



### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VA

Risa Sulistyaningsih<sup>1</sup>, Anggit Grahito Wicaksono<sup>2</sup>, Mukhlis Mustofa<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi Surakarta,  
Surakarta-Indonesia

Email: [risasulistyaal5@gmail.com](mailto:risasulistyaal5@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi Surakarta,  
Surakarta-Indonesia

Email: [garahito@gmail.com](mailto:garahito@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi Surakarta,  
Surakarta-Indonesia

Email: [mustofamukhlis@gmail.com](mailto:mustofamukhlis@gmail.com)

(Received: February 16, 2023; Reviewed: March 07, 2023; Accepted: March 11, 2023;  
Available online: March 13, 2023; Published: March 13, 2023)



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License.  
Attribution 4.0 International.  
(CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

#### ARTIKEL INFO

##### Kata Kunci:

Hasil Belajar;  
Matematika; Media  
Video Pembelajaran  
Interaktif;

**Abstrak.** Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif berkenaan hasil belajar siswa kelas VA pada materi pelajaran matematika volume kubus dan balok pada tahun ajaran SD N Kestalan No.05 Surakarta 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-experimental. Desain pretest-posttest satu kelompok. Populasi utama dan sampel penelitian 28 siswa kelas VA. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji instrumen menggunakan rumus K-R untuk uji validitas dengan perhitungan korelasi titik dua serial, dan uji reliabilitas. 20. Mengenai metode analisis data yaitu menggunakan uji normalitas dengan uji Shapiro-Wilk dan uji hipotesis dalam penelitian ini dengan uji Paired sample T-test. Berdasarkan analisis data  $t_{hitung} = 4,790 > t_{tabel} = 2,059$ , yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka hipotesis pengaruh media pembelajaran interaktif adalah untuk tahun ajaran 2021/2022 materi volume kubus dan balok kelas VA SDN Kestalan No.05 Surakarta.

**Abstract.** The aim of the study was to determine the effect of using interactive learning video media regarding the learning outcomes of VA class students in the subject matter of mathematics volume of cubes and blocks in the academic year of SD N Kestalan No.05 Surakarta 2021/2022. This research is quantitative research with pre-

*experimental design. One group pretest-posttest design. The main population and research sample are 28 VA class students. Data collection techniques are tests, observations, interviews, and documentation. The instrument test uses the K-R formula to test the validity by calculating the serial two-point correlation and testing the reliability. 20. Regarding data analysis methods namely. using the normality test with the Shapiro-Wilk test and testing the hypothesis in this study with the Paired sample T-test. Based on data analysis  $t_{hitung} = 4,790$ . So, it can be concluded that  $t_{hitung} = 4,790 > t_{tabel} = 2,059$ , namely  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted, then the hypothesis of the effect of interactive learning media is for the 2021/2022 school year the material for volume cubes and blocks for VA class SDN Kestalan No.05 Surakarta.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain (Sutrisno, 2016). Pendidikan yakni menyadari dan merencanakan dalam merealisasikan keadaan belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif meningkatkan jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kependaian, akhlak mulia dan kemampuan yang diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Suyadi, 2016; Sulistyarini & Fatonah, 2022). Peradaban bangsa mengoptimalkan keterampilan dan menciptakan watak dan budaya bangsa yang baik dalam memajukan kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berkembangnya kurikulum berbasis budi pekerti dan kemampuan pada tahun 2013 dengan harapan bangsa ini menjadi bangsa dan masyarakat yang

bernilai yang akan membawa nilai tambah serta nilai jual untuk ditawarkan negara lain dalam bersaing. Bahkan dapat bersaing dengan negara lain dalam mengembangkan *Global Curriculum* 2013. Tujuan kurikulum K13 adalah untuk mengoptimalkan wawasan, pemahaman, bakat, nilai, perilaku dan ketertarikan pelajar supaya dapat melaksanakan dengan penuh tanggung jawab. suatu bentuk keterampilan, tekad dan kesuksesan. Proses pembelajaran yang berkualitas dibentuk dengan banyak cara, misalnya dengan bantuan media agar siswa tidak mudah bosan. Menerapkan lingkungan belajar yang sesuai dengan sifat siswa dapat memudahkan pemahaman materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Guru disekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berperan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Zunidar, 2019; Sijabat et al, 2022). Maka dari itu, guru diharuskan untuk

