

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PAINAN

Hafizah Sukmawati¹, Afdhal²

^{1,2}Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang

HafizahSukmawati038@Gmail.com

ABSTRACT

This study aims (1) to determine the learning outcomes of students in the control class using printed books on population dynamics material at SMAN 1 Painan (2) to determine the learning outcomes of students in the experimental class using interactive video media on population dynamics material (3) to determine the effect of using interactive video media on student learning outcomes on population dynamics material at SMAN 1 Painan. The research method used in this study is the Quasi Experimental Research method (quasi-experimental research) with a Nonequivalent Control Group Design research design with a control group and an experimental group. The population in this study was all grade XI at SMAN 1 Painan. Sampling was carried out using a purposive sampling technique. The sample used in this study were students of XI F1 as the control class and students of XI F2 as the experimental class using interactive video media. Data collection used pretest and posttest instruments in the form of multiple choices that had gone through validity tests, difficulty tests and discriminatory power tests. Data analysis techniques used were validity tests, difficulty tests, discriminatory power tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of this study indicate that: (1) The use of interactive video media in the geography learning process on population dynamics material has a positive influence on student learning outcomes (2) This is proven by the average posttest value in the experimental class of 85 and the average value in the control class of 65. From the hypothesis test (T test) shows a sig value of $0.000 < 0.05$, and it can be concluded that there is a significant difference in student learning outcomes between the control class and the experimental class. Thus, it can be concluded that the independent variable (X), namely the use of interactive video media on population dynamics material, has an influence on the dependent variable (Y), namely the learning outcomes of class XI students at SMAN 1 Painan.

Keywords: Interactive Video, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui hasil belajar pada siswa kelas kontrol menggunakan buku cetak pada materi dinamika kependudukan di SMAN 1 Painan (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media video interaktif pada materi dinamika kependudukan (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi dinamika kependudukan di SMAN 1 Painan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen Research* (penelitian eksperimen semu) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh kelas XI di SMAN 1 Painan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling purposive. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa XI F1 sebagai kelas kontrol dan siswa XI F2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media video interaktif. Pengambilan data menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, uji kesukaran dan uji daya beda. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji validitas, uji kesukaran, uji daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran geografi pada materi dinamika kependudukan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (2) Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 85 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 65. Dari uji hipotesis (Uji T) menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, dan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel independen (X) yaitu penggunaan media video interaktif pada materi dinamika kependudukan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Painan.

Kata Kunci: Video Interaktif, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar paling penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, terkhusus di era globalisasi yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang cukup pesat. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan sering

diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Sahroni, 2017).

Proses pengajaran pada saat sekarang ini dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan metode pembelajaran yang selama ini digunakan seperti metode ceramah cenderung monoton serta membosankan, akibatnya siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Di era yang serba modern ini harusnya guru dapat memanfaatkan berbagai macam teknologi salah satunya teknologi digital untuk mempermudah serta menumbuhkan semangat siswa dalam

proses belajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Guru bisa menggunakan teknologi digital sebagai alat atau media pembelajaran. Teknologi ini membantu mempermudah guru dalam mendeskripsikan atau mengilustrasikan materi pelajaran. Riset Cambridge Internasional melalui *Global Education Census 2018* menunjukkan bahwasanya pelajar Indonesia lebih akrab dengan teknologi, tidak hanya sekedar berinteraksi di social media, tetapi juga untuk kebutuhan dalam proses belajar. Ini terbukti bahwasanya teknologi digital berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, ini dikarenakan penggunaan teknologi digital lebih menarik ketimbang hanya memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah yang bersifat monoton dan membuat siswa sering merasa bosan.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar minat sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat memahami penjelasan materi dengan mudah. Minat sangat berpengaruh dalam proses belajar, maka dari itu guru diharuskan mampu menghadirkan cara belajar yang menantang

keaktivitas, memberikan motivasi kepada peserta didik, menggunakan multimedia, multi metode, dan multisumber agar tujuan pembelajaran yang dibutuhkan tercapai dengan baik. Demikian pula dengan penggunaan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mana membutuhkan perencanaan yang baik pula.

Media beraneka ragam macamnya tetapi tidak semua media akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya sebagai saja yang akan digunakan. Menurut Seels (dalam Arsyad, 2009: 29) mengelompokkan media pembelajaran kedalam empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Oleh karena itu, pemilihan media menjadi penting untuk dilakukan. Agar media yang akan digunakan menjadi tepat sasaran. Pemilihan media menurut Raharjo yang dikutip dalam Nunu mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk

mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula media-media diluaran sana.

