

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Yernita Putri Zai^{1*}, Asali Lase¹, Arianto Lahagu¹, Yearning Harefa¹

Universitas Nias, Indonesia¹

E-mail: yernizai46@gmail.com

Abstrak

Metode ceramah sangat tidak disukai oleh siswa zaman sekarang. Kecenderungan guru menggunakan metode tersebut sering mengakibatkan siswa mengantuk dalam kelas, alhasil tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan berdampak pada minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa isi materi dan penanganan masalah oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 91% (sangat valid), sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif mencapai 95% (sangat valid). Respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif uji perseorangan 93% (sangat praktis) sedangkan pada uji lapangan sebesar mencapai 92% (sangat praktis) sedangkan hasil minat belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan mencapai presentase 93%. Keefektifan video pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi dengan ketuntasan belajar sebesar 66% dengan kategori keefektifan sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif; Minat Belajar.

Abstract

The lecture method is very disliked by today's students. The tendency of teachers to use this method often makes students sleepy in class, as a result, learning objectives will not be achieved and have an impact on students' interest in learning. The purpose of this study was to determine the development of interactive learning videos in increasing students' interest in learning. The research method used is the research and development method (Research and Development). The results of the study showed that the content of the material and handling of problems by material experts were very valid with a percentage of 91% (very valid), while the results of the feasibility of interactive learning media reached 95% (very valid). The response of students to the interactive learning video individual test was 93% (very practical) while in the field test it reached 92% (very practical) while the results of student learning interest based on the questionnaire that had been distributed reached a percentage of 93%. The effectiveness of interactive learning videos on economic activity material with learning completeness of 66%

with a very high effectiveness category. It can be concluded that interactive learning videos have proven to be effective in increasing students' interest in learning.

Keywords: *Interactive Learning Videos; Interest in Learning.*

Submitted: 2024-08-23. Revision: 2024-09-11. Accepted: 2024-09-15. Publish: 2024-11-18.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin pesat yang mempengaruhi berbagai bidang, termasuk juga di dunia pendidikan (Fitria, D., et al. 2024). Tuntutan global menuntut guru untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Menurut (Gulo et al., 2024) proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar. Proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya (Astiti, A. D., et al. 2024). Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. (Hidayah & Hamonangan, 2024).

Perkembangan teknologi dan informasi yang ada menjadikan dunia pendidikan semakin berkembang, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kualitas belajar jika

dipergunakan dengan tepat, sehingga pada kemajuan teknologi ini, tenaga pendidik atau guru dituntut dapat mempergunakan dan melibatkan teknologi informasi maupun komunikasi pada setiap kegiatan pembelajaran (Insan et al., 2024). Video sering digunakan pada proses pembelajaran biasanya, digunakan sebagai elemen pembelajaran konvensional, sebagai basis pembelajaran campuran, serta media penyampaian materi pada saat proses pembelajaran (Yuanta, 2020).

Video pembelajaran sebagai fasilitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sebab video pembelajaran mampu memudahkan siswa dan mengerti tentang materi yang guru sampaikan. (Rahma et al., 2024), menyatakan bahwa dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang, profesionalisme guru dituntut harus dapat mengelola berbagai informasi yang didapat dan lingkungan dalam memfasilitasi proses kegiatan belajar peserta didik. Pendidik dan peserta didik merupakan pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil maksimal apa bila proses pembelajaran efektif (Hakiki, M., et al. 2023). Media memberikan manfaat terhadap pembelajaran individu yaitu kedudukannya dalam melayani kebutuhan peserta didik, sehingga media yang di gunakan dalam pembelajaran harus

efisien dan efektif dan dapat sesuai kebutuhan peserta didik (Hakiki, M., et al. 2024). Menurut (Anggraeni et al., 2024) bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu seperti media pembelajaran berupa video interaktif yakni gambar animasi bergerak yang menarik dan simulasi.

Audio dan visual untuk menarik keaktifan dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang di ajarkan guru, media pembelajaran video interaktif lebih menekankan pada konsep yang kontekstual. (Wahyuni et al., 2020). Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, siswa lebih diberi tempat dari pada guru. artinya, dalam proses pembelajaran siswa merupakan pusat pembelajaran (*student center*) (Hakiki, M., et al. 2024). Video pembelajaran interaktif mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajaran. di dalam kelas yang menemukan fakta, konsep atau bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah/mengendalikan seluruh kegiatan di kelas.