membuat perencanaan secara cermat dalam meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki kualitas pada pengajarannya. Bagaimana memahami kedudukan media sebagai bagian dari keberhasilan kegiatan belajar mengajar, semakin tepat media yang digunakan dalam pekerjaan mengajar guru, dengan harapan akan lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan harapan dalam mengembangkan Kurikulum 2013 berdasarkan pada budi pekerti dan kemampuan dapat menjadi bangsa dan masyarakat yang bernilai yang membawa nilai tambah dan nilai jual yang dapat dipasarkan kepada bangsa lain di dunia sehingga dapat bersaing di tahun 2013. Perkembangan kurikulum secara global memang bisa menghasilkan manusia yang produktif, kreatif dan baik hati. Kurikulum K13 bertujuan untuk mengoptimalkan wawasan, pemahaman, bakat, nilai, perilaku dan ketertarikan siswa supaya mampu melaksanakan sesuatu secara bertanggungjawab dalam hal kemampuan, tekad dan keberhasilan. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat dibentuk melalui banyak cara, misalnya melalui bantuan media agar siswa tidak mudah bosan. Menerapkan lingkungan belajar yang sesuai dengan sifat siswa dapat memudahkan pemahaman materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu kompetensi penting dari keterampilan pemilihan lingkungan belajar guru berkaitan langsung dengan upaya guru untuk menyajikan pengajaran dalam kondisi sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, bagaimana memahami kedudukan media sebagai salah satu komponen keberhasilan kegiatan belajar mengajar, semakin tepat media yang digunakan guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pendidikan dikatakan berhasil tidaknya bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dilakukan dan yang dijalani oleh siswa (Sarosa & Khairudin, 2016; Sumanto & Sadewo, 2021).

Berdasarkan temuan di SDN Kestalan 05 Surakarta, ternyata masih ada siswa yang mendapat nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dan penggunaan media dalam pembelajaran tidak dipergunakan secara maksimal oleh guru dan guru kelas. V masih mengajar dengan paradigma lama, menggunakan sumber buku. Siswa yang hanya fokus pada buku, kurangnya media untuk menunjang berbagai proses pembelajaran, siswa cepat bosan, sehingga siswa tidak begitu semangat dalam belajar, selain itu guru dan siswa yang kurang berkomunikasi, sehingga siswa jarang bertanya atau menjawab pertanyaan, pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di tersebut, penulis memiliki ketertarikan dengan penelitian “Pengaruh Pembelajaran Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Negeri Kestalan”.

Pembelajaran interaktif dengan menggunakan media video bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar secara berkelanjutan. Dengan media video pembelajaran ini guru dapat mengetahui pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah disampaikan meningkat atau tidak. Media video pembelajaran bisa digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar (Murningsih, 2014) serta dapat untuk membuat siswa aktif dan ingin tahu tentang materi pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

## METODE

Pendekatan kuantitatif dan metode korelasional digunakan pada penelitian ini. Metode pra eksperimen Group *Pretest-Posttest*. Pelaksanaan penelitian pada tahun ajaran 2021/2022. di SD Negeri Kestalan no. 05 Surakarta. 28 siswa dari kelas VA berpartisipasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel seluruh populasi kelas VA SD N Kestala No.05 Surakarta yang berjumlah 28 orang, 16 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan saat penelitian yakni sampling jenuh karena

populasinya kurang dari 30 (Sugiyono, 2015). Pengambilan sampel preferensi yakni teknik pengambilan sampel dengan menjadikan semua anggota populasi untuk sampel atau peneliti menginginkan untuk membuat generalisasi dengan kekeliruan yang sangat minim. Kata lain untuk sampel jenuh adalah sensus, dimana sampel diambil dari anggota populasi (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data dengan memberikan tes berupa soal pilihan ganda, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan soal sebagai tes kemampuan kognitif siswa. (Arikunto, 2012). Teknik yang dipergunakan dalam penelitian yaitu teknik pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda. Teknologi memungkinkan peneliti untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dibandingkan untuk memahami pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kestalan No.05 Surakarta. Langkah selanjutnya Observasi adalah proses mengamati dan mencatat berbagai fenomena secara sistematis, logis, rasional dalam situasi nyata dan artifisial untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal, 2020). Dokumentasi adalah penelaahan dan pengolahan informasi dari dokumen-dokumen yang ada sebelumnya dan mendukung data penelitian (Harahap et al, 2021). Kemudian

wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang peneliti lakukan dengan informan atau orang yang berkepentingan dengan penelitian pendahuluan untuk menemukan masalah penelitian (Sugiyono, 2016). Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajarsiswa kelas VA di SDN Kestalan No.05 Surakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas VA SDN Kestala 05 Surakarta tahun pelajaran 2021/2022, hasil belajar siswa harus diperjelas terlebih dahulu sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif. Untuk media yang mendapatkan hasil pretest Sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif, tabel frekuensi dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi statistik hasil belajar sebelumnya**

