



Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ni Komang Astari^{1*}, Dr. I Ketut Gading², I Made Citra Wibawa³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 12, 2024

Accepted March 20, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Pengembangan, Media, Media Video Interaktif Kontekstual, Hasil Belajar

Keywords:

Development, Media, Contextual Interactive Video Media, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran PPKn. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran karena masih banyak menggunakan metode lama dalam penyampaian materi, walaupun telah banyak media pembelajaran yang mendukung untuk alat bantu pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar PPKn siswa III. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, dengan menggunakan subjek penelitian menggunakan 24 siswa. Metode pengumpulan data adalah pencatatan dokumen, kuesioner atau angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner dan lembar tes. Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah belajar menggunakan media video pembelajaran interaktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif kontekstual efektif digunakan untuk hasil belajar siswa kelas III SD. Penelitian ini diharapkan dapat menarik semangat belajar siswa serta dapat memotivasi siswa untuk belajar.

ABSTRACT

This research is motivated by the need for more use of innovative learning media in civic learning activities. In addition, teachers have yet to utilize learning media because they still use many old methods in delivering material, even though many learning media support learning tools. This causes the low acquisition of Civics learning outcomes for students III. This study aimed to create contextual interactive learning video media on Civics content to improve the learning outcomes of grade III elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE model, using research subjects using 24 students. Data collection methods are document recording, questionnaires or questionnaires, and tests. The instruments used were questionnaire sheets and test sheets. After the data was collected, it was analyzed using descriptive qualitative and quantitative data analysis methods using the t-test. The results showed significant differences before and after learning using interactive learning video media. It can be concluded that contextual interactive learning video media is effective for learning outcomes of grade III elementary school students. This research is expected to attract students' enthusiasm for learning and can motivate students to learn.

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu dan teknologi menuntut setiap manusia untuk mampu berbaur dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Hal ini selaras dengan kondisi yang membawa mereka menuju abad ke-21 yang ditandai dengan era revolusi industri 4.0 sebagai era globalisasi yang siap menonjolkan kualitas dalam segala usaha beserta hasil kerja manusia dalam menghadapi berbagai teknologi baru yang berdampak pada setiap bidang kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Dalam era globalisasi, dalam proses pembelajarannya, guru harus memiliki kompetensi profesional dalam memfasilitasi proses belajar mengajar untuk menguasai dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Alfadhil et al., 2021; Mulyani & Haliza, 2021). Kurikulum 2013 yang telah dirancang oleh pemerintah mengharuskan siswa belajar mandiri, kreatif, dan mampu berpikir kritis dalam

*Corresponding author.

E-mail addresses: nikomangastari18@gmail.com (Ni Komang Astari)

memecahkan suatu permasalahan. Kurikulum 2013 didesain agar memfokuskan kegiatan pembelajaran kepada siswa (*student centered*), dan guru bertindak sebagai fasilitator. Kurikulum 2013 tidak hanya memfokuskan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga memfokuskan pada aspek keterampilan dan sikap yang dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran utama dalam menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi terencana, aktif, menarik dan tidak membosankan. Guru dituntut kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar memperoleh hasil belajar yang optimal (Mau, 2022; Rahma Dhini et al., 2024). Kurangnya kemampuan dan kesempatan guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Kehadiran motivasi siswa dalam belajar sangat penting untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran (Lestari & Wirasty, 2019; Yumriani et al., 2022).

