

Penerapan Video Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air melalui Penelitian Tindakan Kelas di MI Muhammadiyah Gempolsewu

Fatin Norma Maulidia^{1)*}, Rachmat Imam Muslim¹⁾, Dian Kusumawati¹⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

*Correspondence: fatinnorma03@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menggambarkan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu. Rendahnya capaian belajar IPA dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah yang dominan serta terbatasnya variasi media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan tidak antusias selama pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas V, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, serta tes formatif berbentuk soal uraian pada materi siklus air dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan hasil belajar secara bertahap. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan klasikal tercatat sebesar 58,4% dengan 6 dari 25 siswa mencapai ketuntasan. Setelah media video interaktif diterapkan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 72,6% dengan 14 siswa tuntas. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 84,2% dengan 21 siswa tuntas dan telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%. Peningkatan tersebut didukung oleh antusiasme siswa, kemampuan guru dalam mengoperasikan media, dan ketersediaan sarana prasarana sekolah. Adapun kendala yang muncul berupa gangguan teknis perangkat serta durasi video yang perlu disesuaikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video interaktif efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; IPA; Media Pembelajaran Video Interaktif

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar menjadi landasan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (Budiman et al., 2021). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi turut memengaruhi pelaksanaan pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kondisi siswa serta ketersediaan media dan perangkat pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi, merangsang kemampuan berpikir, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Mar, 2025). Pemilihannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media yang tepat tidak hanya memuat informasi visual dan auditori, tetapi juga menyediakan interaksi melalui kontrol navigasi, umpan balik langsung, serta perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi (Fitria & Susanto, 2022). Salah satu media yang efektif ialah video interaktif karena dapat memperjelas materi abstrak, seperti siklus air, sekaligus menghadirkan kuis dan aktivitas yang mendorong siswa terlibat langsung dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2021).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar berorientasi pada pengalaman langsung melalui penguatan keterampilan proses dan sikap ilmiah agar siswa dapat memahami konsep serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Karo-Karo et al., 2024). Karakteristik IPA menuntut penggunaan media yang mampu menggambarkan konsep abstrak, menampilkan proses ilmiah secara dinamis, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pemahaman konsep dan hasil belajar. Video interaktif sesuai dengan kebutuhan tersebut karena memadukan unsur audio, visual, animasi, dan aktivitas interaktif. Melalui media ini,

siswa tidak hanya mengamati materi, tetapi juga terlibat dalam kuis, latihan, dan umpan balik selama pembelajaran (Pitriyanita et al., 2025). Meskipun demikian, pembelajaran IPA di lapangan masih banyak menggunakan metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak. Berdasarkan observasi awal di kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu, hanya 8 dari 25 siswa atau 32,0% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 17 siswa atau 68,0% belum tuntas. Pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah bosan, kurang antusias, dan cenderung pasif. Guru juga jarang memanfaatkan media video karena menghadapi hambatan internal, seperti keterbatasan kompetensi teknologi, minimnya pelatihan, dan rendahnya kreativitas, serta hambatan eksternal berupa kurangnya perangkat pendukung. Kondisi tersebut mendorong guru tetap menggunakan metode ceramah yang telah dikuasai (Bahtiar & Julianto, 2016).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video dan video interaktif efektif meningkatkan hasil belajar IPA (Gowa, 2024) dan (Mar, 2025). Meskipun demikian, masih terdapat *research gap* karena kajian mengenai penerapan video interaktif pada materi siklus air di Madrasah Ibtidaiyah melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilengkapi triangulasi teknik dan sumber data masih terbatas. Penelitian (Gowa, 2024) hanya melaporkan persentase ketuntasan tanpa menguraikan tahapan teknis penerapan dan faktor penghambat, sedangkan (Mar, 2025) lebih menekankan hasil kuantitatif tanpa mendalami pengalaman siswa dan guru. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut melalui penerapan video interaktif yang memuat kuis dan umpan balik langsung dengan pendekatan PTK kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengukur peningkatan hasil belajar sekaligus menjelaskan proses penerapan serta faktor pendukung dan penghambat secara sistematis. Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan pengembangan media (*research and development* atau R&D) dan kuasi-eksperimen, bukan penerapan langsung melalui PTK. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas penggunaan video interaktif pada materi siklus air di Madrasah Ibtidaiyah wilayah pesisir.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini tidak hanya ditentukan oleh penggunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan media video interaktif karena keduanya telah banyak digunakan, tetapi terletak pada kontribusi metodologis dan substantif yang dihasilkan. Pertama, penelitian ini menguraikan secara rinci proses perbaikan bertahap melalui siklus reflektif PTK, tidak sekadar menilai hasil akhir, tetapi juga memetakan faktor pendukung dan penghambat selama penerapan, seperti kendala teknis, kesiapan guru, dan variasi respons siswa. Kedua, analisis hasil belajar mengacu pada taksonomi Bloom tingkat C1 sampai C6, sehingga peningkatan dapat diukur pada setiap level kognitif, bukan hanya berdasarkan ketuntasan klasikal. Analisis tersebut membantu menjelaskan proses dan penyebab peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II secara lebih menyeluruh. Ketiga, penelitian ini mengkaji penggunaan video interaktif pada materi siklus air dalam konteks wilayah pesisir yang berkaitan langsung dengan lingkungan siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media dalam menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa di daerah pesisir yang masih jarang diteliti.

