



## **Penerapan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang**

**Andri Savari Nugroho<sup>1</sup>, Nurfaizah. AP<sup>2</sup> & Rijal<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
SDN Payaman 2 Secang Magelang  
Email: [andrisavari@gmail.com](mailto:andrisavari@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru  
Universitas Negeri Makassar

Email: [nurfaizah.ap@unm.ac.id](mailto:nurfaizah.ap@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SDI Unggulan Puri Taman Sari Kec. Manggala Kota Makassar

Email: [rijal\\_puritamansari@yahoo.com](mailto:rijal_puritamansari@yahoo.com)

(Received: 29-10-2021; Reviewed: 01-11-2021; Revised: 15-11-2021; Accepted: 30-12-2021; Published: 1-03-2022)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

---

### **Abstract**

*This study aims to improve learning outcomes through the application of interactive videos to third grade elementary school students. This research is classroom action research consists of 2 cycles. Each cycle is carried out through 4 stages (planning, implementation, observation, reflection). The subjects of this study were all third grade students of SDN Payaman 2 Magelang. The data of this study were obtained through observation and tests. The results showed an increase in the percentage of student learning outcomes in cycle I and cycle II. The average value of classical student learning mastery has increased by 80%, with details of pre-cycle completeness 20% of 10 students who have achieved success with an average of 47, cycle I to 60% of 10 students who have achieved success with an average of an average of 74, and became 80% in the second cycle of 10 students who achieved mastery learning with an average of 81. Based on the results obtained, it can be concluded that interactive video learning can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Interactive Videos; Learning Outcomes.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan video interaktif pada siswa kelas III SD. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan (perencanaan, pelaksanaan, pengamatan refleksi). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Payaman 2 Magelang. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 80%, dengan rincian pra siklus ketuntasan 20% dari 10 siswa yang telah mencapai keberhasilan dengan rata-rata 47, siklus I menjadi 60% dari 10 siswa yang telah mencapai keberhasilan dengan rata-rata 74, dan menjadi 80% pada siklus II dari 10 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 81. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Video Interaktif; Hasil Belajar.*

---

## **PENDAHULUAN**

Peranan pendidikan semakin penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya kemajuan di bidang pendidikan menimbulkan dorongan untuk melakukan berbagai inovasi pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 17 ayat (2) menyatakan kegiatan pembelajaran harus bisa dilakukan oleh guru dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan berjalan lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa masalah yang terdapat di kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang, pada umumnya siswa pada saat proses pembelajaran cenderung bersifat pasif, seperti mencatat, diam dan mendengarkan. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan dalam suatu proses pembelajaran dan jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Siswa juga kurang memperhatikan materi saat proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang tidak dapat memahami materi yang disampaikan guru. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD, diperlukan upaya untuk mengatasi dalam pembelajaran, upaya untuk mengatasi siswa dengan penerapan video interaktif ini siswa diberi kesempatan untuk membuat hipotesis dan memecahkan masalah selanjutnya melakukan percobaan dan mengamati, kemudian hasil pengamatannya disampaikan di depan kelas dan dievaluasi oleh guru.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, hendaknya sekolah menyikapinya dengan seksama agar apa yang dicita-citakan dalam perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Salah satunya adalah pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pengenalan teknologi komputer dan aplikasinya sebaiknya dimulai sejak anak-anak, tidak membeda-bedakan dan diberikan pada semua jenjang pendidikan, sehingga teknologi informasi dapat menjadi bagian yang penting dalam pendidikan (Rusman, 2018: 2). Siswa harus mempunyai kemampuan berkomunikasi yang memadai serta menerapkan teknologi informasi dalam dunia kerja. Keterampilan berpikir kreatif dan inovatif dibutuhkan dalam upaya mengembangkan ilmu, teknologi, dan seni (Abdullah, 2015: 3).

Kegiatan pendidikan dapat menggunakan beberapa media yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan memiliki unsur gerakan, animasi dan suara, video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar (Uno dan Lamatenggo, 2011:135). Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas.

Penerapan media memiliki manfaat yang banyak bagi proses pembelajaran. Penggunaan media disadari oleh praktisi pendidikan dapat membantu proses pembelajaran, terutama membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Munandi, 2013: 1). Media pembelajaran memiliki fungsi secara kualitas dan kuantitas dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil pembelajaran (Rusman, 2018: 165). Melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam aktivitas mengajar diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan video interaktif pada siswa kelas III SD.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam bukunya "Penelitian Tindakan Kelas" yang terdiri dari beberapa siklus tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan pada siklus sebelumnya. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Kusnandar (2010: 44) PTK adalah suatu penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan oleh guru dan sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus. Peran guru dan penelitian adalah sejajar, artinya guru juga berperan sebagai peneliti selama penelitian berlangsung. Inti penelitian ini terletak pada tindakan yang dibuat kemudian diujicobakan dan dievaluasi, apakah tindakan alternatif ini dapat memecahkan persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran ataukah tidak.

