

ANALISIS VIDEO INTERAKTIF PPKN DALAM MENGEMBANGKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK

Erina Pramudya Septiani¹, Nashwa Neysa Rendrinurtika², Redika April Silviana³,
Sekar Ayu Kartika⁴, Deni Zein Tarsidi⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret

erina12345@student.uns.ac.id, nashwa_21@student.uns.ac.id,

redikaapril66@student.uns.ac.id, sekar_tika271@student.uns.ac.id, denizein@staff.uns.ac.id

Abstract

Teaching and learning activities in elementary schools, especially in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn), often face the problem of a lack of active student participation. This results in learning objectives not being fully achieved and a decline in student interest in learning. This article aims to determine the causes of the lack of active student participation and offer solutions through the use of interactive video media that allows for direct interaction between students and media users. This research uses a case study method with a qualitative approach, to achieve in-depth understanding. Data collection was carried out through three stages starting from observation, interviews with class teachers, and analysis that included various sources related to the use of interactive video media. The results of data collection indicate that interactive video media can increase student interest, attention, and participation in learning, because through interactive video learning materials become more interesting and contextual. Therefore, the use of interactive video media is recommended as an alternative solution for PPKn learning media to create a more active and meaningful learning process.

Keywords: Interactive Video; PPKn; Student Participation; Learning Media; Digital Learning; Educational Technology.

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sering menghadapi permasalahan berupa kurangnya partisipasi aktif peserta didik. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sepenuhnya dan turunnya minat belajar peserta didik. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui penyebab kurangnya partisipasi aktif peserta didik dan menawarkan solusi melalui penggunaan media video interaktif yang memungkinkan terjadinya sebuah interaksi langsung antara peserta didik dan penggunaan media. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif, untuk mencapai pemahaman mendalam. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan dimulai dari observasi, wawancara dengan guru kelas, dan analisis yang memuat berbagai sumber terkait penggunaan media video interaktif. Hasil pengambilan data menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, karena melalui video interaktif materi

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual. Oleh karenanya, penggunaan media video interaktif direkomendasikan sebagai alternatif solusi media pembelajaran PPKn untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Kata kunci: Video Interaktif; PPKn; Partisipasi peserta didik; media pembelajaran; Pembelajaran digital; Teknologi pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memiliki peran strategis dalam membangun dan memajukan peradaban bangsa (Daulay et al., 2024). Dalam konteks globalisasi, fungsi pendidikan tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam pembentukan kepribadian, penguatan nilai diri, serta pengembangan keterampilan peserta didik. Proses pendidikan yang berkualitas memerlukan pembelajaran yang aktif dan partisipatif, di mana peserta didik tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan terlibat secara langsung dalam proses belajar (Yanti & Wikanta, 2025). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna agar setiap potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan mengalami transformasi signifikan, terutama dalam metode dan media pembelajaran. Inovasi pembelajaran menjadi kunci utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi telah membuka peluang bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui penggunaan berbagai media digital (Sari & Munir, 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah. Dimana hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan inovasi pendidikan abad ke-21 dengan praktik pengajaran yang masih tradisional. Rendahnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menjadi kendala utama yang menyebabkan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran (Pageyasti et al., 2025).

Partisipasi peserta didik yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang mendorong pemikiran kritis dan melibatkan mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Rahmawati, 2025). Partisipasi peserta didik berarti keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan, yang ditunjukkan melalui perilaku fisik dan mental mereka (Pujaningsih et al., 2024). Partisipasi dapat dilihat melalui aktivitas fisiknya. Mereka tidak hanya duduk, mendengarkan, atau menonton secara pasif. Sebaliknya, peserta didik harus secara aktif menggunakan tubuhnya, menciptakan sesuatu, bermain, atau bekerja. Sebagai subjek utama dalam pembelajaran, siswa bukan hanya penerima informasi yang pasif, tetapi juga penggerak utama proses tersebut. Partisipasi aktif mereka, baik dalam mengikuti materi, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, atau menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh, sangat bergantung pada tingkat motivasi mereka (Yanti & Wikanta, 2025). Semakin banyak siswa terlibat dalam kegiatan belajar, semakin baik mereka memahami dan memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran berarti peserta didik berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dan tidak hanya melihat atau mendengarkan (Utami, 2023). Media pembelajaran interaktif adalah alat yang menggunakan komputer untuk menyampaikan informasi. Alat ini bergantung pada pendengaran atau penglihatan dan dapat merangsang dan memberikan umpan balik positif tentang penggunaan media tersebut. Media juga berfungsi sebagai media pengantar dalam proses pembelajaran. Media interaktif adalah salah satu contohnya (Wati & Nugraha, 2021).