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh beberapa komponen utama, seperti media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan media dapat tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah memahami apa yang telah dilihat secara jelas. Namun, pada pembelajaran yang berlangsung secara teoritis, kurang menarik, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran masih terpusat pada guru, dan guru belum menggunakan media berbasis informasi dan teknologi dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar yang belum optimal (Agustira & Rahmi, 2022; Putra & Wulandari, 2021). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran Nasution dalam (Asriyanti & Purwati, 2020; Hilmatussadiyah, 2020). Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Sedangkan menurut peneliti lain menyatakan bahwa perubahan yang terjadi dalam diri individu baik itu perubahan sikap maupun keterampilan juga dapat dikatakan hasil belajar (Latifah et al., 2023; Ulfah & Arifudin, 2021). Hasil belajar muatan PPKn di kelas III SD Negeri 1 Undisain menunjukkan variasi dalam pencapaian ketuntasan belajar. Jumlah total siswa di kelas ini adalah 24 orang. Dari jumlah tersebut, hanya 8 siswa atau sekitar 33,33% yang berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai ≥ 72 . Sebaliknya, masih terdapat 16 siswa atau sekitar 66,66% yang belum mencapai ketuntasan, dengan nilai ≤ 72 . Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas III masih memerlukan bantuan dan bimbingan lebih lanjut untuk mencapai ketuntasan belajar dalam mata pelajaran PPKn. Dari data hasil belajar siswa yang peneliti peroleh dari wali kelas, dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 72. Sebagian besar hasil belajar siswa kelas III di SD N 1 Undisain yaitu siswa yang memperoleh nilai tuntas ≥ 72 pada kelas III hanya 33,33% dan yang memperoleh nilai tidak tuntas ≤ 72 mencapai 66,66% dalam mata pelajaran PPKn sehingga hasil belajar siswa masih dikatakan rendah.

Pada hal, pembelajaran PPKn menjadi salah satu pembelajaran yang penting dan wajib diberikan di SD, dengan pembelajaran PPKn dapat membentuk karakter siswa menjadi disiplin, sopan santun, adil, serta bertanggung jawab. Pembelajaran PPKn membantu siswa memahami nilai-nilai, norma, dan prinsip-prinsip dasar yang mendasari kehidupan bangsa dan bernegara. Peneliti lain menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik. Pembelajaran PPKn menjadi salah satu bagian yang utama untuk anak sekolah dasar dalam membentuk karakter generasi anak bangsa (Fitriani et al., 2021; M. P. Sari, 2020). Pembelajaran yang bermakna memiliki arti guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran PPKn yaitu pendekatan kontekstual. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang mengutamakan proses belajar, sehingga siswa dimotivasi untuk menemukan pengetahuan sendiri dan bukan hanya transfer pengetahuan dari guru. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh beberapa komponen utama seperti media pembelajaran dan metode pembelajaran, kedua komponen ini memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran media sangat berperan penting karena media mampu memberikan variasi dalam pembelajaran, memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang materi pelajaran yang diberikan, memperlancar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memudahkan tugas guru (Izzah et al., 2020; Sadilah & Winarto, 2021). Media pembelajaran menjadi sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan sebuah materi menjadi lebih bervariasi, media yang bervariasi akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan guru belum memanfaatkan media pembelajaran karena masih banyak menggunakan metode lama dalam penyampaian materi, walaupun telah banyak media pembelajaran yang mendukung untuk alat bantu pembelajaran (Widianto, 2021; Wisada et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Undisain Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli pada hari Senin, 14 Agustus 2023, diperoleh hasil sebagai berikut. Pertama, siswa mampu menggunakan teknologi seperti smartphone. Kedua, terdapat sarana dan prasarana

