



## **PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDI UNGGULAN TODDOPULI**


**Rosita<sup>1</sup>, Nurhaedah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

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

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [nurhaedah7802@unm.ac.id](mailto:nurhaedah7802@unm.ac.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-08-2025</i> <i>Revised: 18-08-2025</i> <i>Accepted: 10-09-2025</i> <i>Published: 30-09-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika melalui penggunaan media video interaktif di kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Dalam pelaksanaannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 34 siswa kelas IA yang terdiri dari dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil yang didapatkan yaitu terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan video interaktif. Di kondisi awal, dari 34 siswa di kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, hanya 4 siswa atau 11,7% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 38,2. Setelah penerapan video interaktif pada siklus I, meningkat menjadi 24 siswa atau 70,5%, dengan nilai rata-rata 75,2. Sedangkan pada siklus II, sebanyak 32 siswa atau 94,1%, berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 90. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan jika penerapan media video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Penjumlahan dan Pengurangan.
<b>Key words:</b> <i>Hasil Belajar, Video Interaktif</i>	 artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

### **PENDAHULUAN**

Menurut Aprida dan Darwis (2017) pembelajaran ialah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa yang melibatkan berbagai sumber dan metode untuk mencapai pemahaman dan manfaat bersama. Dalam proses pembelajaran peserta didik diharapkan berpartisipasi penuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan merupakan tanggung jawab seorang pendidik terlibat di dalamnya agar mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, pendidik diharapkan mampu membuat pembelajaran dengan kreatif sehingga peserta didik lebih aktif lagi. Pembelajaran dapat dikatakan kreatif apabila dapat meningkatkan kemampuan kreatif mereka (Khalifah, 2017). Selain memilih model pembelajaran yang baik, guru juga perlu menggunakan metode mengajar yang tepat, juga media belajar yang menarik dan sesuai

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dengan kebutuhan siswa.

Dalam era digital, selain menjadi alat bantu, media pembelajaran juga menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Guru harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memilih dan menggunakan media yang tepat (Darmiyanti, 2020). Trenggono et al (2023) mengemukakan jika di era seperti sekarang, dunia pendidikan juga dapat beradaptasi mengikuti perkembangan teknologi. Guru juga harus terus belajar dan meningkatkan kemampuannya agar bisa mengajar dengan lebih baik.

Pembelajaran matematika di SD sangat penting karena meletakkan fondasi yang kuat untuk pemahaman matematika di masa depan. Konsep-konsep dasar yang dipelajari di SD akan menjadi bekal bagi siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi, termasuk di perguruan tinggi dan dalam dunia kerja. Ruseffendi (Karso et al., 2009) menjelaskan jika Matematika adalah ilmu yang sangat terstruktur, dibangun dari aturan-aturan yang logis dan terbukti kebenarannya. Namun, kebanyakan siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep matematika. Sehingga guru perlu memiliki kemampuan menciptakan kegiatan belajar yang menarik juga mudah dipahami oleh siswa, terutama di tingkat SD.

Siswa yang masih ditingkatkan Sekolah Dasar, umumnya masih dalam tahap berpikir konkret. Mereka lebih mudah memahami konsep matematika jika dijelaskan melalui contoh-contoh nyata yang berkaitan dengan keseharian mereka. Bruner (Marisa et al., 2013) mengemukakan agar pembelajaran matematika efektif, kita perlu menyesuaikannya dengan cara berpikir anak. Pembelajaran sebaiknya dimulai dari pengalaman nyata, lalu diperkaya dengan visual, dan terakhir dengan simbol-simbol abstrak. Apabila pemilihan media belajar tepat dilakukan tentu akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Matematika adalah pelajaran yang sangat penting dan harus dikuasai sejak dini. Menguasai matematika dengan baik sejak SD akan sangat bermanfaat bagi masa depannya (Susanta et al., 2021). Banyak faktor yang menyebabkan siswa kesulitan memahami matematika, seperti abstraksi konsep, kurangnya minat, atau metode pembelajaran yang kurang sesuai. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan berbagai upaya agar kendala yang ada dapat teratasi, misalnya dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif, memberikan contoh-contoh konkret, hingga berfokus pada keaktifan siswa saat kegiatan pembelajaran (Humairah et al., 2022).