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Kerangka tersebut mengelompokkan kemampuan berpikir siswa ke dalam enam tingkatan hierarkis, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Taksonomi ini digunakan sebagai acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan metode, serta menyusun instrumen penilaian yang seimbang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking skills* atau LOTS) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills* atau HOTS).

Taksonomi Bloom juga membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif yang berkaitan dengan penalaran, afektif yang mencakup sikap, serta psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan. Dalam penelitian tentang penerapan media video interaktif pada pembelajaran IPA ini, kajian difokuskan pada ranah kognitif karena ranah tersebut paling sering digunakan untuk menilai hasil belajar siswa.

Tabel 1. Indikator Hasil Belajar

No	Level Kognitif	Indikator Hasil Belajar
1	C1 (Mengingat)	Mengenali, menyebutkan, dan mendefinisikan.
2	C2 (Memahami)	Mampu memahami dan menjelaskan kembali.
3	C3 (Mengaplikasikan)	Menggunakan, menjalankan, mengimplementasikan.

No	Level Kognitif	Indikator Hasil Belajar
4	C4 (Analisis)	Membedakan, mengorganisir, membandingkan.
5	C5 (Mengevaluasi)	Memeriksa, mengkritik, menilai, memberi argument.
6	C6 (Mencipta)	Merumuskan, memproduksi, mendesain.

Dalam praktik pembelajaran, Taksonomi Bloom menjadi acuan bagi guru untuk merumuskan tujuan, menentukan metode mengajar, dan menyusun instrumen penilaian secara seimbang guna mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah (*“lower order thinking skills”* atau LOTS) serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (*“higher order thinking skills”* atau HOTS). Pemahaman yang menyeluruh terhadap teori ini membantu pendidik menghindari pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan. Guru dapat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan menghasilkan karya baru. Selain ranah kognitif, Bloom menegaskan bahwa hasil belajar juga mencakup ranah afektif berupa sikap dan nilai serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan praktis. Ketiga ranah tersebut mendukung pembentukan kompetensi siswa secara utuh dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar apabila guru memilih dan mengelolanya secara tepat (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Dalam pembelajaran IPA, media video dibutuhkan terutama untuk menjelaskan materi yang memuat konsep atau proses yang sulit dipahami melalui penjelasan verbal. Perpaduan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas membantu peserta didik melihat konsep secara lebih konkret sehingga materi lebih mudah dipahami. Karakteristik ini membuat video interaktif sesuai digunakan pada materi siklus air yang mencakup proses bertahap, mulai dari evaporasi, kondensasi, presipitasi, hingga infiltrasi. Penyajian secara visual dan sistematis membantu peserta didik memahami keterkaitan setiap tahapan serta mengurangi kesulitan dalam membayangkan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung (Susilowati et al., 2025)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA ialah menerapkan media pembelajaran video interaktif. Media ini dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa karena mereka tidak hanya menyimak materi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan isi pembelajaran. Interaksi tersebut merangsang aktivitas belajar, membantu pemahaman materi, dan mendorong peningkatan hasil belajar (Dharmayani et al., 2022). Dalam penelitian ini, video interaktif memadukan unsur visual, audio, animasi, serta kegiatan interaktif berupa kuis atau pertanyaan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Penyajian tersebut membantu mengonkretkan konsep-konsep IPA yang abstrak sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Anggrella & Permatasari, 2023)

Penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa lebih banyak menggunakan pendekatan survei, kajian pustaka, dan eksperimen. Penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) masih terbatas, meskipun desain ini memungkinkan guru merefleksikan praktik pembelajaran, menemukan kelemahan pada setiap siklus, dan melakukan perbaikan secara bertahap untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep siswa. Kondisi tersebut menyebabkan banyak penelitian hanya menyajikan persentase ketuntasan tanpa menjelaskan proses dan penyebab terjadinya peningkatan. Sejumlah penelitian juga belum mengkaji secara mendalam faktor pendukung dan penghambat selama penerapan media, seperti keterbatasan waktu, distraksi teknologi, dan kesiapan guru dalam mengelola media interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pendekatan PTK deskriptif-kualitatif yang mengukur peningkatan hasil belajar sekaligus menguraikan proses penerapan, faktor-faktor yang memengaruhinya, dan keterkaitannya dengan teori belajar kognitif secara empiris dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 2. Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No	Peneliti	Tujuan Penelitian	Temuan Penelitian	Research Gap dengan Penelitian Ini
1	Pratiwi, Suranata, & Yudiana (2025)	Mengembangkan dan menguji efektivitas media video <i>interaktif</i> terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.	Media video <i>interaktif</i> terbukti meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.	Penelitian berfokus pada pengembangan media dan mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini menerapkan video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas V MI.