proyektor yang dapat digunakan. Ketiga, media gambar yang terdapat pada buku pembelajaran saja. Adapun hasil wawancara yang didapatkan dari wali kelas III yaitu: pertama, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih minim digunakan oleh guru. Kedua, kurangnya waktu, kemampuan, dan keterampilan guru dalam membuat dan mendesain media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hambatan guru untuk menerapkan media tersebut saat proses pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran masih sebatas media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, seperti buku guru dan buku siswa serta media gambar yang ada di sekolah. Keempat, rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas III SD. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media inovatif. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Biassari & Kharisma Eka Putri, 2021; Muliani & Tindaon, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan bagi proses pembelajaran. Video pembelajaran interaktif membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar, termotivasi, dan dapat mengembangkan imajinasi siswa. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video interaktif pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa (Fananti et al., 2022; Kartika, 2019). Selanjutnya, peneliti lain menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil validasi ahli materi termasuk kategori sangat baik (4,33), hasil validasi ahli media termasuk kategori sangat baik (4,68), hasil uji coba kelompok kecil termasuk kategori layak (0,96), serta hasil uji coba lapangan lebih luas termasuk kategori layak (0,98) (Alfrida, 2019; Sholikhah Natu, 2021). Adapun kebaruan dari penelitian yang dilakukan adalah terletak pada objek dan subjek yang diteliti, materi, dan muatan mata pelajaran yang di kembangkan. Media video interaktif yang dikembangkan oleh peneliti terdapat kuis di dalam video. Kuis ini bersifat interaktif yang dapat menghubungkan media dengan penggunaannya. Media video interaktif yang di dalamnya terdapat kuis, kuis akan muncul di dalam video yang dikemas secara interaktif. Siswa akan menjawab soal yang diberikan dan ketika siswa menjawab jawaban benar dan jawaban salah, siswa akan mendapatkan *feedback*. Interaktif terletak pada kuis yang muncul di dalam video serta *feedback* yang diperoleh siswa setelah menjawab kuis. Media video interaktif yang di desain menarik dan inovatif akan membuat suasana kelas mengikuti perkembangan zaman dan sesuai karakteristik siswa (Marliani Rahmania et al., 2023; Setyoningtyas & Ghofur, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas terkait kebutuhan guru dan siswa terhadap pembelajaran PPKn agar tercapai proses pembelajaran yang optimal serta hasil belajar yang maksimal, tentunya perlu ada inovasi baru dalam menunjang proses pembelajaran seperti media yang inovatif yang digunakan serta model pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn yang teruji validitas keberterimannya dan efektivitasnya. Adanya media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menarik semangat belajar siswa, dapat motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, dengan adanya pengembangan dan implementasi media pembelajaran inovatif seperti video pembelajaran interaktif tidak hanya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal sesuai dengan tuntutan zaman. Upaya ini diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam pencapaian hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan dan moral.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) diartikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini dilandasi dengan pertimbangan dalam pengembangannya, proses yang dilakukan secara sistematis, praktis, dan sederhana serta tetap berpedoman pada landasan teoritis (Sugiyono et al., 2019; Wahyu Ningtia & Rahmawati, 2022). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yang disusun secara sistematis dalam memecahkan permasalahan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu (*analyze, design, development, implementation and evaluation*) sebagai berikut. Pertama, tahap analisis adalah tahap awal dalam melakukan pengembangan media pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Tahap analisis meliputi (1) analisis kebutuhan dalam pembelajaran, (2) analisis materi, dan (3) analisis fasilitas. Kedua, tahap perancangan (*design*) dilaksanakan dengan tujuan mempermudah penelitian dalam merancang video pembelajaran interaktif kontekstual.

Kedua, tahapan perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan yaitu (1) menyiapkan materi yang akan di kembangkan dalam produk, (2) menentukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran interaktif, (3) pembuatan *sketsa* atau desain dari produk yang akan dirancang dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk nyata berdasarkan desain yang sudah dibuat, (4) pembuatan atau pengembangan media video pembelajaran interaktif, (5) media yang sudah dibuat atau dikembangkan kemudian dilakukan bimbingan kepada dosen pembimbing untuk diberikan masukan dan saran, dan (6) penyusunan instrumen. Ketiga, tahap pengembangan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah uji ahli untuk melakukan *review* dan mengetahui keberterimaan pada media yang dikembangkan. Selanjutnya hasil penilaian dianalisis agar dapat mengetahui kegunaan, kelayakan, ketepatan media yang dikembangkan. Setelah penilaian dianalisis dilanjutkan dengan melakukan perbaikan atau revisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli. Keempat, tahap implementasi adalah tahap dilakukannya penerapan media video pembelajaran interaktif di SD. Untuk mengetahui efektivitas media, maka dapat dilakukan dengan menggunakan tes yaitu berupa *pre-test dan post-test*. Penerapan media video pembelajaran interaktif diimplementasikan di SD Negeri 1 Undisan dengan subjek uji coba siswa kelas III dengan jumlah siswa 24 orang siswa sebagai kelompok eksperimen. Adapun desain uji coba produk pada tahap pengembangan (*developmental testing*) dilakukan menggunakan desain *pretest – posttest control group design*. Desain *pretest – posttest control group design* terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Pada kelompok eksperimen akan dilakukan di SD N 1 Undisan dengan jumlah 24 orang, sedangkan pada kelompok kontrol dilakukan pada di SD N 2 Undisan dengan jumlah 15 orang.