Hasil evaluasi di setiap siklus akan diobservasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Hasil peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya didapatkan dari rata-rata nilai yang dibandingkan dengan rata-rata klasikal, sehingga diperoleh persentase peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akan diberikan remedial, sedangkan siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akan diberikan tindak lanjut untuk mempersiapkan materi berikutnya.

Setting penelitian ini adalah lokasi penelitian dan subjek penelitian. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Payaman 2 Secang Magelang yang terletak di Jalan Magelang-Semarang, Kelurahan Payaman, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang sebanyak 10 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Tes merupakan cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengukuran hasil belajar siswa berupa nilai. Tes dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Observasi bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada tiap siklus untuk membuat kesimpulan mengenai pelaksanaan pembelajaran pada siklus tersebut yang akan direfleksikan pada siklus berikutnya. Dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang keadaan peserta didik yang diteliti. Dokumentasi berupa catatan dan foto selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi dari peserta didik mengenai penerapan video interaktif dalam proses belajar mengajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan pra siklus (pre tes) atau kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hasil tes tindakan siklus I dan siklus II tentang Keragaman Bentuk Muka Bumi sedangkan hasil non tes berupa perubahan perilaku yang diperoleh melalui catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara dan dokumentasi foto.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan video interaktif. Hasil belajar tersebut berupa tes hasil belajar dan lembar observasi, yang diperoleh dari kondisi awal dan setelah dilakukan tes akhir siklus I dan siklus II. Kemudian berdasarkan standar ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan di Kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang dan tuntas secara klasikal 80% siswa yang mendapat nilai KKM 75. Berikut ini adalah perbandingan hasil tes pada kondisi awal, akhir siklus I dan II yang diperoleh ketuntasan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Siklus		
		Kondisi awal	I	II
1	Nilai terendah	20	50	50
2	Nilai tertinggi	80	90	100
3	Nilai Rata-rata	47	74	81
4	Siswa tuntas	2	6	8
5	Siswa tidak tuntas	8	4	2
6	% ketuntasan belajar klasikal	20%	60%	80%
7	Selisi dari siklus I ke siklus II	20%		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada kondisi awal nilai terendah siswa sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 80 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 47. Pada siklus I nilai terendah siswa sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 90 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74. Pada siklus II nilai terendah siswa sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81. Dari nilai tersebut terlihat bahwa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II nilai siswa selalu mengalami peningkatan.

Secara klasikal pada kondisi awal dari 10 siswa di kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang hanya 2 siswa atau 20% yang tuntas dengan nilai rata-rata 47. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan 6 siswa atau 60% yang tuntas dengan nilai rata-rata 74. Setelah dilakukan tindakan siklus II terjadi peningkatan 8 siswa atau 80% yang tuntas dengan nilai rata-rata 81. Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dengan penerapan video interaktif dikatakan berhasil karena sudah mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan di SDN Payaman 2 Secang Magelang yaitu 80% siswa harus memperoleh nilai mencapai KKM yaitu 75.

Hasil observasi belajar pada siklus II sudah mencapai indikator ketercapaian. Dimana aspek aktivitas siswa di kelas mengalami perubahan yang membaik. Hal ini terlihat pada setiap indikator yang diobservasi bahwa aktivitas siswa di siklus II lebih baik dibanding siklus I. Siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran dan siswa tampak aktif bertanya kepada guru. Siswa juga aktif dalam diskusi kelompok menyelesaikan soal yang diberikan, minat dan motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, serta berkurangnya jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan video interaktif cukup membaik.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan video interaktif pada siswa kelas III SD. Untuk mengetahui pengaruh penerapan video interaktif terhadap hasil belajar siswa, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yaitu kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang. Jumlah siswa di kelas tersebut sebanyak 10 orang.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 80%, dengan rincian pra siklus ketuntasan 20% dari 10 siswa yang telah mencapai keberhasilan dengan rata-rata 47 dan diperoleh nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 80. Setelah dilakukan penerapan video interaktif dalam pembelajaran pada siklus I ketuntasan belajar siswa menjadi 60% dari 10 siswa yang telah mencapai keberhasilan dengan rata-rata 74, dimana nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 90. Pada siklus II yang tetap menerapkan video interaktif dalam pembelajaran pada siklus II ketuntasan belajar siswa menjadi 80% dari 10 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 81 dan diperoleh nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Lestari (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan di kelas V SDN Pucangsimo 1 Kecamatan Bandarkedungmulyo Kabupaten Jombang dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang siswa. Kegiatan penelitian tindakan kelas tersebut dilaksanakan pada pembelajaran daring secara sinkronus dan asinkronus. Kegiatan pembelajaran menggunakan inovasi media pembelajaran video interaktif pada materi pecahan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada tahap uji kemampuan awal, yaitu tahap pra siklus didapatkan data hasil belajar siswa yang masih rendah yaitu 19,39%. Kemudian pada