Pengembangan video pembelajaran merupakan bentuk video pembelajaran yang menjadi kebutuhan. Bagi peserta didik video dipilih sebagai media pembelajaran yang di kembangkan karna konsep kurikulum merdeka belajar juga mengharuskan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar, kepada peserta didik. (Asyhar, et al., 2020), video interaktif merupakan media yang didalamnya mengabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat

interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya. (Widiya et al. 2021) mengatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apa bila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut. Sehingga peserta didik hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media, salah satu hal yang penting dalam video interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam membuat, untuk pembuatan video yang di kembangkan (Setyoningtyas & Ghofur, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah menjalankan magang 3 di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu, peneliti telah melaksanakan wawancara terhadap guru IPS yang bersangkutan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan penggunaan video pembelajaran telah dilakukan. Akan tetapi, guru masih kurang memahami penggunaan digital dan proses pengeditan video sehingga penyajian video di dalam kelas kurang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut menyebabkan guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks pelajaran dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan Power Point (Saragih et al., 2021). Di lain pihak peserta didik hanya menyimak dan mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton yang membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak kreatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan

video pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran dengan pendekatan siswa pada masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dari aktivitas memecahkan masalah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut (Murtiyani, T., et al. 2024). Model pembelajaran ini berfokus pada keaktifan dan mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran (Yassin, A., & Bashir, A. 2024). Melalui pengembangan video pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan untuk menunjang proses belajar yang sesuai dan relevan (Wardani et al., 2018).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan upaya peserta didik diharapkan dapat memahami dan menemukan konsep tentang materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, belajar secara mandiri, serta membantu guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran membutuhkan akses dalam pengeditannya yaitu Aplikasi CapCut, dengan penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam fitur yang dapat dimanfaatkan peneliti dalam membuat video

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (Research and

Development). Model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Artinya penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Tahapan ADDIE dilakukan secara teratur dan berpedoman pada landasan teoretis desain pembelajaran yaitu mempertimbangkan masalah pembelajaran serta dilakukan beberapa kali revisi untuk penyempurnaan. uji coba dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari desain uji coba, diantaranya Uji perorangan terdiri dari 3 orang siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Mandrehe, uji lapangan yang terdiri dari 18 orang siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Mandrehe.

Subjek uji coba terdiri dari ahli materi/isi, ahli bahasa/penyajian, ahli desain/media, dan peserta didik. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) sehingga untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan tes wawancara dengan peserta didik. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dapat dihitung langsung

melalui angket dan tes yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah lembar validasi, dan angket kepraktisan video pembelajaran.

Efektifitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi kegiatan ekonomi video interaktif. Teknik analisa data terdiri dari analisis data angket validitas, analisis data angket kepraktisan, dan analisis efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

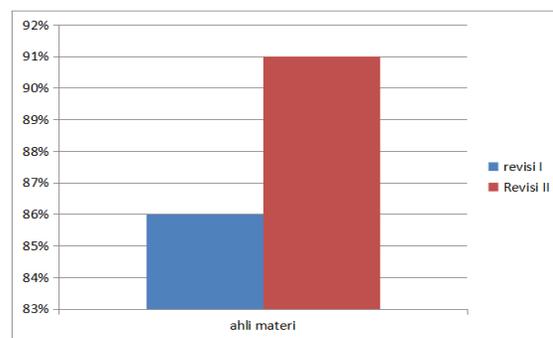
A. Hasil Analisis Data

Hasil validasi ahli materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 86% dengan kriteria sangat valid, dan revisi II dengan pencapaian 91% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi akhir dari validator materi, yaitu 91% kualifikasi sangat valid dengan demikian video pembelajaran interaktif dari segi materi “sangat layak” untuk digunakan. Hasil validasi ahli materi pada produk video

pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 86% dan revisi II dengan pencapaian 91% dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi.

No.	Revisi I		Revisi	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	86%	Sangat valid	91%	Sangat valid



Gambar 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Materi.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dan validasi ahli materi, peneliti melakukan revisi. hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 86% kategori sangat valid. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli materi pada revisi I. kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kritikan dan masukan pada revisi I oleh validator ahli materi, dengan menjelaskan tujuan video pembelajaran.

