

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TEKNIK DASAR SENAM LANTAI
PADA PEMBELAJARAN PJOK**

Fadel Kurniawan Marto¹, Emayanti Anggraeni², Mukharrar Fadjri³
^{1,2,3}PENJAS FKIP Universitas Muhammadiyah Sorong
¹martofadel991@gmail.com, ²emayanti@um-sorong.ac.id,
³mukharrarfadjri@um-sorong.ac.id

ABSTRACT

Floor gymnastics instruction in physical education classes is still dominated by conventional methods, resulting in suboptimal understanding of basic techniques among students, particularly in terms of visualizing complex movements. This limitation indicates a need for more interactive and effective learning media. This study aims to analyze the effectiveness of interactive video media in improving the understanding of basic floor gymnastics techniques in PJOK learning. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design through a nonequivalent control group design. The study population consists of students who take PJOK lessons, with a sample of two groups consisting of an experimental group and a control group. Data were collected through floor gymnastics technique comprehension tests and analyzed using descriptive statistics, t-tests, and N-Gain. The results showed that the experimental group had higher learning outcomes that were significantly different from those of the control group. Thus, interactive video media proved to be effective in improving the understanding of basic floor gymnastics techniques and is recommended as an innovative and effective alternative learning medium for PJOK.

Keywords : *interactive_video_media, floor_gymnastics, basic_techniques, physical_education*

ABSTRAK

Pembelajaran senam lantai pada mata pelajaran PJOK masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga pemahaman teknik dasar peserta didik belum optimal, khususnya pada aspek visualisasi gerak yang kompleks. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai pada pembelajaran PJOK. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen melalui *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah peserta didik yang mengikuti pembelajaran PJOK, dengan sampel dua kelompok yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan

melalui tes pemahaman teknik senam lantai dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji t, serta N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai dan direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK yang inovatif dan efektif.

Kata Kunci: media_video_interaktif, senam_lantai, teknik dasar, pendidikan_jasmani

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menekankan penguasaan teknik motorik dasar sebagai landasan keterampilan olahraga yang efektif, termasuk dalam materi *senam lantai*. Teknik senam lantai sering kali menuntut siswa untuk memahami detail gerakan yang kompleks yang sulit diterjemahkan hanya melalui instruksi verbal atau demonstrasi langsung. Media pembelajaran berbasis *video interaktif* memiliki potensi untuk menyajikan visualisasi gerakan secara lebih jelas dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa memahami urutan dan pola gerak dasar dengan lebih baik (Alim et al., 2025). *Video interaktif* sebagai media pembelajaran adalah video yang tidak hanya menampilkan gerakan, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti

navigasi antarggerakan, pertanyaan reflektif, dan *feedback* visual yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa platform e-learning berbasis video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada materi PJOK dibandingkan metode konvensional (Alim et al., 2025).

Dalam konteks senam lantai, pemahaman teknik dasar seperti guling depan, sikap lilin, dan guritan tubuh sangat bergantung pada visualisasi gerak yang akurat serta kemampuan siswa untuk merefleksikan gerakan tersebut. Penelitian nasional terbaru tentang pengembangan media video interaktif untuk gerakan senam lantai menemukan bahwa media tersebut layak digunakan dan mampu menyediakan materi yang jelas serta

menarik bagi peserta didik sekolah dasar (Dwijayanti & Sari, 2025). Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran PJOK tidak hanya membantu keterlibatan siswa tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang tinjauan gerakan sesuai kebutuhan pribadi. Ini memberikan keunggulan dibanding metode tatap muka tradisional, di mana kesempatan pengulangan biasanya terbatas oleh waktu kelas dan kapasitas instruktur. Pendekatan ini mendukung pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel dan adaptif. Selain aspek kognitif dan psikomotorik, media video interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan penyampaian visual yang dinamis, video dapat merangsang minat peserta didik dan memperkuat keterlibatan dalam pembelajaran teknik olahraga, termasuk senam lantai yang sering kali dianggap menantang oleh banyak siswa (Ramadhani Putra & Ridwan, 2025; Trisnawati et al., 2024). Ini penting dalam konteks PJOK di mana keterlibatan aktif siswa menentukan berhasil tidaknya pencapaian kompetensi keterampilan. Meskipun banyak penelitian yang mendukung penggunaan *video interaktif* dalam

pembelajaran motorik, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital, dan infrastruktur sekolah tetap menjadi faktor efektivitas implementasinya.