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Menurut Humairah et al., (2021) di era digital sekarang ini penggunaan video interaktif dalam pembelajaran matematika sudah bisa dilaksanakan dengan baik. Media ini selain membuat pembelajaran lebih menarik, akan mempermudah siswa dalam memahami konsep yang sulit, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Menurut Wahyuni et al., (2022) untuk meningkatkan minat siswa, perlu dikembangkan media pembelajaran inovatif serta menarik. Video interaktif merupakan salah satu alternatif yang efektif karena dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Wardani (2018) menjelaskan jika video interaktif termasuk salah satu media yang dikombinasikan dari suara, gerakan, gambar, serta teks. Menurut Mawardi et al.,(2023) video interaktif efektif jika diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif juga membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

Daryanto (2016) menyatakan video pembelajaran merupakan media yang sangat efektif dalam memberikan informasi visual dan audio. Video interaktif, yang menggabungkan elemen interaktif, grafis, dan suara, menjadikan kegiatan belajar lebih menarik serta efektif. Meskipun demikian, video tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru dalam memberikan bimbingan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dari pengamatan yang dilakukan di Kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli ditemukan jika guru masih kurang dalam penggunaan media belajar di kelas. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif memberikan salah satu solusi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media video interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun judul dari Penelitian ini yaitu “Penerapan Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDI Unggulan Toddopuli”.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah sebuah metode penelitian guna memperbaiki praktik pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara sistematis di kelas. (Machali, 2022). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan terdapat langkah disetiap siklusnya yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan Tindakan (refleksi). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I UPT SPF SDI

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Unggulan Toddopuli yang beralamat di Paropo, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada bulan Agustus dan September 2024/2025. Adapun subjek penelitiannya yaitu kelas IA yang terdiri atas 34 siswa.

Tabel 1. Sampel Untuk Penelitian

Nomor	Jenis Kelamin siswa	Jumlah Siswa
1	Laki-laki	14 Siswa
2	Perempuan	20 Siswa
Jumlah Keseluruhan Siswa		34 Siswa

*Sumber: Data Guru Kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli*

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari observasi dan tes tulis dianalisis untuk menggambarkan dan menginterpretasikan perkembangan belajar siswa. Observasi dilakukan secara terus-menerus selama setiap siklus untuk memperoleh gambaran yang holistik tentang proses pembelajaran. Hasil tes tulis digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan perbaikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian ini didapatkan melalui beberapa tahap, yaitu pra-siklus (pre-test) yang menunjukkan kondisi awal, serta siklus I dan siklus II. Hasil tes pada siklus I dan siklus II berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan. Selain hasil tes, terdapat juga data non-tes yang menunjukkan perubahan perilaku siswa. Data ini diperoleh dari catatan harian guru, wawancara, dan dokumentasi foto yang mendokumentasikan perkembangan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari penggunaan video interaktif. Hasil belajar ini diukur dengan tes, yang membandingkan kondisi awal siswa dengan hasil tes akhir dari siklus I dan siklus II. Sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli sebanyak 80% siswa mencapai nilai KKM 70. Berikut adalah tabel perbandingan hasil tes yang menunjukkan ketuntasan siswa pada kondisi awal, akhir siklus I, dan siklus II.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus I

**NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

No.	Aspek	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Selisih
					Siklus I ke II
1.	Nilai terendah	0	40	60	+20
2.	Niali tertinggi	80	100	100	+0
3.	Nilai rata-rata	38,2	75,2	90	+24,8
4.	Siswa tuntas	4	24	32	+8
5.	Siswa tidak tuntas	30	10	2	-8
6.	% ketuntasan belajar klasikal	11,7%	70,5%	94,1%	+23.6

Dari tabel tersebut, terlihat jika kondisi awal, nilai terendah siswa adalah 0, dan nilai tertinggi menacapai 40. Pada siklus I, nilai terendah siswa meningkat menjadi 40, sementara nilai tertinggi naik menjadi 100, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75,2. Selanjutnya, pada siklus II, nilai terendah siswa kembali meningkat menjadi 60, dan nilai tertinggi mencapai 100, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 90. Dari data ini, terlihat adanya peningkatan nilai siswa yang konsisten dari kondisi awal hingga siklus II.

