIDIKAN: KETERBATASAN EKONOMI, TEKNOLOGI DAN KESIAPAN SISWA DI SDN SUNGAI MIAI 8 BANJARMASIN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 251–263.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(1), 39–53.
- Belajar, M., Sekolah, S., Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5313–5327.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. Guepedia.
- Hertina, D., Nurhidaya, M., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulita, H., Suhirman, L., Pangestu, L., Priskusanti, R. D., & Ahmad, A. (2024). *Metode pembelajaran inovatif era digital: Teori dan penerapan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan solusi untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas guru: sebuah kajian pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 123–132.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12.
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64.
- Munfiatik, S. (2025). PERAN GURU PENGGERAK DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *At-Taksis: Jurnal Pendidikan Dasar PGMI STAI Sangatta*, 2(2), 42–47.
- Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Octaviani, E. M., Humairah, H., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Penerapan media video interaktif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan kelas V SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 219–226.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD IT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343.
- Pratama, Y., & Rudyanto, H. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas Rendah SDN Banjarsari Wetan 02 Kabupaten Madiun. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Prinanda, D. (2025). Analisis problematika guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329–353.
- Pudyastuti, Z. E., Palandi, J. F., & Sari, N. (2023). Peningkatan kompetensi guru di era digital dalam

- penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31–38.
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Penerbit P4I.
- Suradji, M. (2018). Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi di bidang kesiswaan, kepegawaian dan keuangan di sma muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 347–371.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80–89.