	Descriptive Statistic				
	Min	Max	Mean	Std. Deviation	
Pret est	28	55	90	70.36	9.519
Vali d N	28				

Selanjutnya hasil perhitung distribusi frekuensi sebelum penggunaan Media video pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 2 Distribusi frekuensi nilai hasil sebelum perlakuan**

Interval	Interval			
	Frekuensi	Persen	Persen benar	Persen kumulatif
50-60	7	25.0	25.0	25.0
61-66	6	21.4	21.4	46.4
67-72	4	14.3	14.3	60.7
73-79	4	14.3	14.3	75.0
80-85	6	21.4	21.4	96.4
86-91	1	3.6	3.6	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Dari tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa interval 55-60 memiliki frekuensi 7 peserta didik, interval 61-66 memiliki frekuensi 6 peserta didik, interval 67-72 memiliki frekuensi 4 peserta didik, interval 73-79 memiliki frekuensi 4 peserta didik, interval 80-85 memiliki frekuensi 6 peserta didik dan interval 86- 91 memiliki frekuensi 1 peserta didik.

Berdasarkan hasil soal yang telah diberikan kepada seluruh siswa kelas VA untuk mengetahui hasil belajar setelah Penggunaan media video pembelajaran interaktif untuk hasil posttest setelah menggunakan media video pembelajaran interaktif dapat digambarkan dalam diagram frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 3. Distribusi Statistik Hasil Belajar Setelah Memakai Perlakuan**

Descriptive Statistic					
	Min	Max	Mean	Std. Deviation	n
Posttest	28	65	100	82.32	9.377
Valid N	28				

Selanjutnya hasil perhitungan distribusi frekuensi setelah penggunaan Media video pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Nilai Setelah Diberi Treatment**

Interval	Interval			
	Frekuensi	Persen	Persen benar	Persen kumulatif
65-70	7	25.0	25.0	25.0
71-76	6	21.4	21.4	46.4
77-82	4	14.3	14.3	60.7
83-89	4	14.3	14.3	75.0
90-95	6	21.4	21.4	96.4
96-101	1	3.6	3.6	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Diketahui bahwa interval 65 – 70 memiliki frekuensi 3 peserta didik, interval 71 – 76 memiliki frekuensi 6 peserta didik, interval 77– 82 memiliki frekuensi 7 peserta didik, interval 83 – 89 memiliki frekuensi 4 peserta didik dan interval 90 – 95 memiliki frekuensi 7 peserta didik dan interval 96-101 memiliki frekuensi 1

peserta didik.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji Shapiro-Wilk digunakan sebagai uji normalitas dengan menggunakan SPSS 26.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.935	28	.082
Posttest	.944	28	.140

*a. Lilliefors Significance Correction*

Dari tabel 5 di atas, bisa dilihat bahwa statistik Shapiro-Wilk yang diperoleh adalah dari variabel *pretest* 0.082 dan variabel *posttest* 0,140 dengan nilai signifikan *pretest* 0,935 dan *posttest* 0,944. Dengan demikian karena nilai signifikan kemudian lebih besar dari 0,05 maka variabel *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan distribusi normal data, melakukan perhitungan dengan *Paired Sample t- test* menggunakan SPSS 26. Uji ini digunakan untuk memahami apakah penggunaan media video edukasi interaktif berpengaruh terhadap pembelajaran hasil matematika siswa SD Kestalan no.05 Surakarta kelas VA tahun ajaran 2021/2022. Pengujian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Paired Sample Statistic**

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	70.36	28	9.519	1.799
Posttest	82.3214	28	9.37709	1.77210

Dari tabel 6 di atas, dapat diketahui, hasil mean dari nilai *pretest* adalah 70,36 dan mean dari nilai *posttest* adalah 82,321. Dan kesimpulan dari data tersebut terdapat peningkatan dan perbedaan signifikan pada nilai *pre-test* dan *post test*

**Tabel 7. Paired Sample Test**

Paired Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest- Posttest	4.790	27	.000

Dari analisis data statistik di atas dengan menggunakan SPSS 26 dengan memakai rumus Paired Sample T-test diperoleh pengaruh menggunakan media video pembelajaran interaktif pada hasil belajar matematikadengan nilai signifikansi 0,000 yang berarti sig. nilai 0.000 Berdasarkan tabel di atas nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,715 nilai  $t_{hitung}$  ini bisa dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (N-1)$  jadi  $(28-1) =$

27 dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,052. Jadi kesimpulannya bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,790 > 2,052$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kriteria  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