Secara klasikal, pada kondisi awal, dari 34 siswa di kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, hanya 4 siswa atau 11,7% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 38,2. Setelah penerapan video interaktif pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa atau 70,5%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75,2. Pada siklus II, sebanyak 32 siswa atau 94,1%, berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 90. Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif dalam pembelajaran berhasil memenuhi target ketuntasan belajar yang ditetapkan, yaitu 80% siswa harus mencapai nilai minimal KKM sebesar 70.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Pada observasi siklus II menunjukkan bahwa indikator ketercapaian telah tercapai dengan baik. Aktivitas siswa di kelas mengalami perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Selama observasi, tampak bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif mengajukan pertanyaan kepada guru, dan terlibat secara aktif dalam diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, minat dan motivasi belajar siswa juga meningkat, sementara jumlah siswa yang terlibat dalam aktivitas lain selama pembelajaran berkurang. Semua ini menunjukkan bahwa penerapan video interaktif dalam proses pembelajaran telah menunjukkan perbaikan yang positif.

### **Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media video interaktif pembelajaran. Fokus penelitian ini yaitu siswa kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan seluruh siswa di kelas I, yang berjumlah 34 orang, dengan harapan bahwa penggunaan video interaktif ini berdampak positif pada pencapaian hasil belajar mereka. Dalam PTK ini, media video interaktif digunakan untuk menggantikan atau melengkapi metode pembelajaran tradisional, dengan tujuan utama untuk agar pemahaman dan keterampilan siswa dapat meningkat.

Dari penelitian ini didapatkan hasil sangat signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media video interaktif dalam pembelajaran Matematika di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli. Penggunaan video interaktif terbukti sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Penjumlahan dan Pengurangan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari (2021) jika video interaktif bisa menjadi alat yang efektif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V di Jombang dengan materi pecahan, yang memperlihatkan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan video interaktif, baik dalam pembelajaran sinkronus maupun asinkronus. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif bisa dijadikan alternatif dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Pada awal penelitian, nilai siswa masih rendah, hanya sekitar 19%. Namun, setelah belajar dengan video interaktif selama dua tahap, nilai siswa meningkat secara signifikan menjadi 72% pada tahap pertama dan mencapai 80% pada tahap kedua.

Pada tahap awal penelitian ini, nilai rata-rata siswa tercatat pada angka 38,2, dengan hanya 11,7% siswa yang mencapai KKM yang ditentukan. Namun, setelah penerapan media video interaktif pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan menjadi 75,2, dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 70,5%.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Peningkatan ini menandakan bahwa media video interaktif mulai berdampak positif terhadap hasil belajar, memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi secara efektif. Selanjutnya, penerapan video interaktif pada siklus II didapatkan hasil yang lebih memuaskan. Nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 90, yang mana 32 siswa sudah berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 94,1%. Perbaikan ini menunjukkan bahwa media video interaktif tidak hanya membantu siswa yang awalnya memiliki nilai rendah, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya sudah baik. Selain itu, nilai terendah dan tertinggi siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 0 menjadi 60 dan dari 80 menjadi 100, masing-masing. Hasil tersebut menunjukkan jika perbaikan dalam hasil belajar terjadi secara merata di seluruh rentang nilai siswa, memperlihatkan efek positif yang menyeluruh dari penerapan video interaktif.

Hasil observasi selama siklus II juga mengungkapkan adanya peningkatan yang jelas dalam aktivitas dan motivasi siswa. Aktivitas siswa di kelas menunjukkan perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya, dan terlibat secara lebih mendalam dalam diskusi. Peningkatan minat dan motivasi ini juga tercermin dalam berkurangnya jumlah siswa yang terlibat dalam aktivitas lain selama pembelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih fokus dan lebih terlibat dalam materi ajar.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fajrin (2024) yang mengungkapkan terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah dilakukan intervensi pembelajaran. Di siklus I pertemuan pertama, hanya 53% siswa yang tuntas. Namun, pada siklus I pertemuan kedua, meningkat menjadi 82%. Pada siklus II, pertemuan pertama mengalami sedikit penurunan dan kembali meningkat menjadi 79% pada pertemuan kedua. Hal ini mengindikasikan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah memberikan dampak positif.

