



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 8610-8620

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar

Romaida Karo-Karo<sup>1✉</sup>, Indah Sari Lumban gaol<sup>2</sup>, Cika Sinaga<sup>3</sup>, Agnes Selviani<sup>4</sup>

Universitas Efarina

Email: [romaidakarokaro@gmail.com](mailto:romaidakarokaro@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SDN 121313 Pematang Siantar. Metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen yang bentuk desain penelitiannya adalah Pre-eksperimental Desains dengan *tipe one group pretest dan Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SDN 121313 Pematang Siantar dan sampel yang digunakan adalah kelas V yang berjumlah 21 orang siswa. Dua variable penelitian yaitu: variable bebas (x) berupa media video interaktif, serta variable bebas (y) berupa hasil belajar peserta didik. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Teknik uji t paired sample t test dengan bantuan program SPSS versi 21, berdasarkan hasil perhitungan dengan t-test diperoleh t hitung sebesar 24,646 yang kemudian dibandingkan dengan t tabel sebesar 0,05 dengan taraf signifikan 5%. Perbedaan dikatakan signifikan jika t hitung  $>$  t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan jika t hitung  $<$  t tabel maka  $H_0$  diterima karena t hitung  $>$  t tabel (24,646  $>$  2,085 ) maka dapat disimpulkan ada pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di UPTD SDN 121313 Pematang Siantar. Adapun besarnya peningkatan presentase hasil belajar siswa dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan adalah 94,2%.

Kata Kunci: *Media Video, Interaktif, Hasil Belajar, IPA*

### Abstract

This research aims to determine the effect of interactive video media on student learning outcomes in class V science subjects at UPTD SDN 121313 Pematang Siantar. The method in this research is a quantitative experimental type method whose research design is pre-experimental design with one group pretest and posttest type. The population in this study were all UPTD students at SDN 121313 Pematang Siantar and the sample used was class V, totaling 21 students. The two research variables are: the independent variable (x) in the form of interactive video media, and the independent variable (y) in the form of student learning outcomes. The results of hypothesis testing using the paired sample t test technique with the help of the SPSS version 21 program, based on the results of calculations using the t-test, obtained a t count of 24.646 which was then compared with the t table of 0.05 with a significance level of 5%. The difference is said to be significant if  $t \text{ count} > t \text{ table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, and if  $t \text{ count} < t \text{ table}$  then  $H_0$  is accepted because  $t \text{ count} > t \text{ table}$  ( $24.646 > 2.085$ ) so it can be concluded that there is an influence of interactive video media on student learning outcomes in this subject. Science at UPTD SDN 121313 Pematang Siantar. The percentage increase in student learning outcomes between before being given treatment and after being given treatment was 94.2%.

Keywords: *Video Media, Interactive, Learning Outcomes, IPA*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan Masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia terlebih pada zaman modern, Pendidikan juga sebuah kebutuhan utama bagi manusia. dunia Pendidikan di tuntut untuk lebih memberikan kontribusi yang nyata dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa. Tujuan Pendidikan menurut Rahmat Hidayat & Abdillah (2019:25) bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani anak didik. Pertumbuhan jasmani yang dimaksud dalam tujuan pendidikan adalah apabila batas pertumbuhan fisik maksimal yang bisa dicapai oleh seorang anak. dalam mengembangkan pendidikan diperlukan banyak pelajaran. dan pelajaran bisa di dapatkan dimana saja misalnya lingkungan sekolah, lingkungan rumah dan lingkungan keluarga. pada lingkungan sekolah guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan anak didiknya. dimana guru harus bisa lebih efektif dalam mengajar. guru juga harus bisa menciptakan pembelajaran pembelajaran yang kreatif dan menarik tanpa melupakan inti dari materi pembelajarannya. Guru merupakan kunci utama dalam proses