pembelajaran siklus I, hasil belajar siswa meningkat menjadi 72,88%. Pada pembelajaran siklus II, hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,68%.

Penggunaan video interaktif pada penelitian ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar saja, akan tetapi keaktifan dan berfikir kritis siswa juga meningkat. Sebelum dilakukan penelitian selama mengikuti proses pembelajaran siswa kurang aktif, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, yakni ditandai dengan sikap antusias siswa untuk mengikuti pelajaran, aktif dalam diskusi kelompok menyelesaikan soal yang diberikan, minat dan motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, serta berkurangnya jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori bahwa video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 73) penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan, penggunaan video mendorong dan meningkatkan motivasi, serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

Terjadinya peningkatan hasil belajar ini membuktikan adanya peningkatan siswa setelah dilakukan penerapan video interaktif pada pembelajaran IPA kelas III SD. Penggunaan video interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan video interaktif menjadi sangat menarik bagi siswa karena video interaktif mampu menyajikan materi melalui tampilan teks, gambar dan video yang jelas, hal ini membuktikan bahwa video interaktif dapat melibatkan banyak panca indra, sehingga video interaktif dianggap sebagai media yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Menurut Asyhar (2012: 29) penggunaan media pembelajaran seperti video interaktif dapat menarik perhatian siswa dan mengkonsentrasikan pikiran peserta didik dalam mempelajari materi. Penggunaan video interaktif memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu. Penggunaan video juga dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Rusman (2018: 153) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif ini didasari dari media ini yang memiliki konten yang beragam dalam satu aplikasi. Pembelajaran dengan video interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan konten seperti teks, gambar, audio, dan video di dalam komputer, dalam pengaplikasiannya mengajak pengguna terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga pesan atau informasinya mudah dimengerti. Video interaktif dengan segala kelebihan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih antusias dan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran.

Munandi (2013: 127-128) menyatakan bahwa dalam pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut: 1) program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran; 3) sesudah program video dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Di sini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan; 4) adakalanya program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperlihatkan aspek-aspek tertentu; 5) agar siswa tidak memandang program video sebagai hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk melihat bagian-bagian tertentu; 6) sesudah itu dapat ditekankan berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang diperoleh skor rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 47, sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan video interaktif pada siklus I menjadi 74 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81.

2. Terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang dari 2 orang siswa atau 20% yang berada dalam kategori tuntas pada kondisi awal, 6 orang siswa atau 60% siklus I menjadi 8 orang siswa atau 80% yang berada pada kategori tuntas pada siklus II.
3. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, yakni ditandai dengan sikap antusias siswa untuk mengikuti pelajaran, aktif dalam diskusi kelompok menyelesaikan soal yang diberikan, minat dan motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, serta berkurangnya jumlah siswa yang melakukan kegiatan lain saat proses pembelajaran berlangsung.

#### **Saran**

1. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mencoba menerapkan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas.
2. Melihat hasil penelitian yang diperoleh melalui penerapan video interaktif dalam proses pembelajaran, maka diharapkan kepada guru-guru agar dapat menerapkan pembelajaran ini.
3. Kepada pengelola sekolah penelitian ini hendaknya dapat digunakan sebagai dasar penentuan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan profesi guru dan peningkatan kualitas pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, R.S. 2015. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kusnadar. 2010. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2011. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Ervina Budi. 2021. Video Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pucangsimo 1 Bandarkedungmulyo Jombang. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, Vol. 2, No.1, ISSN: 2747-1977 (Print) / 2747-1969 (Online), Hal:52-61.
- Munandi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Republik Indonesia. 2012. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2018. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.