**$H_a$ :** Penggunaan media video berpengaruh pada hasil belajar

**$H_o$ :** Penggunaan media video tidak berpengaruh pada hasil belajar.

Jadi  $H_o$  ditolak karena taraf signifikansi kalkulasi t- test  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{tabel}$  atau  $4,790 > 2,052$  sehingga “Ada Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri Kestalan No.05 Surakarta Pada Mata Pelajaran Matematika Tahun Pelajaran 2021/2022”

### Pembahasan

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* diketahui saat mengimplementasikan media video mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VA di SD Negeri Kestalan No.05 Surakarta tahun pelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil tersebut bisa mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Pada proses pembelajaran volume balok dan kubus, lingkungan video pembelajaran interaktif sebelumnya tidak digunakan, tetapi hanya lingkungan buku yang digunakan, sehingga pembelajaran biasanya monoton dan siswamudah bosan, yang mempengaruhi pembelajaran siswa. hasil Dengan adanya media video edukasi interaktif diharapkan dapat membantu

siswa belajar lebih giat dan menyenangkan. Dengan penggunaan media video pembelajaran interaktif, siswa menjadi bersemangat dalam belajar, karena pada awalnya siswa lebih banyak terikat dengan guru, dan siswa tidak terlaluantusias dalam menggunakan media video sehingga membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

*Paired-sample t-test* untuk memahami pengaruh menggunakan media video edukasi interaktif pada hasil belajar siswa kelas VA materi balok dan kubus, dengan rata-rata *pretes* 70,36 dan rerata *posttest* 70,36. *posttest* adalah 82.321 yang meningkat. Jika dilihat dari perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji *t* berpasangan maka nilai signifikansinya adalah 0,000 yang berarti nilai  $t_{hitung} = 4,790$  dan  $t_{tabel} = 2,052$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan penggunaan media video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap pembelajaran siswa kelas VA dengan kubus dan balok.

Hal ini didukung dengan penelitian dari Amrah et al, (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Novita (2019) dan

Sadewo & Purnasari (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa SD. Kesimpulan penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Azis, 2018) menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa materi peredaran darah di sekolah dasar. Untuk itu dalam proses pembelajaran diperlukan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dan dapat berpikir kritis mencari pengetahuan sendiri, selain itu keterlibatan guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan pada tahun ajaran 2021/2022 terkait pengaruh menggunakan videopembelajaran interaktif pada hasil belajar siswa kelas VA SDN Kestalan No. 05 siswa VA Surakarta. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Dari hasil analisis data  $t_{hitung}$  sebesar 4,790 ini dapat dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (N-1)$  jadi  $(28-1) = 27$  dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,052.

Berdasarkan hasil yang didapatkan,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka kesimpulannya yaitu menggunakan media video pembelajaran interaktif terdapat



pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VA pada tahun ajaran 2021/2022 di jurusan matematika SD Negeri Kestalan no.05 Surakarta. Kesimpulan dari hasil belajar matematika siswa meningkat menggunakan bantuan video edukasi interaktif, anak didik lebih paham materi yang diajarkan dengan bantuan video edukasi interaktif lingkungan, yang meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrah, A., Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Arsyad A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Febriani, C. (2017). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran ipa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1).
- Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).

- Irfan, A. (2012). Perbedaan media audio visual dan bukan audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Panggung rejo 04 Kepanjen (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang*).
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Jumanto, J., & Prihatsari, E. B. (2018). Pengaruh metode tutor sebaya berbasis video youtube terhadap sikap kemandirian belajar mahasiswa pgsd unisri. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 28-36.
- Lawotan, Y. E., Lembang, M. M., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6483-6491.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590-597.
- Sadiman A.S., dkk. 2014. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Shakila, A., & Tria, F. (2022). Pengelolaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 62/III Mukai Mudik. *AS-SABIQUN*, 4(2), 432-442.
- Sijabat, O. P., Manao, M. M., Situmorang, A. R., Hutauruk, A., & Panjaitan, S. (2022). Mengatur Kualitas Guru Melalui Program Guru

- Penggerak. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 130-144.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42-72.
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran daring di SD negeri sojopuro dalam masa covid-19. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 1(1), 01-14.
- Sumilat, J. M. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 40-46.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209-221.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Paramedia Group.
- Wati, G. O. W., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Studi Komparasi Media Pembelajaran Gambar dan Video terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 3364-3372.
- Wati, G. O. W., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Studi Komparasi Media Pembelajaran Gambar dan Video terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 3364-3372.
- Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2022). PELATIHAN MICROSOFT WHITEBOARD SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5).