belajar mengajar, peran guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan anak bangsa. dengan kata lain bahwa guru harus bisa melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi lebih menarik agar mendapatkan minat siswa disetiap mata pelajarannya, yang benar benar mendapatkan fokus dan ketelitian yang tinggi dalam tiap mata pelajaran. oleh karena itu guru harus dapat membuat perencanaan yang baik serta menerapkan berbagai pendekatan, media pembelajaran yang tepat dan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran yaitu diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa supaya dapat menguasai tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan penerimaan informasi dalam proses belajar, dimana dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. melalui hasil belajar kita dapat mengetahui keberhasilan atau kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah. hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video. Sementara itu Doni gunawan (2020) mengemukakan media video interaktif atau bahan ajar interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif dan bisa mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu proses pembelajaran. Dengan demikian maka timbul suatu hubungan dua arah yaitu media pembelajaran dengan peserta didik dan guru hanya sebagai penyambung atau perantara dalam proses pembelajaran tersebut, diharapkan dengan proses pembelajaran yang seperti ini siswa dapat bersikap lebih aktif. dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para

peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media Video interaktif merupakan media yang didalamnya menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya (Octaviani, dalam Rina rahmawati 2021). Suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media. Salah satu hal yang penting dalam video interaktif adalah yaitu alat atau sarana yang digunakan dalam membuat media yaitu handphone, untuk pembuatan media video yang akan dikembangkan.

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada implementasi pengalaman langsung melalui pengembangan proses dan sikap ilmiah. Dalam rangka mengimplementasikan tujuan dari pembelajaran IPA tersebut, maka konsep dan prinsip IPA diterapkan pada kehidupan sehari-hari agar peserta didik mudah memahami konsep yang telah dipelajari dan mampu menerapkan konsep yang dimilikinya pada aspek lain. Tetapi (Sekaringtyas dalam arum donna dkk 2021) ia berpendapat bahwa IPA merupakan salah satu muatan di sekolah dasar yang mampu memberikan peranan dan pengalaman bagi peserta didik, dengan pembelajaran IPA peserta didik dapat memperoleh pengalaman meneliti kebenaran dan menata konsep.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru pada tanggal 24 maret 2024 hasilnya sebagai berikut ; pada saat proses pembelajaran guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau yang disebut metode ceramah. dimana model pembelajaran ini lebih berpusat pada guru saat proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa jadi pasif dan mudah jenuh saat belajar karena hanya mendengarkan dan menerima penjelasan materi dari guru. dan ada juga beberapa siswa yang kurang antusias saat mengikuti pembelajaran itu diakibatkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik yang diterapkan oleh guru sehingga hal itu berdampak terhadap minat belajar siswa yang kurang pada saat proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media video sebagai pembelajaran sangat jarang di lakukan oleh guru. dan penggunaan media video sebagai bahan pembelajaran itu bisa di hitung berapa kali mereka dalam menggunakan media itu sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Itu disebabkan karena guru yang disekolah tersebut kurang kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi bervariasi. maka dari itu, peneliti akan memperkenalkan

media yaitu berupa video interaktif seputar materi pelajaran. berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media interaktif, yang akan menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 121313 Pematang Siantar Tahun ajaran 2024/2025. dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat lebih menguasai perkembangan teknologi informasi dan kemonikasi guna meningkatkan pendidikan dan kualitas hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPA pada Materi sistem pencernaan pada manusia.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan sebagai fildafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2020 : 8). Metode kuatitatif adalah metode penelitian yang berupa data data dan angka.

Desain penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen yaitu jenis Pre-Experimental Designs. Sugiyono ( 2020 : 74 ) mengatakan bahwa Pre-experimental desain ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one grup pre-test and post-test design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Dengan penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *One grup Pretest dan Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber Sugiyono 2020

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pemberian Tes Awal

X : Perlakuan Media Video Interaktif

O<sub>2</sub> : Pemberian Tes Akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang didapatkan dari instrumen tes pretest.

Tabel 2. Nilai Pretest

Jumlah siswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata rata
21	56	35	43,5

(sumber;microsoft excel 2019)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata rata nilai siswa setelah diberikan uji test pretest sebelum diberikannya perlakuan atau sebelum menggunakan media video. Dengan itu dibawah ini tabel uji posttest setelah diberikannya perlakuan atau penggunaan media video dalam pemebelajaran.