Media audio visual merupakan salah satu media penunjang dalam kurikulum Merdeka. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Pritasari dan Asri, 2014:3). Artinya media audio visual bisa digunakan guru untuk memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran karena menyajikan dua unsur seperti unsur suara dan unsur gambar. Dengan penggunaan media audio visual materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan menjadikan kelas lebih aktif dan seru.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menguji pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Painan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (penelitian eksperimen semu). Tujuan penggunaan pendekatan ini ialah untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Painan pada semester genap 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dengan jurusan IPS.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi dan hasil tes yang dilakukan pada siswa berupa pretest dan posttest, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi belajar. Populasi dalam penelitian ini ialah kelas XI F1, XI F2 dan XI F3. Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas dengan Teknik pengambilan sampel yaitu Teknik *sampling purposive*. Sehingga diperoleh kelas XI F1 dan kelas XI F2. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes objektif yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas. Penggunaan media video

interaktif diintegrasikan dengan model pembelajaran Discovery Learning sebagai perlakuan pada kelas eksperimen dengan materi dinamika kependudukan.

Hasil uji coba instrumen terdapat 30 soal valid, soal memiliki reliabilitas yang baik, soal memiliki tingkatan soal sukar, sedang dan mudah Instrumen soal yang telah diuji coba kemudian diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Analisis data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi suatu data apakah normal atau tidak. Dalam penelitian ini untuk menguji apakah distribusi data normal ataukah tidak, dilakukan dengan metode uji Shapiro Wilk. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel baik kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji levene.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

ShapiroWilk					
Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.348	1	64	.557
	Based on Median	.262	1	64	.611
	Based on Median and with adjusted df	.262	1	63.913	.611
	Based on trimmed mean	.357	1	64	.552

Hasil perhitungan yang diperoleh dari uji normalitas *Shapiro Wilk* pada data *Pretest* di kelas eksperimen yaitu bernilai $0,031 > 0,05$. sedangkan hasil yang diperoleh dari uji normalitas *Shapiro Wilk* di kelas kontrol yaitu bernilai $0,031 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa uji normalitas yang dilakukan menunjukkan data yang berdistribusi normal karena memperoleh nilai $Sig > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel baik kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas yang digunakan yaitu uji levene. Perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji levene dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.348	1	64	.557
	Based on Median	.262	1	64	.611
	Based on Median and with adjusted df	.262	1	63.913	.611
	Based on trimmed mean	.357	1	64	.552

Penentuan hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan

levene test dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan atau (Sig) > 0,05. Berdasarkan tabel di atas ketahui nilai sig pada *Based on Mean* adalah 0,557 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Ngain (N-Gain)

Uji N-Gain (Normalized Gain) adalah teknik analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar, minat, atau kemampuan peserta didik setelah diberikan suatu perlakuan atau intervensi. Uji ini membandingkan skor pre-test (sebelum intervensi) dengan post-test (setelah intervensi) untuk mengetahui sejauh mana perubahan terjadi. Nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih antara skor pretest dan posttest yang kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	33	.21	.85	.5857	.13665
Ngain_Persen	33	21.28	85.00	58.5708	13.66496
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat dilihat nilai pretest dan posttest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,5857. Nilai ini berada pada rentang (0,30 – 0,70),

termasuk pada kategori “sedang”. Sementara, rata-rata N-Gain dalam bentuk persen adalah 58.5708 yang berada dalam rentang 56 – 75, sehingga dapat dikategorikan “cukup efektif”.

d. Uji T-Tes

Kriteria pengujian hipotesis *Independent Sample T-Test* yaitu apabila nilai taraf signifikan (Sig.) < 0,05 maka terdapat pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa dengan hipotesis : Dengan kriteria pengambilan keputusan, H1 diterima apabila sig. > 0,05. Sedangkan Ho ditolak apabila sig < 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji T-Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Ngain_Score	348	.557	-11.532	64	.000	-20.576	1.794	-24.140	-17.011
Ngain_Persen			-11.532	63.771	.000	-20.576	1.794	-24.140	-17.011

Berdasarkan hasil uji di atas diperoleh nilai taraf signifikan sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan Buku Cetak Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Siklus pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol masih menerapkan model ceramah yang terpusat pada guru dengan metode tanya jawab, pekerjaan rumah dan penugasan, yang mengakibatkan peserta didik tidak mempunyai kebebasan dan peserta didik jarang dilibatkan sehingga peserta didik bersikap pasif bukan aktif terkhusus pada era digital seperti saat ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang terpusat pada guru membuat siswa cenderung hanya menerima penjelasan dari guru. Seakan-akan siswa disuapkan dengan materi lalu ditelan mentah-mentah tanpa bisa menganalisa serta minim akan tindakan dan perbuatan.

Meskipun dalam metode konvensional juga terdapat sesi diskusi dan tanya jawab, namun pembelajaran tersebut tetap menghadirkan rasa jenuh dan bosan terhadap siswa. Pembelajaran sering kali hanya terfokus pada materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga menghambat siswa dalam memaksimalkan dan mengoptimalkan kemampuan

mereka. Sehingga siswa kurang mampu dalam mengelompokan dan mengurutkan masa serta mengidentifikasi tokoh berpengaruh dapat dihubungkan dengan kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.