Penggunaan video interaktif selain meningkatkan hasil belajar siswa, juga meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis mereka. Sebelum penelitian dimulai, siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias saat pembelajaran. Namun, setelah menggunakan video interaktif, terlihat peningkatan dalam aktivitas belajar siswa, siswa terlihat antusias dalam proses belajar, juga aktif saat kegiatan diskusi, meningkatnya minat dan motivasi belajar, serta siswa menjadi lebih fokus. Hal ini juga sejalan dengan Syahrul et al (2022) yang mengemukakan bahwa siswa sangat antusias

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

saat menggunakan media video interaktif. Penggunaan video ini memberikan pengalaman baru sehingga siswa antusias. Selain itu juga terlihat jika siswa memperhatikan video yang ditayangkan secara seksama.

Secara keseluruhan, penerapan video interaktif dalam pembelajaran Matematika di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli telah menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Video interaktif menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi, memperkuat pemahaman siswa, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, seperti video interaktif, berdampak positif yang signifikan pada pencapaian hasil belajar dan pengembangan karakter siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang memerlukan pemahaman dalam berhitung.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin segala puji hanya milik Allah swt. yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala limpahan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Terimakasih kepada seluruh pihak terutama kepada Program Studi Pendidikan Guru Universitas Negeri Makassar, Dosen Pembimbing Lapangan, Guru Pamong yang telah meluangkan waktunya serta selalu memberikan arahan kepada penulis. Terimakasih kepada orangtua dan rekan-rekan yang turut serta memberikan dukungan kepada penulis. Dan juga kepada UPT SPF SDI Unggulan karena telah mengizinkan penulis melakukan penelitian hingga dapat diselesaikan dengan baik.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Melalui penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif pada mata pelajaran Matematika di kelas I di UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, juga terlihat peningkatan dalam aktivitas belajar siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam kegiatan diskusi, meningkatnya minat dan motivasi belajar, serta berkurangnya melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, pada kondisi awal, dari 34 siswa di kelas I UPT SPF SDI Unggulan Toddopuli, hanya 4 siswa atau 11,7% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 38,2. Setelah penerapan video interaktif pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa atau 70,5%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75,2. Pada siklus II, sebanyak 32 siswa atau



## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

94,1%, berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 90.

### Saran

Media video interaktif dapat diterapkan pada semua mata pelajaran sehingga penting bagi guru untuk meningkatkan kreativitas agar dapat menciptakan video interaktif yang sesuai dengan kebutuhan kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adhadi, Fajrin Kuffa. (2024). Penerapan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI SDN Lumbang I. *Pedagogy*, 11(1), 1-11.
- Darmiyanti. (2020). Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 74.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Gava Media. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: CV Yrama Widya.
- Humairah, H., Rismawanda, R., Khamidah A, Z., Mubarak, M. S., & Saud, A. S. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan). *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(1), 8–13.
- Humairah, H., Zativalen, O., & Nurhasanah, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika MI Muhammadiyah I Payaman. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 82–86.
- Karso, et al. (2009). Pendidikan Matematika I. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lestari, Ervina Budi. 2021. Video Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pucangsimo 1 Bandarkedungmulyo Jombang. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 52-61.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Marisa, et al. 2013. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mawardi, A., Budi, I. M., & Lantang, D. (2023). Penerapan Teknologi Tepat Guna dalam Pengolahan Singkong Menjadi Tepung Tapioka Asli Papua. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 45–52.
- Mustami, Muh. Khalifah dkk. (2017). Learning Model Combined With Mind Maps and Cooperatif Strategies For Junior High School Student. *Journal Of Engineering and Applied Science*, 12(7), 1681-1686.
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2). 227-352.
- Sarea, Muh Syahrul, et al. (2022). Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3). 584-593.
- Susanta, A., Susanto, E., & Rusdi, R. (2021). Pelatihan pembuatan alat peraga matematika kreatif berbahan kertas bekas untuk Guru MI Humairah Kota Bengkulu. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 19(1), 1–12.

### **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadidtia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73.
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada materi Tata Surya. *Jurnal IPA&Pembelajaran IPA*, 6(2), 99- 110.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381