No	Peneliti	Tujuan Penelitian	Temuan Penelitian	Research Gap dengan Penelitian Ini
2	Sinuraya, Muliani, & Sembiring (2025)	Menganalisis pengaruh penggunaan media video <i>interaktif</i> terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.	Penggunaan video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.	Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen pada siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah dengan konteks pembelajaran IPA.
3	Anggrayni, Filahanasari, & Astuti (2024)	Mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video <i>interaktif</i> yang dikembangkan memperoleh nilai validitas sebesar 83,3% (sangat valid), sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD.	Penelitian berfokus pada pengembangan media video interaktif (R&D), sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan media video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA.
4	Firman & Bancong (2024)	Menganalisis penggunaan <i>media video</i> dalam menarik perhatian siswa, membantu pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan hasil belajar.	<i>Media video</i> efektif meningkatkan minat, pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa IPA di SD.	Penelitian berupa kajian literatur sehingga belum memberikan bukti empiris melalui implementasi langsung di kelas.
5	Prayoga, Wardani, Subali, dkk. (2025)	Mengkaji penerapan media <i>interaktif</i> pada pembelajaran IPA SD melalui studi literatur.	Media interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa	Penelitian berupa literature review sehingga belum memberikan bukti empiris melalui penerapan langsung di kelas.
6	Penelitian ini	Menerapkan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu.	Mengukur peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah penerapan media video interaktif berdasarkan nilai posttest/indikator ketuntasan belajar.	Penelitian ini menghadirkan kebaruan pada pendekatan (PTK kualitatif triangulasi), model (Kemmis&McTaggart), sintaks (<i>pause and discuss</i> dengan kuis otomatis), media (video interaktif dengan umpan balik langsung), analisis (triangulasi + Miles & Huberman), dan teori (Taksonomi Bloom C1-C6).

Media pembelajaran video interaktif telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian. Meskipun demikian, sebagian besar studi masih berorientasi pada pengembangan media, pengujian validitas produk, atau penerapan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain. Kajian yang secara khusus membahas penggunaan video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah melalui penerapan langsung dalam pembelajaran masih terbatas. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris sekaligus memperluas kajian tentang video interaktif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran IPA, menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V

setelah media digunakan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya di MI Muhammadiyah Gempolsewu. Penelitian ini diharapkan menghasilkan bukti empiris mengenai penggunaan video interaktif dalam menciptakan pembelajaran IPA yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain PTK dengan pendekatan “*mixed methods*” sederhana, yaitu analisis kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Pelaksanaannya mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pendekatan deskriptif kualitatif dipadukan dengan analisis kuantitatif sederhana untuk mengidentifikasi perubahan hasil tindakan pada setiap siklus Hidayat & Ningsih (2022).

Hasil observasi awal di MI Muhammadiyah Gempolsewu menunjukkan bahwa guru masih cenderung menerapkan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah tanpa dukungan media. Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga guru perlu memilih dan mengelolanya secara tepat agar pembelajaran berlangsung efektif. Penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) menegaskan pentingnya media pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, meskipun belum berfokus secara khusus pada penggunaan video interaktif.

Video interaktif merupakan media yang memadukan teks, gambar, suara, gerak, dan animasi dengan unsur interaktivitas. Suatu media disebut interaktif apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam penggunaannya, sehingga tidak hanya melihat atau mendengarkan materi yang disajikan. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan materi dan mendukung penyampaian bahan ajar secara tepat (Octaviani dan Rahmawati 2021)