Kelima, tahap evaluasi tahap evaluasi ini merupakan tahap untuk dilakukannya evaluasi terhadap media video pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan. Sedangkan evaluasi efektivitas dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan apakah efektif atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji keefektifan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu pencatatan dokumen, kuesioner atau angket dan tes. Pencatatan dokumen merupakan metode pengumpulan informasi atau data yang didapat dari dokumen tertulis atau bahan referensi tertentu, seperti artikel, jurnal, buku untuk mendapatkan analisis dokumen yang bertujuan memberikan teori relevan dalam rancang bangun. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang berupa pertanyaan maupun pernyataan-pernyataan kepada responden atau subjek. Metode kusioner atau angket dalam penelitian pengembangan ini diperoleh untuk mengetahui tingkat keberterimaan media yang terdiri dari kegunaan, kelayakan dan ketepatan media yang telah dikembangkan. Sedangkan, Metode tes berupa tes objektif atau pilihan ganda untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020; I. P. Sari et al., 2020; Savitri & Manuaba, 2022). Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian pengembangan ini yaitu lembar kuesioner atau angket berupa lembar pernyataan tertulis yang berisi pernyataan oleh responden untuk uji keberterimaan dan lembar tes berupa lembar soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan siswa. Kisi-kisi instrumen uji keberterimaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi – Kisi Uji Instrumen Keberteriman

No.	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Kegunaan (<i>Utility</i>)	1.1 Kegunaan media bagi guru	1	1
		1.2 Kegunaan media bagi siswa	1	2
		1.3 Kegunaan media untuk meningkatkan aktivitas belajar	1	3
		1.4 Kegunaan media untuk meningkatkan hasil belajar	1	4
2	Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	2.1 Kemenarikan tampilan media	1	5
		2.2 Biaya pengadaan yang murah	1	6
		2.3 Tidak mengandung unsur pornografi	1	7
		2.4 Tidak mengandung unsur diskriminasi	1	8
		2.5 Tidak mengandung unsur yang menimbulkan perpecahan di kalangan masyarakat	1	9
		2.6 Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	10
		2.7 Kemudahan penggunaan media	1	11

No.	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
3	Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	2.8 Kemudahan mengakses media	1	12
		3.1 Kesesuaian dengan karakter siswa	1	13
		3.2 Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	14
		3.3 Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	1	15

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua metode analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah data atau menganalisis data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat ataupun kata-kata tertulis maupun lisan, mengenai suatu objek, seperti benda, variabel, maupun gejala sehingga didapatkan kesimpulan secara umum (Cahyani & Suniasih, 2022; Wicaksana et al., 2020). Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli keberterimaan media. Pada penelitian ini, teknik analisis dapat mengubah angket yang berbentuk skor menjadi persentase respon dari subjek yang ditelitinya, dan analisis deskriptif didapatkan melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun beberapa analisis data kuantitatif yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis keberterimaan media dan analisis efektivitas media. Analisis keberterimaan media menggunakan rumus validitas *Aiken*. Analisis statistik inferensial pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui hasil tingkat efektivitas produk pengembangan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD pada saat sebelum dan sesudah menggunakan produk. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes yaitu berupa *pre-test* dan *post-test*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang diperoleh dari hasil penelitian apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas varians digunakan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang dapat diperoleh melalui kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas dan uji homogenitas varians menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% dengan bantuan IBM *SPSS Statistics 25*. Hipotesis yang ditinjau dalam penelitian pengembangan ini yaitu H_1 : media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media video pembelajaran interaktif kontekstual. Media video pembelajaran interaktif kontekstual ini telah melalui beberapa uji coba seperti uji validitas keberterimaan media dan uji efektivitas. Adapun tampilan media video pembelajaran interaktif kontekstual disajikan pada Gambar 1 serta hasil uji keberterimaan media video pembelajaran interaktif kontekstual disajikan pada Tabel 2.