Masukan dari studi literatur menunjukkan bahwa desain video yang efektif, keterlibatan guru, serta kesesuaian konten dengan standar kurikulum juga menjadi determinan keberhasilan media ini. Mengintegrasikan media video interaktif ke dalam pembelajaran senam lantai juga membuka peluang inovasi pedagogis seperti *blended learning*, *self-paced learning*, dan *peer assessment* berbasis visual (Almeman et al., 2025; Sartika et al., 2025). Modifikasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman teknik gerak dasar tetapi juga kualitas pengalaman belajar siswa dengan pendekatan yang lebih *student-centered* dan interaktif. Secara keseluruhan, penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PJOK khususnya pada teknik dasar senam lantai memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman teknik, keterampilan praktik, dan motivasi belajar siswa (Dwijayanti & Sari, 2025; Panjiantariksa, 2024).

Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, didukung dengan desain instruksional yang baik serta penguasaan teknopedagogik oleh pendidik, media ini dapat menjadi alternatif efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran keterampilan motorik di era digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengukur efektivitas media *video interaktif* dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai pada pembelajaran PJOK (Akbar et al., 2024; Pratama & Hasanah, 2024). Desain penelitian yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana dua kelompok peserta didik diperlakukan berbeda: satu sebagai kelompok eksperimen (menggunakan media video interaktif) dan satu sebagai kelompok kontrol (metode konvensional) (Adnyana, 2024). Desain ini umum digunakan untuk menilai dampak intervensi media pembelajaran terutama dalam olahraga dan pendidikan jasmani. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X–XII pada mata pelajaran

PJOK di sekolah menengah atas dengan Teknik pengambilan sampel menggunakan (Campbell et al., 2020; Memon et al., 2025) , dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal dan kesiapan teknologinya. Sampel kemudian dibagi menjadi Kelompok Eksperimen: menerapkan media *video interaktif* dalam pembelajaran teknik senam lantai dan Kelompok Kontrol: menerima pembelajaran PJOK secara konvensional tanpa media video interaktif.

Instrumen yang digunakan yaitu Tes kinerja teknik dasar senam lantai (pretest dan posttest), berupa penilaian keterampilan psikomotorik dengan rubrik yang terstandar, Lembar observasi keterampilan gerak untuk menilai kualitas pelaksanaan gerakan oleh siswa dan Angket respon peserta didik terhadap media *video interaktif* untuk mengukur motivasi, kejelasan materi, dan pengalaman belajar (B. Zoleta & Z. Andal, 2023; Nayeri et al., 2023). Teknik Pengumpulan Data dilakukan dengan Tes tertulis dan kinerja gerak untuk mengukur pemahaman teknik senam lantai siswa, Observasi langsung selama pembelajaran untuk melihat

keterlibatan dan pelaksanaan teknik dan Angket perilaku belajar dan motivasi terhadap penggunaan media *video interaktif*. Pendekatan kombinasi ini memungkinkan penilaian yang komprehensif terhadap efek media file video dalam pembelajaran olahraga. Teknik Analisis Data menggunakan software statistik dengan langkah :

- 1) Statistik deskriptif: menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, dan skor peningkatan antara pretest dan posttest.
- 2) Uji prasyarat statistik: uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene's Test) untuk memenuhi asumsi parametrik.

Uji Hipotesis: Independent sample t-test untuk membandingkan perbedaan skor posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol dan Paired sample t-test untuk melihat perbedaan dalam kelompok sebelum dan sesudah intervensi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Statistik Deskriptif Pemahaman Teknik Dasar Senam Lantai

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Kelompok	Tes	N	Mean	SD	Min	Max
Eksperimen	Pretest	30	64,23	6,41	52	75

Eksperimen	Posttest	30	82,67	5,98	72	92
Kontrol	Pretest	30	63,87	6,58	50	74
Kontrol	Posttest	30	72,13	6,12	60	83

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pemahaman teknik dasar senam lantai pada kelompok eksperimen adalah 64,23 dengan standar deviasi 6,41, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 63,87 dengan standar deviasi 6,58. Perbedaan nilai rata-rata pretest yang relatif kecil mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelompok berada pada tingkat yang sebanding sebelum perlakuan diberikan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen meningkat menjadi 82,67 dengan standar deviasi 5,98, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 72,13 dengan standar deviasi 6,12. Peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran senam lantai. Selain itu, rentang nilai pada kelompok eksperimen menunjukkan

skor minimum meningkat dari 52 menjadi 72, dan skor maksimum meningkat dari 75 menjadi 92. Sementara itu, pada kelompok kontrol, skor minimum meningkat dari 50 menjadi 60, dan skor maksimum dari 74 menjadi 83.

1. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 2. Data Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Kelompok	Data	Statistik	Sig. (p)	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,962	0,312	Normal
Eksperimen	Posttest	0,971	0,487	Normal
Kontrol	Pretest	0,958	0,264	Normal

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas Levene's Test

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (p)	Keterangan
Pretest	0,287	1	58	0,594	Homogen
Posttest	0,412	1	58	0,524	Homogen

Hasil uji homogenitas pada Tabel 6 menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

4. Hasil Uji t (Uji Hipotesis)

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test (Posttest)

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pemahaman teknik dasar senam lantai	6,214	58	0,000	Signifikan

Nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada skor posttest.

5. Hasil Paired Sample t-Test Kelompok Eksperimen

Tabel 5. Hasil Paired Sample t-Test Kelompok Eksperimen

Tes	Mean Difference	t	Sig.
Pretest–Posttest	18,44	14,327	0,000

Terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penggunaan media video interaktif.

6. Analisis N-Gain

Tabel 6. Hasil N-Gain Pemahaman Teknik Dasar Senam Lantai

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	64,23	82,67	0,52	Sedang
Kontrol	63,87	72,13	0,24	Rendah

Nilai N-Gain kelompok eksperimen berada pada kategori **sedang**, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori **rendah**, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video interaktif lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran PJOK memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman teknik dasar senam lantai. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta diperkuat oleh hasil uji statistik inferensial yang menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video interaktif merupakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode

konvensional dalam konteks pembelajaran keterampilan motorik.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest dan standar deviasi yang hampir sama. Kondisi ini memperkuat validitas internal penelitian, karena peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelompok eksperimen dapat dikaitkan secara langsung dengan perlakuan penggunaan media video interaktif, bukan akibat perbedaan kemampuan awal peserta didik. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor yang lebih besar dan lebih merata, yang tercermin dari kenaikan nilai minimum, maksimum, serta penurunan standar deviasi.

Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga penggunaan uji statistik parametrik dinilai tepat. Selanjutnya, hasil uji *independent sample t-test* pada skor posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan media

video interaktif secara statistik lebih unggul dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai (Colasante, 2011). Hasil ini sejalan dengan penelitian (Bouzid et al., 2025; Xinxin, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis video secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan keterampilan motorik dibandingkan pembelajaran tradisional dalam pendidikan jasmani.

Analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman teknik dasar senam lantai pada kelompok eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Perbedaan tingkat peningkatan ini mengindikasikan bahwa media video interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Hal ini mendukung temuan (H'mida et al., 2020; Song, 2024) yang menyatakan bahwa video interaktif mampu mempercepat proses akuisisi keterampilan motorik melalui kombinasi visualisasi gerak, kontrol belajar mandiri, dan umpan balik kognitif. Keunggulan media video interaktif dalam pembelajaran senam

lantai terletak pada kemampuannya menyajikan demonstrasi gerakan secara jelas, terstruktur, dan dapat diulang sesuai kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran keterampilan motorik yang kompleks seperti senam lantai, visualisasi gerak memiliki peran krusial dalam membantu peserta didik memahami fase-fase gerakan, koordinasi tubuh, serta kesalahan teknik yang perlu dihindari. Temuan ini konsisten dengan (Barman & Jena, 2023) yang menyimpulkan bahwa lingkungan belajar berbasis video interaktif secara signifikan meningkatkan performa motorik siswa karena mendukung proses *observational learning*. Selain peningkatan aspek kognitif dan psikomotorik, penggunaan media video interaktif juga berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik memiliki kendali lebih besar terhadap proses belajar, seperti mengatur kecepatan belajar dan mengulang materi yang belum dipahami. Kondisi ini menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sebagaimana disarankan oleh (Koekoek et al., 2018) dalam pengembangan pembelajaran

pendidikan jasmani berbasis teknologi digital. Secara pedagogis, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa integrasi teknologi digital, khususnya media video interaktif, merupakan pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran PJOK di abad ke-21. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan motorik secara sistematis dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan (Wintle, 2019; Xinxin, 2023) yang menekankan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan jasmani perlu diarahkan pada peningkatan kualitas pembelajaran, bukan sekadar inovasi teknis semata.