Media merupakan komponen penting dari pembelajaran. Penggunaan media di kelas dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap bagaimana siswa belajar. Media juga merupakan dasar yang sangat penting, berfungsi sebagai pelengkap, dan merupakan komponen penting dari keberhasilan pembelajaran (Wulandari et al., 2021). Media pembelajaran membantu siswa berkomunikasi dan mengelola sumber belajar. Ini meningkatkan proses belajar. Media ini dapat berupa alat, sarana, atau penghubung yang digunakan untuk membawa dan menyampaikan pesan atau ide yang bermanfaat sehingga lebih mudah untuk memahami materi atau informasi yang ingin disampaikan (Faradisa et al., 2021).

Kustandi & Darmawan, (2020) berpendapat bahwa media dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai pendukung dalam memahami materi. Dengan adanya penggunaan media dapat memicu motivasi dan minat peserta didik, serta merangsang psikologis peserta didik untuk berkeinginan dalam belajar. Penggunaan media yang interaktif dan inovatif dapat berdampak pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media yang inovatif seperti video interaktif mampu memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Respon positif peserta didik terhadap media berbasis video interaktif memberikan dampak positif pula terhadap proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa video interaktif ini efektif untuk digunakan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik (Wulandari et al., 2021). Menurut Suseno et al., (2020) video interaktif ini berbasis multimedia yang menyajikan gambar bergerak, berisi pesan atau informasi pembelajaran meliputi rangsangan yang variatif (audio-visual). Video interaktif membuat pembelajaran bersifat dua arah dan timbal balik antara peserta didik dengan media. Penggunaan media video interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara komponen-komponen komunikasi.

Berdasarkan pendapat diatas, penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran berperan penting dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi. Media tersebut dapat memicu motivasi dan minat belajar, serta merangsang aspek psikologis peserta didik yang akhirnya menumbuhkan keinginan untuk belajar. Sejalan dengan itu, penggunaan media inovatif seperti video interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar karena dapat membangkitkan minat belajar serta menghasilkan respons positif dari peserta didik. Video interaktif sebagai media berbasis multimedia menghadirkan rangsangan audio-visual yang variatif dan memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan media. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Video Interaktif yang membangkitkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat menunjang keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Video Interaktif yang bersifat dua arah atau timbal balik dapat memunculkan rangsangan maupun motivasi belajar peserta didik. Video interaktif menjembatani peserta didik dalam mempermudah memahami materi. Melalui media video interaktif yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran, membuat pesan pada materi yang dirasa masih bersifat abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih baik (Pamungkas & Koeswanti, 2021).

Menurut Sunaryati et al., (2025) Menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran PPKN tergolong mudah dan gampang. Adanya perkembangan teknologi membuat video interaktif mudah diakses, mudah dibagikan, dan memungkinkan peserta didik menggunakan dengan lancar. Keunggulan ini membuat video interaktif dapat diakses kapan saja dan didownload dimana saja. Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran menurut Aisyah & Ramadhan, (2023), di antaranya adalah dapat meningkatkan daya ingat selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diperantarai oleh media akan meningkatkan daya ingat terhadap materi. Yang kedua, menyajikan informasi yang ada pada materi pada peserta didik dengan lebih mudah. Kemudian yang terakhir, membantu peserta didik dalam