Gambar 1. Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual

Tabel 2. Hasil Uji Keberterimaan Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual

Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III	IV								
Butir 1-15	58	53	58	59	43	38	43	44	168	180	0,933	Validitas Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis keberterimaan ahli media pada [Tabel 2](#) diperoleh indeks validitas sebesar 0,933 dan termasuk ke dalam rentang $\geq 0,8$. Menurut kriteria validitas *Aiken*, apabila indeks validitas menunjukkan angka $\geq 0,8$, artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam validitas sangat tinggi. Hal tersebut berarti, media video pembelajaran interaktif kontekstual memperoleh kualifikasi validitas sangat tinggi, maka produk yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran pada muatan PPKn. Selanjutnya, adapun hasil uji normalitas data disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Unit Analisis Gain Score Ternormalisasi	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	0,108	24	0,200
	Kontrol	0,187	15	0,167

Berdasarkan [Tabel 3](#) perolehan uji normalitas sebaran data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa angka-angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria uji normalitas, data berdistribusi normal jika angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada semua unit analisis berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis data perolehan hasil uji homogenitas varian yang dihasilkan menunjukkan angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian pengujian data hasil belajar mendapatkan varian homogen. Tahap akhir penelitian dilakukan uji efektivitas. Uji efektivitas produk pengembangan media video pembelajaran interaktif kontekstual dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar soal pilihan ganda terhadap siswa kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang siswa kelas III SD Negeri 1 Undisan. Lembar soal pilihan ganda melalui *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Adapun hasil uji normalitas data disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Independent Samples T Test Untuk Hasil Belajar

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
Hasil_Belajar	Equal Variances Assumed	0,000	0,995	3,904	37	0,000	9,650
	Equal Variances Not Assumed			3,837	28,188	0,001	9,650

Berdasarkan [Tabel 4](#) diperoleh nilai probabilitas (p) uji t pada *equal variances assumed* Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai probabilitas (p) $< 0,05$, sehingga H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn materi kewajiban dan hakku di Sekolah yang dibuat sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun lima tahapan dari model pengembangan ADDIE ini yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media video pembelajaran interaktif memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena media video pembelajaran interaktif sesuai dengan kemajuan teknologi dan dapat membantu seorang guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Dalam mengembangkan suatu media, keberterimaan yang terdapat pada media tersebut harus sesuai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Keberterimaan yang terdapat pada media harus sesuai dan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga media video pembelajaran interaktif dapat

diterima dan bermanfaat bagi siswa (Lambuse & Aryani, 2023; Nadzif et al., 2022). Berdasarkan hasil dari uji ahli isi Keberterimaan (*acceptability*) dan setelah direvisi memperoleh hasil 0,933 dengan kualifikasi validitas sangat tinggi serta dinyatakan bahwa isi keberterimaan dari media video pembelajaran interaktif sudah sangat baik dilanjutkan dan diterapkan.

Tahapan pembelajaran kontekstual dilaksanakan dengan melalui tujuh tahapan (Bintang et al., 2020; Muhartini et al., 2023). Pertama, tahap konstruktivisme di mana siswa didorong untuk belajar lebih baik dengan cara bekerja sendiri, mengkonstruksi pengetahuan, dan menciptakan pemahaman baru. Kedua, tahapan inkuiri sebagai proses pembelajaran yang berdasarkan pada proses penemuan melalui berpikir sistematis. Ketiga, tahap bertanya di mana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait hal-hal yang telah dipelajari. Keempat, tahap masyarakat belajar siswa diusahakan untuk belajar bersama dalam bentuk kelompok dengan anggota yang heterogen. Kelima, tahap pemodelan merupakan proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh. Keenam, tahap refleksi suatu proses di mana siswa diajak untuk memikirkan kembali apa yang telah dipelajari. Ketujuh, tahap penilaian autentik/nyata siswa diberikan suatu penilaian pengetahuan, keterampilan, dengan cara pemberian tugas-tugas yang relevan serta kontekstual kepada peserta didik. Berdasarkan tahapan tersebut, ada empat tahapan yang secara langsung memiliki hubungan terhadap hasil belajar PPKn. Pertama, melalui tahap konstruktivisme pada proses ini mendorong siswa untuk memahami, mengidentifikasi, dan memahami situasi yang relevan dengan topik, di mana aspek pemahaman termasuk keterampilan kognitif memahami (C2). Kedua, melalui tahap pencarian dan penemuan yang membuat siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan dengan keterampilan yang diperoleh siswa dari hasil menemukan sendiri untuk mampu melatih keterampilan memahami (C2). Ketiga, melalui tahap pemodelan siswa diminta untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi atau konteks tertentu (aspek kognitif C3) dan keterampilan menganalisis (C4) mendorong pemikiran kreatif dan pemecahan masalah, di mana siswa harus menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan konteks yang diberikan untuk mencapai solusi yang relevan. Keempat, tahap refleksi siswa diminta untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dan menerima umpan balik dari guru atau sesama siswa. Siswa dapat menanggapi apa yang telah disampaikan dan mengevaluasinya. Dengan demikian, tahapan ini tentunya mendukung ranah kognitif hasil belajar pada aspek mengevaluasi kognitif (C5).