Keabsahan dan kualitas data dalam penelitian ini diperiksa melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru kelas, siswa, dan hasil pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran. Sementara itu, triangulasi teknik dilaksanakan dengan membandingkan data dari wawancara, lembar observasi kreativitas, dokumentasi, dan pengamatan langsung. Penggunaan kedua triangulasi tersebut bertujuan meningkatkan kredibilitas temuan, menjaga konsistensi data, serta memastikan kebenarannya agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Fusch et al., 2018)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu, Kabupaten Kendal, dengan melibatkan 25 siswa dan guru kelas sebagai kolaborator. Objek penelitian berfokus pada penerapan media video interaktif dalam pembelajaran IPA materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Data penelitian mencakup data kualitatif dan kuantitatif sederhana yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan terdiri atas instrumen tes dan non-tes yang disusun berdasarkan kisi-kisi serta indikator hasil belajar IPA pada materi siklus air. Instrumen non-tes meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali kondisi sarana dan prasarana pembelajaran, sumber daya yang diamati, serta faktor pendukung dan penghambat penerapan media. Instrumen tes berbentuk 15 soal uraian yang mengacu pada Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl (2001), yaitu 3 soal C1 atau mengingat, 3 soal C2 atau memahami, 2 soal C3 atau menerapkan, 3 soal C4 atau menganalisis, 2 soal C5 atau mengevaluasi, dan 2 soal C6 atau mencipta. Validitas instrumen diuji melalui penilaian ahli (“*expert judgment*”) oleh dosen dan guru praktisi dengan menilai kesesuaian soal terhadap indikator, tingkat kesukaran, dan kejelasan bahasa. Reliabilitas instrumen diperiksa berdasarkan konsistensi hasil tes antarsiklus. Keabsahan seluruh data diperkuat melalui triangulasi teknik yang mencakup observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber yang melibatkan guru, siswa, dan peneliti guna menjamin kredibilitas dan konsistensi data penelitian.

Analisis data kuantitatif menggunakan tiga rumus utama. Pertama, nilai rata-rata kelas dihitung dengan rumus $\bar{X} = \Sigma x / n$. $\bar{X}$ menunjukkan nilai rata-rata, Σx merupakan jumlah seluruh nilai siswa, dan n adalah jumlah siswa sebanyak 25 orang. Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui capaian belajar kelas pada setiap siklus. Kedua, ketuntasan individu ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 dan belum tuntas apabila memperoleh nilai < 70 . Ketiga, persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus $P = (JST / JS) \times 100\%$. JST menunjukkan jumlah

siswa yang tuntas, sedangkan JS merupakan jumlah seluruh siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai KKM pada akhir siklus II. Ketiga rumus tersebut digunakan pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara bertahap. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketuntasan belajar meningkat dari 24% pada pra-siklus menjadi 56% pada siklus I dan mencapai 84% pada siklus II. Capaian tersebut menunjukkan indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto et al., 2019). Melalui kegiatan mengamati tayangan, mencari informasi, mengeksplorasi fenomena sains, dan mendiskusikan hasil temuan, siswa dapat mengaitkan materi IPA dengan pengalaman nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan perkembangan positif terhadap pemahaman konsep IPA selama pembelajaran.

Tindakan pada siklus I dimulai dengan penggunaan video interaktif pada materi siklus air di kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu. Pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah disusun, mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, guru menayangkan video interaktif yang berisi penjelasan proses siklus air, animasi pembentukan hujan, dan kuis yang dikerjakan siswa selama pembelajaran. Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap media tersebut. Perhatian mereka lebih terarah pada materi dibandingkan saat mengikuti pembelajaran konvensional. Namun, beberapa siswa masih pasif ketika menjawab pertanyaan dalam video. Guru mengatasi kondisi tersebut dengan memberikan pendampingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan serta memfasilitasi diskusi mengenai tahapan siklus air.

Hasil observasi selama pembelajaran memperlihatkan antusiasme siswa yang tinggi ketika menyaksikan video interaktif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan ketertarikan, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi serta memberikan penjelasan tambahan pada materi yang belum dipahami siswa. Perubahan juga tampak pada hasil evaluasi belajar. Tes pada akhir siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dibandingkan tahap pra tindakan. Namun, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II.

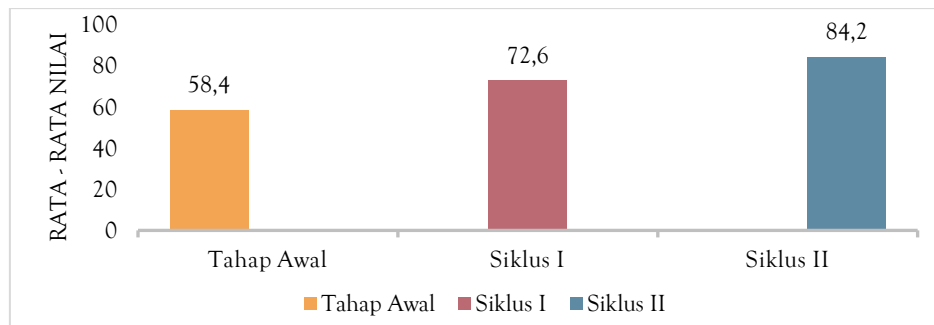
Tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan diarahkan pada cara penyampaian materi, peningkatan interaksi antara guru dan siswa, serta pemberian motivasi agar siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Video interaktif tetap digunakan sebagai media utama pada kegiatan inti. Guru menghentikan tayangan pada bagian tertentu agar siswa dapat mendiskusikan proses evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Selanjutnya, siswa mengerjakan kuis interaktif yang tersedia dalam video. Jawaban tersebut kemudian dibahas bersama agar setiap siswa memperoleh umpan balik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I. Hampir seluruh siswa mampu memusatkan perhatian pada materi, aktif berdiskusi dalam kelompok, menjawab pertanyaan dalam video, dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Evaluasi akhir siklus II juga menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar. Sebagian besar siswa mampu menjelaskan tahapan siklus air dengan bahasa sendiri, menjawab soal evaluasi secara tepat, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan fenomena sehari-hari. Karena indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Hasil belajar siswa dinilai melalui tes formatif yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Data mengenai peningkatan hasil belajar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V