Tabel 3. Nilai Posttest

Jumlah Siswa	Nilai Maksimun	Nilai Minimum	Rata rata
21	95	75	85

(sumber;microsoft excel 2019)

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata rata siswa setelah mendapatkan perlakuan atau penggunaan media video dalam pembelajaran jauh berbanding balik dengan nilai rata rata siswa sebelum mendapatkan perlakuan atau tidak menggunakan media dalam pemebelajaran.

### Uji Nomalitas

Tabel 4. Hasil Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Pretest	,167	21	,129
Ujian	Posttest	,167	21	,131

(Sumber SPSS,2021)

Berdasarkan tabel 4. diatas dapat diketahui bahwa sampel 21 orang siswa, sig menunjukkan nilai *Pretest* pada uji normalitas yaitu 0,129. Sedangkan pada nilai *posttest*

Uji normalitas yaitu 0,131. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest yang digunakan berdistribusi normal karena hasil signifikan yang diperoleh  $>0,05$ .

### Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Ujian	Based on Mean	2,730	1	40	,106
	Based on Median	1,708	1	40	,199
	Based on Median and with adjusted df	1,708	1	38,841	,199
	Based on trimmed mean	2,712	1	40	,107

(Sumber SPSS,2021)

Uji homogenitas untuk mengetahui varians dari *pretest* dan *posttest* apakah homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas dilihat dari hasil nilai siswa pada *pretest* dan *posttest*. Taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *statistic* 21. Jika taraf signifikan  $> 0,05$  maka dapat varian data adalah sama atau homogen. Sedangkan jika taraf signifikan  $< 0,05$  maka varian data tidak sama hasil perbandingannya.

Pada tabel 5. hasil pengujian homogenitas dapat diketahui nilai signifikan adalah 0,106. Ini berarti bahwa signifikasinya lebih besar dari 0,05. jadi dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05.

Tabel 6. Hasil Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pre test - Post test	41,23 8	7,667	1,673	44,728	37,748	24,646	20	,000

(Sumber SPSS,2021)

### Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel 6. diatas diketahui thitung = 24,646 dengan tingkat signifikan (2 tailed ) 0,000 probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 maka  $H_0$  ditolak

dan  $H_a$  diterima. Penjelasan ini menunjukkan terdapat pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di UPTD SDN 121313 Pematang Siantar.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Tidak Terdapat Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di UPTD SD negeri 121313 Pematang Siantar.

$H_a$  : Terdapat pengaruh Media video Interaktif terhadap Hasil belajar Siswa kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar

Berdasarkan data deskriptif yang telah dilakukan uji oleh peneliti melalui excel 2013 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa yang berjumlah 21 orang pada hasil *pretest* dan *posttest* yaitu 43,5 dan 85. Berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, mengalami kenaikan angka dari 43,5 menjadi 85. Setelah melakukan uji deskriptif peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yaitu uji-t, berikut hasil uji prasyarat analisis. Pada uji normalitas dihitung menggunakan bantuan program computer SPSS 21 dengan signifikansi kolgomorov Smirnov, dimana jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data  $> 0,05$  maka normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan data yang didapat bahwa signifikansi uji normalitas *posttest*  $0,131 > 0,05$  yang dimana hasilnya lebih besar dan bersifat normal, pada uji homogenitas bahwa signifikansinya  $0,106 > 0,05$  maka data tersebut bersifat homogen, dan pada hasil uji t di dapat nilai t hitung sebesar 2,085 dengan tingkat signifikansi 0,000.