D. Kesimpulan

Penggunaan media video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai pada pembelajaran PJOK. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan nilai posttest dan N-Gain kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol serta perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik. Media video interaktif mampu menyajikan

visualisasi gerak yang jelas, sistematis, dan dapat diulang sehingga membantu peserta didik memahami teknik senam lantai secara lebih optimal. Oleh karena itu, media video interaktif direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. M. (2024). Desain Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian*.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3). <https://doi.org/10.59996/jurnalpeli tanusantara.v1i3.350>
- Alim, B., Keolahragaan, F. I., Kesehatan, D., & Makassar, U. N. (2025). *Global Journal Sport Science Efektivitas Platform E-Learning Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA*. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>
- Almeman, K., EL Ayeb, F., Berrima, M., Issaoui, B., & Morsy, H. (2025). The Integration of AI and Metaverse in Education: A Systematic Literature Review. In *Applied Sciences (Switzerland)* (Vol. 15, Number 2).

- <https://doi.org/10.3390/app15020863>
- B. Zoleta, J., & Z. Andal, E. (2023). Interactive Video-Aided Instructional Materials and Learning Competencies in Physical Education. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE HUMANITY & MANAGEMENT RESEARCH*, 2(07).
<https://doi.org/10.58806/ijsshmr.2023.v2i7n06>
- Barman, M., & Jena, A. K. (2023). Effect of interactive video-based instruction on learning performance in relation to social skills of children with intellectual disability. *International Journal of Developmental Disabilities*, 69(5).
<https://doi.org/10.1080/20473869.2021.2004535>
- Bouزيد, M. S., Melki, H., Romdhan, M. Ben, Hammoudi, S., Khalfallah, W., Rezgani, Y., Racil, G., & Padulo, J. (2025). The impact of video feedback on motor skill and motivation in acrobatic gymnastics through the use of digital tools in physical education. *Journal of Human Sport and Exercise*, 20(4).
<https://doi.org/10.55860/pbyv8s24>
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8).
<https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Colasante, M. (2011). Using video annotation to reflect on and evaluate physical education pre-service teaching practice. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(1).
<https://doi.org/10.14742/ajet.983>
- Dwijayanti, K., & Sari, Y. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Interaktif pada Gerakan Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 11(1).
<https://doi.org/10.59672/jpkr.v11i1.4410>
- H'mida, C., Degrenne, O., Souissi, N., Rekik, G., Trabelsi, K., Jarraya, M., Bragazzi, N. L., & Khacharem, A. (2020). Learning a motor skill from video and static pictures in physical education students—effects on technical performances, motivation and cognitive load. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23).
<https://doi.org/10.3390/ijerph17239067>
- Koekoek, J., van der Mars, H., van der Kamp, J., Walinga, W., & van Hilvoorde, I. (2018). Aligning Digital Video Technology with Game Pedagogy in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 89(1).
<https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1390504>

- Memon, M. A., Thurasamy, R., Ting, H., & Cheah, J. H. (2025). PURPOSEFUL SAMPLING: A REVIEW AND GUIDELINES FOR QUANTITATIVE RESEARCH. *Journal of Applied Structural Equation Modeling*, 9(1).
[https://doi.org/10.47263/JASEM.9\(1\)01](https://doi.org/10.47263/JASEM.9(1)01)
- Nayeri, N. D., Noodeh, F. A., Nia, H. S., Yaghoobzadeh, A., Allen, K. A., & Goudarzian, A. H. (2023). Statistical Procedures Used in Pretest-Posttest Control Group Design: A Review of Papers in Five Iranian Journals. In *Acta Medica Iranica* (Vol. 61, Number 10).
<https://doi.org/10.18502/acta.v6i10.15657>
- Panjiantariksa, Y. (2024). Effectiveness of Using Video Tutorials in Physical Education Learning: Case Study at MA. *Champions: Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 2(3).
<https://doi.org/10.59923/champions.v2i3.304>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1).
<https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Ramadhani Putra, F., & Ridwan, M. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11.
- Sartika, R., Padli, P., Sepriadi, S., & ... (2025). The Utilization of Interactive Video Technology in Learning Basic Locomotor Motion in Physical Education: Literature Review. *... of Education ...*, 10(1).
- Song, Q. (2024). Interactive learning environment for the sporting skills development of physical education students. *Education and Information Technologies*, 29(10).
<https://doi.org/10.1007/s10639-023-12280-9>
- Trisnawati, S. A., Ridwan, M., Setiawan, E., & Ahmedov, F. (2024). Integrating interactive video media in physical education: a study on critical thinking and learning motivation. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(3).
[https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5\(3\).19073](https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(3).19073)
- Wintle, J. (2019). Digital technology in physical education: global perspectives. *Sport, Education and Society*, 24(6).
<https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1618103>
- Xinxin, L. (2023). Integration of Technology in the Conduct of Physical Education Classes: Inputs to Instructional Module. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 12(9).
<https://doi.org/10.21275/sr23926094508>