No.	Tahap	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasial	Jumlah Siswa
1	Pra-Siklus	58,4	24%	6 siswa
2	Siklus I	72,6	56%	14 siswa
3	Siklus II	84,2	84%	21 siswa



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa meningkat pada setiap siklus setelah penggunaan media video interaktif. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 58,4 dengan ketuntasan klasikal 24% atau 6 dari 25 siswa mencapai KKM. Pada siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 72,6 dan ketuntasan klasikal mencapai 56% dengan 14 siswa tuntas. Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, yaitu nilai rata-rata mencapai 84,2 dengan ketuntasan klasikal 84% atau 21 siswa tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 pada siklus II, telah terpenuhi.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom

Level Kognitif	Kemampuan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
C1	Mengingat	52,5%	70,0%	92,5%
C2	Memahami	50,0%	69,4%	91,8%
C3	Menerapkan	50,0%	70,0%	90,0%
C4	Menganalisis	40,0%	63,9%	88,9%
C5	Mengevaluasi	35,5%	58,3%	87,5%
C6	Mencipta	37,5%	62,5%	90,0%

Berdasarkan Tabel 3 tentang peningkatan hasil belajar menurut Taksonomi Bloom, kemampuan kognitif siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu meningkat pada setiap jenjang setelah penggunaan media pembelajaran video interaktif pada materi siklus air.

Level C1 (Mengingat): Pada pra-siklus, capaian siswa dalam mengingat istilah evaporasi, kondensasi, dan presipitasi sebesar 52,5%. Persentase tersebut meningkat menjadi 70,0% pada Siklus I dan 92,5% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa visualisasi dan pengulangan tayangan yang disertai pertanyaan interaktif memudahkan siswa mengingat istilah ilmiah. Hal tersebut sesuai dengan teori kognitif yang menjelaskan bahwa penyampaian informasi secara berulang melalui media audio-visual dapat memperkuat daya ingat. Temuan ini didukung oleh (Dewi et al., 2022) yang menyatakan bahwa video pembelajaran IPA membantu siswa memahami konsep abstrak dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Perpaduan visual, audio, dan animasi membuat konsep lebih mudah dipahami daripada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Level C2 (Memahami): Kemampuan siswa memahami dan menjelaskan tahapan siklus air dengan bahasa sendiri meningkat dari 50,0% pada pra-siklus menjadi 69,4% pada Siklus I dan 91,7% pada Siklus II. Peningkatan ini didukung oleh animasi yang menampilkan proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi secara berurutan sehingga siswa mampu memahami hubungan sebab akibat antartahapan. Temuan tersebut sejalan dengan (Dewi et al., 2022) yang menjelaskan bahwa penyajian visual dan audio dalam video pembelajaran membantu siswa memahami konsep IPA yang bersifat abstrak.