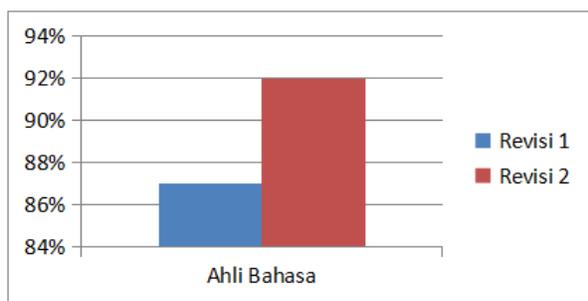
Penilaian ahli bahasa dapat diperoleh dari hasil angket validasi bahasa dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa

sebanyak dua kali. validasi bahasa dilakukan oleh 1 orang vaidator, validasi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 8 indikator.

Hasil validasi ahli bahasa pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 87% dengan kriteria sangat valid yang dapat dilihat pada dan revisi II dengan pencapaian 92% dengan kriteria sangat valid yang dapat dilihat pada adapun bentuk tabel dan gambar yang dibuat oleh peneliti dalam presentase validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

No.	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	87%	Sangat valid	92%	Sangat valid



Gambar 2. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

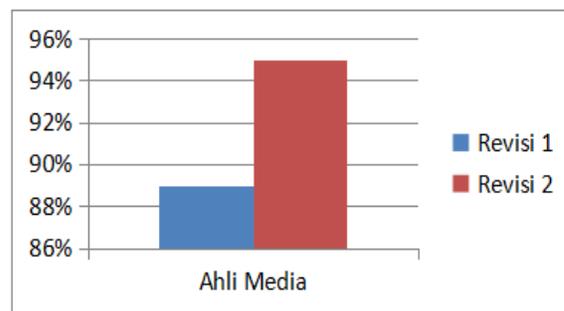
Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapain 87% dengan kualifikasi sangat valid. Penilaian ahli media/desain diperoleh dari hasil angket validasi media serta saran dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat. penilaian ahli media diperoleh dari

hasil angket validasi media serta saran dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembeajaran yang telah dibuat. produk video pembelajaran direvisi oleh ahli media sebanyak dua kali. hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 89% dengan kualifikasi sangat valid/layak dapat dilihat pada dan revisi II mendapatkan tingkat pencapaian 95% kualifikasi sangat valid/layak dapat dilihat pada.

Hasil validasi ahli desain pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 89% dan revisi II dengan pencapaian 95% dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 3. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Media/Desain

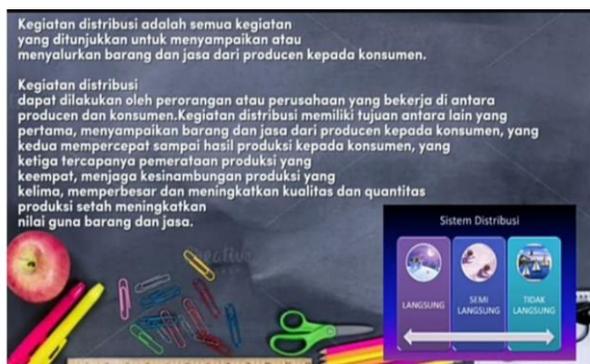
No.	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	89%	Sangat valid	95%	Sangat valid



Gambar 3. Prsentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Media Dan Desain

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dan validasi ahli media/desain, maka peneliti melakukan revisi. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian kualifikasi sangat valid. Berdasarkan analisis data

yang diperoleh dari validasi ahli media/desain pada revisi I, kemudian peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari ahli validasi sehingga menghasilkan tingkat pencapaian 89% kategori sangat valid/layak, revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan. Namun, validator menyarankan sedikit supaya memberikan hak cipta pada video pembelajaran tersebut. Berikut hasil perbaikan dari saran dan kritikan yang diberikan oleh validator ahli media/desain video pembelajaran adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Revisi II Ahli Media/Desain Pada Salah Satu Tampilan Yang Ada Hak Cipta



Gambar 5. Revisi II Ahli Media/Desain Pada Tampilan Isi Materi

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perseorangan mencapai 93% dengan kriteria sangat praktis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik Terhadap Video Pembelajaran Pada Uji Perseorangan

No	Peserta Didik	Skor	Persentase	Kategori
1	A	0	92%	Sangat Praktis
2	B	61	93%	Sangat praktis
3	C	61	93%	Praktis
rata-rata		93,33		Sangat praktis
Kriteria kepraktisan				

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 18 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba lapangan. Mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 5. Hasil Ketuntasan Peserta Didik Pada Tes Hasil Belajar

No.	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	KKM
1.	Peserta didik yang tuntas	12	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	6	
Presentase Ketuntasan Belajar		66%	

B. Pembahasan hasil pengembangan video pembelajaran interaktif

1. Hasil Kelayakan Oleh Para Ahli

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi pada video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian kelayakan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan kurikulum CP Dan ATP yang layak digunakan di sekolah, dengan presentase perolehan skor hasil kelayakan media pembelajaran interaktif pada revisi pertama oleh ahli materi 71% oleh ahli bahasa 87% dan ahli media sebesar 89%. Presentase perolehan skor hasil kelayakan media video pembelajaran interaktif pada revisi kedua oleh ahli materi sebesar 91% oleh ahli bahasa 92% dan ahli media sebesar 95%.