Media video pembelajaran interaktif ini berbeda dari media pembelajaran lainnya karena media video pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran dengan tampilan yang menarik mengandung interaksi atau keterlibatan guru dan siswa sebagai pengguna serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. media video pembelajaran interaktif disajikan secara audio visual. Media yang interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media (Biassari et al., 2021; Gunawan, 2020; Rahmawati et al., 2021). Materi dalam media video pembelajaran interaktif kontekstual mengaitkan materi mengenai fakta-fakta secara nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar siswa (Geni et al., 2020). Desain yang terdapat pada media disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, menyuguhkan tokoh – tokoh karakter siswa SD, terdapat animasi, dan pewarnaan yang sudah disesuaikan dengan bantuan aplikasi *Canva*. Selain itu, Aplikasi *Lumi Education* yang outputnya bersifat *Html* menjadi salah satu aplikasi yang penting dalam pembuatan media video menjadi interaktif (Bahtiar, 2022; Edo et al., 2024; Fananti et al., 2022). Hal ini disebabkan oleh media yang dapat ditambahkan dengan fitur video interaktif yang di dalamnya terdapat kuis. Kuis akan muncul di dalam video yang dikemas secara interaktif. Dengan demikian media ini mampu memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan medianya dan mempraktikkan keterampilan sehingga mendapatkan *feedback* atas materi yang ditampilkan (Wati & Nugraha, 2020; Wulandari et al., 2021).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan sampel yang relatif kecil dari dua sekolah dasar saja (SD Negeri 1 Undisan dan SD Negeri 2 Undisan) dapat membatasi generalisasi hasil kepada populasi yang lebih luas. Kedua, fokus penelitian hanya pada satu tingkat pendidikan (kelas III) juga dapat mempengaruhi representasi hasil pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi atau lebih rendah. Ketiga, meskipun media video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, penelitian ini belum mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual atau variabel tambahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara lebih mendalam. Untuk mengatasi keterbatasan ini, langkah-langkah berikut dapat diambil dalam penelitian mendatang. Pertama, perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan representatif dari berbagai sekolah dan tingkatan pendidikan untuk memastikan hasil yang lebih umum dan dapat diterapkan secara luas. Kedua, penelitian dapat diperluas untuk menginvestigasi faktor-faktor kontekstual seperti lingkungan belajar dan karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi penerimaan dan efektivitas media pembelajaran. Ketiga, selain menggunakan tes pre-test dan post-test, penelitian dapat melibatkan metode penilaian

tambahan seperti observasi atau wawancara untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak media pembelajaran interaktif terhadap proses belajar siswa.