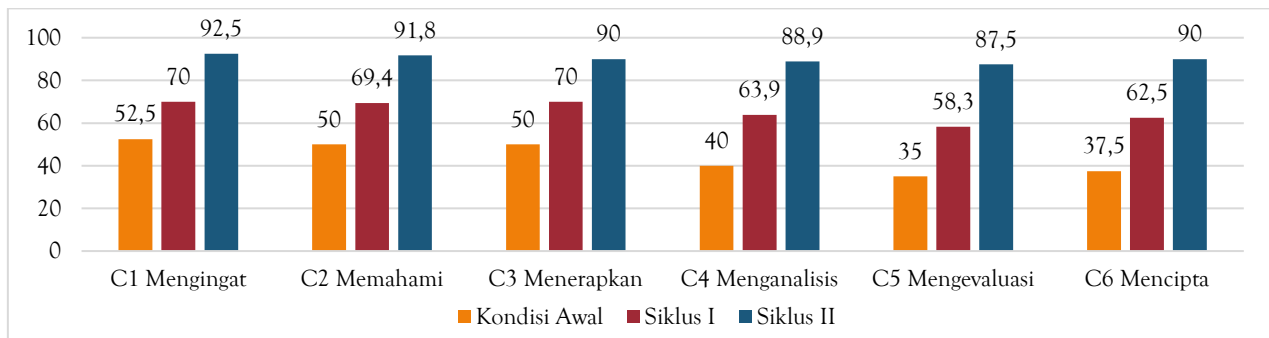
Level C3 (Menerapkan): Kemampuan siswa menerapkan konsep siklus air pada fenomena sehari-hari meningkat dari 50,0% pada pra-siklus menjadi 70,0% pada Siklus I dan 90,0% pada Siklus II. Siswa mampu menjelaskan proses mengeringnya pakaian basah saat dijemur sebagai evaporasi dan terbentuknya embun pada pagi hari sebagai kondensasi. Hasil ini menunjukkan bahwa video interaktif membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Temuan tersebut didukung oleh (Winarti, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar karena materi disajikan secara jelas, sehingga siswa lebih mudah menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Level C4 (Menganalisis): Peningkatan terbesar terlihat pada kemampuan menganalisis hubungan antartahapan siklus air. Persentasenya meningkat dari 40,0% pada pra-siklus menjadi 63,9% pada Siklus I dan 88,9% pada Siklus II. Siswa mampu membedakan siklus air pendek dan sedang serta menganalisis akibat terganggunya salah satu tahapan. Kemampuan tersebut berkembang karena video interaktif menampilkan simulasi yang memperlihatkan dampak setiap perubahan dalam siklus air. Temuan ini sesuai dengan (Luh et al., 2024) yang menyatakan bahwa media video interaktif berbasis *Problem Based Learning* meningkatkan hasil belajar dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menganalisis masalah melalui visualisasi yang kontekstual.

Level C5 (Mengevaluasi): Kemampuan siswa mengevaluasi dampak gangguan pada siklus air meningkat dari 35,0% pada pra-siklus menjadi 58,3% pada Siklus I dan 87,5% pada Siklus II. Pada Siklus II, siswa mampu menyampaikan penilaian secara mandiri, seperti terjadinya kekeringan apabila evaporasi terhenti dan timbulnya banjir apabila presipitasi berlangsung secara berlebihan. Simulasi visual dalam video membantu siswa mengamati konsekuensi setiap perubahan, membandingkan kondisi, memberikan penilaian, dan menyusun argumentasi ilmiah berdasarkan bukti yang diamati. Kondisi ini sesuai dengan teori kognitif yang menekankan pentingnya penyajian berbagai skenario dalam mengembangkan kemampuan evaluasi. Hasil tersebut diperkuat oleh (Widiyanti, 2023) yang menunjukkan bahwa video animasi interaktif meningkatkan hasil belajar IPA karena membantu siswa memahami hubungan antarkonsep melalui visualisasi proses yang ditampilkan dalam video (Gowa, 2024).

Level C6 (Mencipta): Kemampuan siswa menghasilkan gagasan untuk menjaga ketersediaan air bersih meningkat dari 37,5% pada pra-siklus menjadi 62,5% pada Siklus I dan 90,0% pada Siklus II. Siswa mampu mengemukakan tindakan nyata, seperti mematikan keran, menampung air hujan, dan tidak membuang sampah ke sungai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa video interaktif mendukung perkembangan kemampuan kognitif sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan. (Kaluku et al., 2023) juga menjelaskan bahwa media interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA sehingga mereka lebih mudah menghasilkan gagasan atau solusi terhadap masalah.

Secara keseluruhan, rata-rata ketuntasan klasikal meningkat dari 23,7% pada pra-siklus menjadi 50,0% pada Siklus I dan 80,0% pada Siklus II. Capaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Gowa, 2024) yang menemukan bahwa penerapan media berbasis multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada seluruh tingkatan kognitif.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom

Peningkatan hasil belajar dari rata-rata 72,6 pada Siklus I menjadi 84,2 pada Siklus II dapat dijelaskan melalui Teori Beban Kognitif dan prinsip multimedia Richard E. Mayer. Perbaikan pada Siklus II, seperti menghentikan tayangan untuk kegiatan diskusi sesuai prinsip segmentasi serta menyajikan narasi dan animasi secara bersamaan berdasarkan prinsip kedekatan temporal, mampu menekan *extraneous cognitive load* dan mengelola beban kognitif esensial sehingga siswa dapat memproses informasi secara lebih mendalam. Peningkatan tersebut turut didukung oleh siklus reflektif PTK yang membantu guru menemukan kelemahan pada Siklus I, seperti rendahnya keaktifan siswa dalam menjawab kuis, kemudian memperbaikinya melalui pendampingan langsung, diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik pada Siklus II. Langkah tersebut membentuk pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*) dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Cerin dalam (Novitasari, 2022) yang menunjukkan bahwa video interaktif pada pembelajaran IPA mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dari siklus I (rata-rata 72,6) ke siklus II (rata-rata 84,2) dapat dijelaskan melalui Teori Beban Kognitif dan prinsip multimedia dari Richard E. Mayer, di mana perbaikan tindakan pada siklus II seperti penghentian tayangan untuk diskusi (menerapkan prinsip segmentasi) serta penyajian narasi dan animasi secara simultan (prinsip kedekatan temporal) secara efektif mengurangi beban kognitif asing (*extraneous cognitive load*) dan mengelola beban kognitif esensial sehingga siswa dapat memproses informasi lebih mendalam; peningkatan ini juga didukung oleh siklus reflektif PTK yang memungkinkan guru mengidentifikasi kelemahan pada siklus I (misalnya siswa masih pasif dalam menjawab kuis) dan memperbaikinya pada siklus II melalui pendampingan langsung, diskusi kelompok, dan pemberian umpan balik, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*“student-centered”*) dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka.

Penerapan media video interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu. Materi siklus air disajikan melalui animasi, gambar bergerak, suara, dan kuis interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Perpaduan unsur visual dan audio membantu siswa memahami konsep IPA yang abstrak secara lebih konkret sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif. Hal ini sejalan dengan (Dharmayani et al., 2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa melalui integrasi berbagai unsur multimedia. Temuan tersebut juga didukung oleh (Fitria & Susanto, 2022) yang menjelaskan bahwa video interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran.

Penggunaan video interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman audiovisual yang lebih nyata daripada pembelajaran konvensional. Siswa dapat mengamati tahapan siklus air secara berurutan melalui animasi, kemudian mengerjakan kuis dalam video dan memperoleh umpan balik langsung. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajarnya. (Gentala & Dasar, 2026), menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mendorong peserta didik terlibat aktif pada setiap tahap pembelajaran melalui navigasi, umpan balik, dan perpaduan elemen multimedia sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus tindakan. Sebelum media video interaktif diterapkan, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami materi siklus air karena pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks. Setelah pelaksanaan Siklus I, hasil belajar mulai meningkat karena visualisasi dalam video membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Pada Siklus II, perbaikan berupa pemberian ruang diskusi, penguatan materi, dan optimalisasi penggunaan video interaktif menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa video interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa selama pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020)

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian (Mar, 2025) yang menyimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar secara bertahap dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan video untuk membantu siswa memahami konsep IPA melalui penyajian materi yang menarik. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan video interaktif yang dilengkapi kuis dan umpan balik langsung sehingga keterlibatan siswa selama pembelajaran lebih tinggi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan temuan (Ambarwati et al., 2020) yang menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Visualisasi melalui video membantu siswa memahami konsep IPA yang sulit diamati secara langsung. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini karena animasi memudahkan siswa memahami proses siklus air dan menjawab soal evaluasi dengan lebih baik dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian (Utara, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada materi ekosistem. Media video menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi selama pembelajaran. Kondisi serupa ditemukan dalam penelitian ini. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan video interaktif dibandingkan saat mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh karakteristik video interaktif yang menggabungkan gambar, animasi, suara, teks, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi yang menarik membantu siswa memusatkan perhatian pada materi. Kuis interaktif juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menilai pemahamannya secara langsung, sedangkan guru dapat mengidentifikasi bagian materi yang masih perlu dijelaskan kembali. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung lebih efektif karena terjadi interaksi antara siswa dengan media serta antara siswa dengan guru.

Meskipun hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu, kontribusi yang diberikan tetap memiliki perbedaan. Penelitian (Gowa, 2024) lebih berfokus pada peningkatan persentase ketuntasan belajar melalui penggunaan multimedia pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya menilai peningkatan hasil belajar, tetapi juga menguraikan proses penerapan video interaktif, aktivitas siswa selama pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaannya. Penelitian (Mar, 2025) juga lebih menekankan peningkatan hasil belajar melalui media video tanpa mengkaji pengalaman belajar siswa secara mendalam. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini turut menjelaskan perubahan aktivitas belajar siswa selama tindakan berlangsung.