Tabel 7. Penilaian Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Uji coba produk	Skor perolehan	Skor maksimal	Tingkat pencapaian %	Kategori
Revisi I	57	80	71%	Valid
Revisi II	73	80	91%	Sangat Valid

Tabel 8 Penilaian Video Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
Revisi I	35	40	87%	Sangat Valid
Revisi II	37	40	92%	Sangat Valid

Tabel 9. Penilaian Video Pembelajaran Oleh Ahli Media

Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
Revisi I	76	85	89%	Sangat Valid
Revisi II	81	85	95%	Sangat Valid

2. Analisis Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif.

Angket merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk tujuan mengumpulkan informasi dari responden. Angket dapat dianggap sebagai semacam wawancara yang diberikan kepada peserta didik. Kusioner respon siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap pengoperasian atau penggunaan media, maka perlu memberikan angket kepada peserta didik. Dari hasil tersebut akan diketahui bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif. Hasil minat belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan dan hasil uji coba produk pada materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan metode R&D pada perolehan uji perseorangan ialah 93% dan uji coba lapangan 92% kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengembangan video

pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Mandrehe pada tahun ajaran 2023/2024, peneliti menyimpulkan bahwa metode pengembangan Research and Development (R&D) yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi, serta uji coba perorangan dan lapangan telah berhasil dilaksanakan. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan validitas 91% dari ahli materi dan 95% dari validator media. Respon siswa terhadap video ini juga sangat positif dengan presentase kepraktisan sebesar 93% pada uji perseorangan dan 92% pada uji lapangan, serta minat belajar yang meningkat hingga 93%. Keefektifan video dalam meningkatkan ketuntasan belajar mencapai 66% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan temuan ini, video pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan referensi oleh guru IPS dan diimplementasikan lebih luas di berbagai sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., Budi, E., & Fitri, U. R. (2024). PENGEMBANGAN MICROLEARNING VIDEO 360° PADA FENOMENA KONTRAKSI PANJANG. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 300–313. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2>
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i.248>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i.252>
- Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.47711>
- Hakiki, M., Surjono, H. D., Wagiran, Fadli, R., Budiman, R. D. A., Ramadhani, W., Hidayah, Y. (2023). Enhancing Practicality of Web-Based Mobile Learning in Operating System Course:

- A Developmental Study. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 17(19), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i19.42389>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). KESADARAN DIGITAL MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12–23. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1>
- Insan, P. P., Idris, N. Bin, & Mahardika, M. K. (2024). IMPLEMENTASI PENILAIAN HASIL BELAJAR SECARA DIGITAL BERBASIS APLIKASI E-RAPOR UNTUK DOKUMENTASI AKADEMIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 105–113. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1>
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- Rahma, A. A., Bafadal, U., Ilyas, S. N., & Musi, M. A. (2024). STRATEGI GURU DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI ANAK USIA DINI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 242–254. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2>
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R. & Wati Sembiring, R. Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah *Yabes School Medan. J. Widya2*, 75–82 (2021). <https://doi.org/10.54593/awl.v2i1.10>
- Setyoningtyas, K. Y. & Ghofur, M. A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif J. Ilmu Pendidik.3*, 1521–1533 (2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R. & Wati Sembiring, R. Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah *Yabes School Medan. J. Widya2*, 75–82 (2021). <https://doi.org/10.54593/awl.v2i1.10>
- Setyoningtyas, K. Y. & Ghofur, M. A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif J. Ilmu Pendidik.3*, 1521–1533 (2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.601>

- Wahyuni, S., Rahmadhani, E. & Mandasari, L. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 597–602 (2020).
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Wardani, R. K. & Syofyan, H. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilm. Sekol. Dasar2*, 371 (2018).
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V. & Utari, A. D. Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *J. Jendela Pendidik.1*, 293–299 (2021).
<https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
- Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>
- Yuanta, F. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila J. Pendidik. Dasar1*, 91 (2020).
<http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>