Maka dari itu, dengan mengambil langkah-langkah ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif kontekstual yang lebih efektif dan relevan dalam meningkatkan pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini. Sehingga, dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam bagi siswa. Hal ini penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai kewarganegaraan dan moral. Selain itu, upaya ini juga diharapkan dapat memberikan dorongan positif terhadap motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan serta sikap yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi perubahan dan tantangan global yang terus berkembang.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada mata pelajaran PPKn yang dikembangkan dengan model ADDIE yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Undisan berdasarkan hasil uji validitas keberterimaan dan uji efektivitas terhadap hasil belajar. Media ini dapat membantu guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan membuat siswa menjadi aktif, semangat, serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media video pembelajaran interaktif kontekstual mampu membuat siswa memahami materi yang diberikan sehingga meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif kontekstual pada mata pelajaran PPKn efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>.
- Alfadhil, D. M., Anugrah, A., & Alfidhin Hasbar, M. H. (2021). Budaya Westernisasi Terhadap Masyarakat. *Jurnal Sosial-Politika*, 2(2), 99–108. <https://doi.org/10.54144/jsp.v2i2.37>.
- Alfrida, M. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan*, 1(2), 54–64. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/49>.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p079>.
- Bahtiar, R. D. A. A. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 Sd. 1236–1247. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47137>.
- Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 71. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1403>.
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Bintang, H., Darnah, E., Masta, N., Rinaldi, R., Guswantoro, T., & Sianturi, M. (2020). Analisis Pengetahuan Konseptual, Prosedural, dan Metakognitif Siswa Melalui Pembelajaran Integrasi Flipped Classroom dan PBL. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.2.6208>.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan*

- Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>.
- Edo, S. G., Mau, S. D. I., Setiawi, A. P., Informatika, T., Stella, S., & Sumba, M. (2024). *Perancangan Model Inovasi Pembelajaran Menggunakan Berbantu Teknologi Platform Lumi Designing a Learning Innovation Model Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Method Assisted by Lumi Platform Technology*. 7(2). <https://doi.org/10.31289/jesce.v6i2.10508>.
- Fananti, N., Afryaningsih, Y., & Aqmal Nurcahyo, M. (2022). Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar. *Edunity : Kajian Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(02), 73–80. <https://doi.org/10.57096/edunity.v1i02.14>.
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098–9102. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2426>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- 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), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>.
- Hilmiatussadiyah, K. G. (2020). Hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dengan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 66–69. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/26697>.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62–68. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.8856>.
- Kartika, I. (2019). Penggunaan Multimedia Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifandan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas Iv Sdn Rosela Indah Subangtahun 2014-2015. *Jurnal PenelitianGuru FKIP Universitas Subang*, 02(1), 232–240. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/471/416>.
- Lambuse, H., & Aryani, F. (2023). Pengembangan Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa SMA Negeri 2 Luwuk Banggai. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 2(2), 195–204. <https://doi.org/10.26858/v2i2.47267>.
- Latifah, Zwagery, R. V., Safithry, E. A., & Ng ALIMUN. (2023). Basic Concepts of Child and Youth Creativity Development and Its Measurement in Developmental Psychology. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 426–439. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/275>.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Daerah Sumedang, K., Abdurahman No, M., Sumedang Utara, K., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 3680–3688.
- Mau, M. (2022). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membimbing Kepribadian Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Parindu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 1–15. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v1i4.34>.
- Muhartini, Amril Mansur, & Abu Bakar. (2023). Muhartini 2023. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881>.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). *Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru*. 1(2), 77–80. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspm/article/view/77>.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>.
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174.

- <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>.
- Rahma Dhini, U., Ritonga, S., Nabila, M., Junianti, R., & Syah, Z. (2024). Peran Guru dalam Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori dalam Pembelajaran. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v8i1.1417>.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Sadilah, T. G., & Winarto. (2021). Systematic Literatur Review: Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Di Sekolah Dasar. *DialektikaJurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2), 742–742. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v6i1.1192>.
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>.
- Sari, M. P. (2020). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Aktivitas dan Belajar Siswa Kelas V SD. *Bussiness Law Binus*, 7(2), 33–48. <http://dx.doi.org/10.30587/jtiee.v4i1.1515>.
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 344–354. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4070>.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>.
- Sholikhah Natu, H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Androis Materi PPKn Keberagaman Karakter Individu Bagi Siswa SD. *E-Jurnal Skripsi Prodi Teknologi Pendidikan*, 10(8), 822–830. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/17632>.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan Sistem Computer Based Test (Cbt) Tingkat Sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.917>.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 10 No 06 (2022)*, 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>.
- Wicaksana, Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>.
- Yumriani, Y., Maemunah, M., Samsuriadi, S., Tapa, M. A., & Burbakir, B. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 119–130. <https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2434>.