Hasil pembahasan ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Gulo dkk. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi terbatas. Hal ini juga diperkuat oleh Sahfitri (2024) yang menemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas dengan pembelajaran konvensional lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode ceramah saja belum mampu mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

2. Penggunaan Media Video

Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Di kelas eksperimen XI F2 pembelajaran geografi berlangsung dengan suasana yang aktif dan penuh semangat. Pada pertemuan tersebut, guru memulai kegiatan belajar dengan menampilkan video pembelajaran interaktif yang menarik mengenai materi dinamika kependudukan. Siswa tampak sangat antusias ketika video diputar, dengan perhatian mereka sepenuhnya tertuju pada layar yang menayangkan animasi penjelasan materi dinamika kependudukan secara visual sehingga lebih mudah dipahami.

Saat video ditayangkan, guru beberapa kali menghentikan pemutaran untuk memberikan penjelasan tambahan serta merepons pertanyaan dari siswa. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung secara aktif dan dua arah, sehingga siswa merasa leluasa untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat. Salah satu siswa mengajukan pertanyaan, "Mengapa orang-orang memilih untuk bermigrasi?" Guru kemudian memberikan jawaban dengan sabar disertai contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lain turut terlibat

dalam diskusi yang berlangsung.

Media video interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyampaian materi dilakukan secara audiovisual dan disertai aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adanya fitur kuis, latihan, maupun umpan balik langsung pada media video membantu siswa mengetahui tingkat pemahamannya secara cepat. Hattie dan Timperley (2007) menyatakan bahwa feedback merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa karena dapat membantu memperbaiki pemahaman dan meningkatkan pencapaian akademik.. Dengan demikian, penggunaan video interaktif dan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dinamika kependudukan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Hasil penelitian pada kelas eksperimen XI F2 yang menunjukkan bahwa penggunaan media video

interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sejalan dengan berbagai hasil penelitian dan teori ahli. Afriyanti (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Putra dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan video interaktif berbasis animasi dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak seperti geografi, khususnya dinamika kependudukan, karena penyajian materi yang lebih konkret dan kontekstual. Penelitian Nugroho dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak berpusat pada guru.

Pembelajaran diawali dengan pemutaran video pembelajaran yang menarik mengenai materi dinamika kependudukan. Melalui sajian visual yang bersifat dinamis dan informatif, siswa lebih mudah memahami

konsep-konsep yang kompleks. Video tersebut tidak hanya menyampaikan materi secara jelas, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang dipelajari.

Selama video berlangsung, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sebagai bentuk interaksi pembelajaran. Hal ini membuatsuasana kelas menjadi lebih hidup, di mana siswa turut berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi jawaban temannya, sehingga terjadi interaksi dua arah yang lebih aktif.

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori “efektif”, yang menandakan bahwa mereka mampu memahami serta mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Penggunaan media video interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Secara umum, dampak penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar tampak sangat

nyata. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

D. Kesimpulan

Penggunaan media video interaktif pada materi dinamika kependudukan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Painan. Penerapan media video interaktif pada kelas eksperimen terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh capaian hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Oleh karena itu, penggunaan media video interaktif disarankan agar terus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- NURRITA, Teni. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 2018, 3.1: 171-210.
- Fimansyah, Dani. "Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika." *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* 3.1 (2015).
- Putri, Diana Nur Septiyawati, et al. "Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2.2 (2022): 363-374.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- di MTs Negeri, Pembelajaran PAI Daring. "Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI Daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta." *Science Education* 2 (2013): 263.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah* 3.1 (2018): 171-210.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar dan pendekatan pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman* 11 (2020): 1-17.

- Maâ, Siti. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?." *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35.1 (2018): 31-46.
- NURHASANAH, Siti; SOBANDI, Ahmad. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2016, 1.1: 128.
- Ariyanto, Metta. "Peningkatan hasil belajar IPA materi kenampakan rupa bumi menggunakan model scramble." *Profesi Pendidikan Dasar* 3.2 (2016): 134-140.
- Aryani, Sofiah, and Roni Rodiyana. "Media Audio Visual untuk keterampilan menyimak siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 3. 2021.
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1.02 (2019): 91-100.
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Fimansyah, Dani. "Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika." *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* 3.1 (2015).
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- FIMANSYAH, Dani, et al. Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 2015, 3.1.
- Siregar, Manna Wati. *Penerapan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 200404 Pintulangit Kota Padangsidempuan*. Diss. IAIN Padangsidempuan, 2021.
- Nurjanna, Umami Atya. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SD NEGERI 16 KOTA BENGKULU*. Diss. UIN FAS Bengkulu.
- Saputro, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung.
- Nugroho, A. S., N. Nurfaizah, and R. Rijal. "Penerapan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang." *PINISI JOURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Учредители: Universitas Negeri Makassar* 2.1 (2022): 26.
- Haghegh, M., & Nugroho, A. (2021). *Video-based flipped learning in higher education: Effects on students' learning motivation, attitudes, and engagement*. *Journal of Educational Management and Instruction (JEMIN)*.
- Putri, Ni Wayan Suardiati, et al. "Development of interactive learning media for vector material based on animation videos." *Paedagoria* 12.1 (2021): 1-7.