Kemudian untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media peneliti mengacu pada indikator yang sudah ditentukan. Nilai 94,2% maka dapat disimpulkan bahwa siswa sangat puas dalam penerapan media video interaktif untuk menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA dilihat dari nilai rata rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Dari keseluruhan tes didapat presetasasi sebesar 94,2% sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif baik dan dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Riska, Nurmalina & Iska dkk. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Jurnal pendidikan dan konseling*.3(1).35-43.
- Amiruddin, Afrilia dkk. (2022). "Pengaruh Media interaktif animasi terhadap pemahaman siswa sd pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia". *jurnal Pendidikan dan konseling*.4(3).2220-2227
- Budi Udi, Dyah. (2020). "Pengaruh pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar". *Jurnal basicedu*, 4(4). 1104-1113.
- Donna Arum dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran ipa di kelas V sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan*.2 (2). 237-253.
- Ermauli, Defi, Purba. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa pada mata Pelajaran IPA kelas V di sd negeri 104227 sawit rejo tahun ajaran 2021/2022. Universitas quality.
- Febrita, Yolanda & Maria. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal diskusi panel nasional pendidikan matematika*. 5(2).181-188
- Gunawan Doni. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif kelas IV SD negeri 2 karangejo trengalek.2(1).1-9
- Hidayat, Yayat dkk. (2023). Urgensi Aplikasi Kerangka Berpikir Computational Thinking Pada Pembelajaran Faraid Di Era Digital. : *Journal of Teacher Training and Educational Research*, 1(2). 37-46.
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya".Medan:Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Inahyatur Fatikh. (2019). Media pembelajaran kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal studi islam*.14(2).87-99.
- Jannah, Puji. (2022). uji validitas pengembangan instruments untuk mengukur kemampuan analogi siswa. *Jurnal rise pembelajaran matematika*. 4(1).19-28
- Kharisman, Icah, Siti (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif disekolah dasar. *Jurnal basicedu*. 5(4). 2322-2329.

- Mahmudi, Ihwan dkk. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal multidisiplin madani*. 2(9). 3507-3514.
- Makki, Ismail & Aflahah. (2019). *Konsep dasar belajar dan pembelajaran*. Lekoh Barat Bangkes Kadur pamekasan: duta media publish.
- Manurung Purbatua. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Jurnal ilmiah*. 14(1). 1-12.
- Marisyah Ab, Firman & Rusdinal. (2019). "Pemikiran KI Hadjar Dewantara tentang pendidikan". *Jurnal pendidikan tambusai*. 3(6). 1514-1519.
- Mayasari, Anisa, Windi dkk. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia* 2(2). 173-179.
- Miftahul, Nilda . (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss. 1(1).1-12.
- Mukarromah Aenuellael & Meyyana. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*.1(1).43-50.
- Nabilah Tasya & Agung. (2019). faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Jurnal sesiomadika*. 2(1).37-43.
- Nopita Liza, Bintang (2022). "Konsep sistem pencernaan pada manusia". *Jurnal penelitian pendidikan, dan pengajaran*. 3(3). 2721-2727.
- Novianti, Chatarina dkk. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal SPEJ*. 3(2).57-75.
- Nurfadhilah, Septy dkk. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD negeru kohod. *jurnal pendidikan dan ilmu sosila*.3 (2).243-250.
- Oktavia, Sri Ningsih. (2022). Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan profesi guru agama islam*. 2(6).281-288.
- Priadana, Sidik & Denok Sunarsi. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Cipayung. Tangerang Selatan. Ctk 1.
- Pristiwanti,Desi, Bai & dkk. (2022). "Pengertian pendidikan". *Jurnal pendidikan dan konseling*. 4(6). 7911-7915.
- Putri Sulistyani R. (2019). *Konsep Dasar IPA*. Depok: Yayasan Yiesa Rich.
- Rahmawati Rina dkk. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan hasil belajar IPA Siswa sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*.1(1).29-38.
- Slameto. (2019). *Belajar Dan Faktor Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sofiasyari Irma. dkk. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 6(2).174-183.
- Sri Endang & Achmad. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada. Ctk 1
- Siyoto, Sandu & M. ali. (2019). *Dasar metode penelitian*. Yogyakarta, literasi media publisih. Ctk 1
- Sugiarto Hari. (2021). Peran media pembelajaran dalam kurikulum 2013. *Educational Technology Journal*. 1(1). 32-39.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistriani dkk. (2021). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Elementary School Education*. 1(2).57-68.
- Sumarsono, Adi. (2019). Peluang media interaktif dalam menunjang efektifitas pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal pendidikan edutama*. 6(2).101-112.
- Syahrul, Muh. (2022). Penerapan media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 10/73 tanete. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 6(3).584-593.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan pengajaran media interaktif. *jurnal studi pendidikan*. 12(1).13-27.
- Wisnu Kadek I dkk. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*. 2(5).227-238.
- Wulan Sri dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk MeningkatkanMinat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6). 5313-5327.
- Yandi Andri dkk. (2023). Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Jurnal pendidikan suber nusantara*, 1(1).2964-2973.