memvisualisasikan konsep abstrak yang ada pada materi. Konsep abstrak yang ada pada materi dapat divisualisasikan sedemikian rupa oleh media pembelajaran, sehingga konsep materi dapat tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media merupakan peran krusial dalam membangkitkan minat belajar peserta didik. Peningkatan partisipatif peserta didik setelah penggunaan media video interaktif dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media ini bersifat dua arah sehingga mampu memunculkan rangsangan dan motivasi belajar serta membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah dan jelas. Melalui tampilan audio-visual yang menarik, video interaktif mampu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pesan pembelajaran tersampaikan dengan lebih efektif. Sejalan dengan itu, penggunaan video interaktif dalam pembelajaran tergolong mudah karena kemajuan teknologi membuat media tersebut mudah diakses, dibagikan, serta digunakan oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun. Selain itu, media video interaktif dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik, menyajikan informasi materi dengan lebih mudah, serta membantu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Metode studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati fenomena secara langsung di lapangan, mengumpulkan data nyata dari situasi kelas, dan menggambarkan yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode yang saling melengkapi, dimulai dengan observasi atau pengamatan langsung di lokasi penelitian guna menangkap konteks nyata dan fenomena yang terjadi. Selanjutnya, dilakukan wawancara mendalam dengan informan kunci untuk menggali perspektif, pengalaman, dan pandangan pribadi mereka. Untuk memperkuat analisis dan memberikan landasan teoritis, data ini kemudian didukung oleh studi pustaka, yaitu telaah terhadap dokumen, jurnal, dan literatur relevan. Kombinasi dari pengamatan lapangan, *insight* dari subjek, dan dukungan data sekunder ini memastikan bahwa temuan penelitian holistik, valid, dan komprehensif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ceramah menjadi salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran. Metode ini penting untuk diterapkan dan tidak mungkin untuk dihilangkan begitu saja. Pada kurikulum saat ini, proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Akan tetapi, peserta didik pada tingkat sekolah dasar tentunya masih berpikir secara konkret dalam memahami materi, dan hal ini memerlukan penjelasan langsung dari seorang guru yang merupakan ahlinya. Ceramah berguna untuk menuntun pemahaman konsep peserta didik pada materi, sehingga peserta didik tetap belajar secara mandiri namun tetap berhasil menemukan sebuah pemahaman konsep. Ceramah sebaiknya dilakukan secara berkala pada kegiatan tertentu dan tidak berdurasi terlalu lama agar terjadi proses pembelajaran yang baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SD tempat penelitian berlangsung masih menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai strategi utama dalam penyampaian materi. Hal ini seharusnya tidak menjadi masalah namun penggunaan metode ceramah yang terlalu lama membuat peserta didik cepat bosan dan berakhir tidak memiliki minat pada pembelajaran. Ceramah sebaiknya dilakukan pada awal pembelajaran dan tidak berlangsung terlalu lama karena tingkat fokus peserta didik usia SD biasanya masih cukup rendah.

Pada kegiatan wawancara bersama dengan guru PPKn di SD tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa terjadi regrouping atau merger sekolah dikarenakan penurunan jumlah murid yang signifikan pada sekolah lain. Hal ini mengakibatkan bertambahnya peserta didik dalam setiap kelas dan berdampak pada semakin beragamnya karakteristik peserta didik. Beragamnya karakteristik tersebut menjadi ciri khas tersendiri namun juga bisa menjadi hambatan dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang terlalu lama pada kelas di SD dengan kondisi tersebut, berakibat pada rendahnya minat belajar peserta didik. Guru perlu melakukan pengkondisian ulang terhadap aturan-aturan yang berlaku di kelas karena mendadak mendapatkan tambahan peserta didik. Kondisi sebelum dilakukan merger sekolah adalah guru tersebut bisa mengenali dan mengerti semua karakter peserta didik yang ada di kelasnya, namun ketika terjadi penggabungan dari sekolah lain, guru kurang bisa menyesuaikan dan sering tercipta suasana kelas yang gaduh.

Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran berlangsung secara satu arah, di mana guru menjadi sumber informasi tunggal sementara peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif. Penggunaan metode ceramah pada kondisi kelas yang diampu oleh guru tersebut kurang sesuai dan memerlukan metode lain agar peserta didik memiliki minat dalam kegiatannya. Hal tersebut terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberi pendapat, maupun menanggapi materi yang disampaikan. Ketika guru menyampaikan materi dengan ceramah, kebanyakan peserta didik kurang mengikuti. Jika hal ini terus berlanjut, maka proses pembelajaran hanya akan berakhir sia-sia dan tidak menghasilkan perpindahan pengetahuan yang sebenarnya.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan cara lain agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Guru sebaiknya menggunakan media yang interaktif agar peserta didik ikut berpartisipasi dalam belajar. Media pembelajaran yang interaktif dapat menarik rasa penasaran peserta didik dan meningkatkan fokus mereka. Akan tetapi, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut masih sangat terbatas. Guru belum mengadakan media yang beragam, hanya berfokus pada media yang tersedia dan mudah untuk dipakai. Guru hanya menggunakan papan tulis yang ada pada setiap kelas dan buku teks yang dimiliki semua peserta didik. Guru juga sesekali memutar video linear yang bersifat pasif. Media tersebut tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi atau memberikan respon selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, antusiasme dan perhatian peserta didik mudah menurun, beberapa peserta didik menunjukkan tanda-tanda kebosanan seperti berbicara sendiri, kurang fokus, atau tidak mengikuti arahan pembelajaran dengan baik.