Perbedaan lainnya terdapat pada konteks penelitian yang melibatkan siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu di wilayah pesisir Kabupaten Kendal. Materi siklus air berkaitan erat dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga video interaktif membantu mereka menghubungkan konsep pembelajaran dengan fenomena sehari-hari. Proses penguapan, pembentukan awan, dan terjadinya hujan dapat dipahami dengan lebih mudah melalui animasi yang menggambarkan kondisi nyata.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media video interaktif juga memberikan perubahan positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif mengajukan pertanyaan, menjawab kuis, berdiskusi dengan teman, dan menyampaikan pendapat saat guru melakukan refleksi. Perubahan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai, tetapi juga dari kualitas keterlibatan siswa selama proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Meta-analisis (Pasaribu & Mukhrimah, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPA siswa SD dengan nilai *effect size* sebesar 1,56. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena mampu memvisualisasikan konsep IPA yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 58,4 pada pra-siklus menjadi 72,6 pada Siklus I dan 84,2 pada Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat secara bertahap, yaitu dari 24% pada kondisi awal menjadi 56% pada Siklus I dan mencapai 84% pada Siklus II. Capaian tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Penggunaan video interaktif turut meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Perubahan ini terlihat dari perhatian siswa yang semakin baik, keberanian mengajukan pertanyaan, keaktifan dalam berdiskusi, kemampuan menjawab kuis, serta kepercayaan diri saat mempresentasikan hasil diskusi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video interaktif dapat menciptakan pembelajaran IPA yang menarik, kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga konsep siklus air lebih mudah dipahami secara konkret.

Penerapan video interaktif pada pembelajaran IPA materi siklus air terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah Gempolsewu, dengan kenaikan ketuntasan klasikal dari 24% pada pra-siklus menjadi 84% pada Siklus II. Media ini membantu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membentuk suasana pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah Ibtidaiyah dan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran IPA yang inovatif serta bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan menguji penggunaan video interaktif pada materi IPA lain,

melibatkan subjek dari jenjang kelas yang berbeda, dan memadukannya dengan pendekatan berbasis proyek untuk memperluas pengalaman belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ambarwati¹, F., Maryani², I., & Purwanto³. (2020). *Melalui Media Video Kelas V Sd Muhammadiyah*. 243–251.
- Anggrella, F., & Permatasari, D. (2023). Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revi). Bumi Aksara.
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). ANALISIS POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV di SD N TIMBANG 01 Annisa. *Annisa Putri Herwiyanto Dian Kusumawati Meilan Tri Wuryani*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15. Volume 10 Nomor 04
- Dewi, A. A. S., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2022). Video Pembelajaran Pada Muatan Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i1.31272>
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>
- Fadhilah, N., Salim, A., & Safitri, R. (2022). Peran guru dalam pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Fitria, F., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 135. <https://doi.org/10.29210/022034jpgi0005>
- Fusch, P. I., Fusch, G. E., & Ness, L. R. (2018). Denzin's triangulation framework. *The Qualitative Report*, 23(10), 254–261.
- Gentala, J., & Dasar, P. (2026). *Developing Constructivist Interactive Powerpoint Media to Enhance Elementary School Students' Understanding of Plane Area Concepts* Article Information Keyword Interactive Learning Media Constructivism Plane Geometry Area Elementary School. 11(1), 60–71. Vol. 11 No. 1 March 2026, Pages 60–71
- Gowa, K. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SD NEGERI BORONGKANANG KECAMATAN BONTONOMPO KABUPATEN GOWA *Ummu*. 10(September), 562–570. Volume 10 Nomor 03
- Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2375>
- Hal, V. N., Sidabalok, N. E., Hanum, L., & Sipayung, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Di SD Negeri 125549 Pematang Siantar Erawati Sidabalok N , Hanum L , Sipayung R : Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas I*. 7(2), 870–876. Vol.7 No.2 Hal. 870–876
- Hidayat, R., & Ningsih, S. (2022). Metode penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Kaluku, N. I., Faisal, M., & Atjo, S. E. P. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Kecil Kecamatan Baraka Deakaju Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 1320. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i3.42512>
- Karo-Karo, R., Sari Lumban gaol, I., Sinaga, C., & Selviani, A. (2024). Pengaruh Media Video Interaktif

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar. Agnes Selviani *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8610-8620.
- Luh, N., Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 470-479.
- Mar, H. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran IPA Tentang Peredaran Darah Manusia Kelas V di MI Ya Bakii Planjan*. 1(1), 33-47.
- Novitasari, C. M. S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Lubang Buaya 04 Pagi. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3729-3735. Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7250 - 7256 Research
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Pasaribu, M., & Mukhrimah, N. A. (2022). JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1190-1200 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1190-1200. JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1324-1331
- Pitriyanita, E., Widiyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 421-431.
- Susilowati, A. D., Layla, A., & Sari, A. R. (2025). Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi dan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA di Sekolah Dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(4), 936-951. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.3078>
- Utara, P. L. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 23-27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Widianti, Y. (2023). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP*. 3, 61-71.
- Winarti, S. (2022). *Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. 6(2), 146-152.
- Yolla Yulia Astuti Y, Farida, D. D. P. (2021). Online learning in educational research. *Online Learning in Educational Research*, 1(1), 25-36. Volume 2, Issue 1, 31-47.