Keberadaan teknologi yang ada pada zaman sekarang juga berdampak pada minat anak-anak pada teknologi. Peserta didik SD pada saat ini, umumnya lebih tertarik dengan hal-hal yang berbau teknologi seperti HP, game online, dan media sosial. Akan lebih baik jika guru bisa memanfaatkan kecanggihan dari teknologi sebagai media pembelajaran. Peserta didik yang memang tertarik dengan teknologi akan penasaran dan menantikan hal baru yang mungkin disediakan guru pada pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya terdapat rendahnya variasi media dan metode yang digunakan oleh guru dan ini membuat pembelajaran PPKn kurang menarik untuk peserta didik serta tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi digital.

Melalui pengamatan tersebut, peneliti menemukan bahwa akar permasalahan utama terletak pada kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru sebenarnya menyadari pentingnya membuat pembelajaran lebih menarik, namun keterbatasan keterampilan dalam mengembangkan media berbasis teknologi menjadi salah satu kendala signifikan. Video yang digunakan selama pembelajaran tidak lebih dari tayangan biasa, sehingga tidak mampu menstimulasi keaktifan peserta didik. Berdasarkan analisis temuan lapangan, peneliti menilai bahwa penggunaan media video interaktif merupakan solusi yang relevan dan

potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Video interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung melalui fitur kuis, pertanyaan reflektif, dan respon otomatis yang muncul di tengah tayangan. Dengan adanya interaksi ini, peserta didik tidak hanya menonton, tetapi dituntut untuk berpikir, memilih jawaban, serta memahami konsekuensi atau umpan balik dari pilihan mereka. Media ini dapat membantu meningkatkan fokus dan motivasi karena peserta didik merasa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, visualisasi yang lebih menarik dalam video interaktif dapat memperjelas konsep-konsep abstrak dalam PPKn sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.

Penggunaan video interaktif bukan hanya sekadar penambahan media, tetapi merupakan upaya menyusun pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital. Melalui interaktivitasnya, video ini mampu mengurangi dominasi ceramah, menjadikan pembelajaran lebih dinamis, serta menciptakan suasana belajar dua arah yang lebih komunikatif. Implementasi video interaktif juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas, karena media tersebut mampu mempertahankan perhatian peserta didik lebih lama. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa video interaktif merupakan media yang layak dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn di SD guna meningkatkan minat belajar, partisipasi peserta didik, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Saran ini diberikan berdasarkan temuan observasi langsung yang menunjukkan perlunya inovasi media dan metode agar pembelajaran tidak lagi monoton dan dapat memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua faktor yang berkontribusi pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah penggunaan metode ceramah yang dominan serta jumlah media pembelajaran yang digunakan guru. Metode pembelajaran satu arah membuat peserta didik kurang terlibat aktif, yang mengurangi minat, motivasi, dan pemahaman mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran di kelas, terutama yang interaktif, masih belum digunakan sepenuhnya.

Terbukti bahwa penggunaan media video interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui fitur interaksi seperti kuis, pertanyaan reflektif, dan umpan balik otomatis, serta visualisasi audio-visual yang membantu memahami konsep abstrak, media ini memiliki kemampuan untuk mendorong partisipasi aktif. Oleh karena itu, video interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media interaktif dengan cara yang paling efektif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 220-225.
- Daulay, N. K., Rambe, N., Pohan, S. S., Rambe, F. F., Thaiyibah, A., & Mardiana. (2024). PENDIDIKAN SEBAGAI INVESTASI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 322-332.
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/Mts. *Pisces*, 1, 106-116.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Pageyasti, K. S. K., Suweta, I. M., & Giri, I. M. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR

- MADITIF (MAJALAH DIGITAL INTERAKTIF) PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SD GUGUS VII. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 5.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Pujaningsih, M. A., Burhanuddin, Timan, A., & Sultoni. (2024). *PENGARUH PENGELOLAAN LAYANAN KHUSUS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI KOTA MALANG*. 4(11). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i11.2024.14>
- Rahmawati. (2025). *MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN MELALUI METODE INDEX CARD MATCHDI KELAS III A SDN MODEL TERPADU MADANI*. 11(September), 246-256.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sunaryati, T., Situmeang, D. R. S., Amalia, N., Hasyim, L. F., & Pebriyanti, R. (2025). PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD PADA PEMBELAJARAN PKN. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 85-94.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Utami, R. P. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394-401.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). 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.
- 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), 1525-1531.
- Yanti, F. D., & Wikanta, W. (2025). *PERAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN: ANALISIS PENGARUH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR*. IV, 79-88.