

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII F di SMPN 1 Pasangkayu

Shanty¹, Mohammad Jamhari², Mursito S. Bialangi³, I Nengah Kundera⁴, Zulaikhah Dwi Jayanti⁵, Musdalifah Nurdin⁶

¹⁻⁶Universitas Tadulako, Jl. Soekarno Hatta No.9, Palu, Indonesia
Email: shantyunita27@gmail.com

ABSTRACT

The learning medium is the tool used in the teaching process to make it easier for the delivery of material to students. One media that has major impact is video-based media, particularly interactive videos that integrate text, sound, animation, and graphic elements so that it allows for interactions in the learning process. Lack of a student's cognitive ability in understanding science materials suggests the need for more innovative and interactive media applications of learning. The study aims to improve students' cognitive abilities through the implementation of interactive video-based media learning on science subjects. The study uses the type of class action study (PTK) performed in two cycles with stages of planning, execution, observation, and reflection. Research subject was 28 student VIII class F SMPN 1 Pasangkayu. Data collection techniques are done through cognitive observation and testing, while data analysis uses percentage techniques. Research shows that teacher activity increased from 85% on cycle I to 94% on cycle II in very good category. Students' cognitive abilities also increase from 65% (enough categories) to 74% (good category). Thus it can be concluded that the implementation of interactive video-based learning media can improve students' cognitive abilities on the eighth f science course at SMPN 1 Pasangkayu.

Keywords: Cognitive Abilities, Instructional Media, Interactive Video

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Salah satu media yang memiliki pengaruh besar adalah media berbasis video, khususnya video interaktif yang mengintegrasikan unsur teks, suara, animasi, dan grafik sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi IPA menunjukkan perlu adanya implementasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui implementasi media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VIII F SMPN 1 Pasangkayu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes kemampuan kognitif, sedangkan analisis data menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 85% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Kemampuan kognitif siswa juga meningkat dari 65% (kategori cukup) menjadi 74% (kategori baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VIII F di SMPN 1 Pasangkayu.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Media Pembelajaran, Video Interaktif

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi atau fasilitator dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Nurhikmah *et al.*, 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Widad *et al.*, 2021). Salah satu jenis media yang memiliki pengaruh besar adalah media berbasis video. Kehadiran media yang kreatif ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memperbaiki mutu pendidikan, dan memperkaya pengalaman pembelajaran di dalam kelas. Video sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan pesan yang bersifat informatif, edukatif, atau instruksional, baik dalam bentuk fakta maupun fiksi. Penggunaan media video menawarkan berbagai manfaat, termasuk memberikan pengalaman konkret bagi siswa.

Media pembelajaran video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya menggabungkan berbagai unsur teks, suara, gambar bergerak ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya (Rahmawati *et al.*, 2021). Video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak dan menarik perhatian penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik dan juga kreatif sehingga timbul ketertarikan terhadap penonton (Rahmatika, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video juga memberikan fleksibilitas dalam pengaturan kecepatan atau perlambatan pembelajaran, yang memudahkan siswa dalam mengikuti urutan peristiwa yang ditampilkan. Selain itu, penggunaan media video dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam mengakses kembali materi yang telah dipelajari, tetapi juga dapat mendukung proses pemahaman dan pengolahan informasi. Penyajian materi melalui unsur visual dan audio memungkinkan siswa menerima informasi dengan lebih jelas sehingga dapat membantu mengembangkan proses berpikir selama pembelajaran. Proses tersebut berkaitan erat dengan kemampuan kognitif siswa, yang merupakan kemampuan mental dalam menerima, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi yang diperoleh. (Fauzi *et al.*, 2019).

Kemampuan kognitif adalah suatu proses mental yang meliputi pengenalan terhadap objek secara umum, yang tercermin dalam representasi mental individu, baik dalam bentuk ide, respons, simbol, maupun nilai. Oleh karena itu, kemampuan kognitif memainkan peranan yang krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran, mengingat sebagian besar aktivitas pembelajaran berkaitan dengan berpikir dan mengingat. Dalam proses ini, setiap individu memiliki cara masing-masing yang akan memengaruhi tingkat kemampuan kognitif yang dimiliki (Zakiah dan Khairi, 2019). Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Menurut (Puspita *et al.*, 2022) mengatakan bahwa perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek perkembangan yang penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Segala perubahan tingkah laku yang dilakukan anak menjadi hasil dari perkembangan kognitif anak yang juga didapatkan dari hasil belajar pada lingkungan mereka.

Video interaktif memiliki keterkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif siswa karena melalui media ini siswa dapat memperoleh dan mengembangkan pengetahuan secara lebih efektif. Dalam video interaktif terdapat tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang membuat siswa tidak hanya menerima informasi pembelajaran, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam memahami isi materi. Proses interaksi yang terjadi memungkinkan siswa membangun pengetahuan baru, mengkaitkan dengan pengetahuan sebelumnya, serta menerapkan dalam situasi kontekstual.

Hasil observasi dan wawancara peneliti pada Sabtu, 06 September 2025 dengan beberapa guru di SMPN 1 Pasangkayu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara mendalam, khususnya dalam aspek kognitif seperti mengingat, memahami, dan menerapkan informasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPA, rata-rata kemampuan kognitif siswa kelas VIII A sebesar 80,8, kelas VIII B sebesar 82,3, kelas VIII C sebesar 81,7, kelas VIII D sebesar 79,6, kelas VIII E sebesar 74,9, dan kelas VIII F sebesar 71,8. Meskipun selisih nilai antar kelas tidak terlalu besar, kelas VIII F menunjukkan kemampuan kognitif terendah secara relatif. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya

kemampuan kognitif siswa di kelas tersebut adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media yang digunakan belum mampu memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami materi secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, kelas VIII F dipilih sebagai fokus dalam penelitian ini dengan harapan bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual dapat mendorong peningkatan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan yang terdapat di SMPN 1 Pasangkayu, perlu adanya media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran berbasis video interaktif. Oleh karena itu, sangat penting dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VIII F melalui implementasi media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya pada penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. PTK memiliki empat tahapan utama yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pasangkayu pada semester genap bulan Januari tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VIII F SMPN 1 Pasangkayu yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 11 laki-laki dan 17 Perempuan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan sumber data yaitu data primer atau data utama yang bersumber dari tes kemampuan kognitif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi yang berarti mengamati data pada saat melakukan kegiatan PTK. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk kuis yang disusun menggunakan soal pilihan ganda dan essay dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan indikator ranah kognitif. Setiap butir soal dilengkapi dengan kunci jawaban sehingga skor siswa dapat langsung dihitung dari jumlah jawaban benar.

Teknik penyajian dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu *editing*, *scoring*, dan *tabulating*. Tahap *editing* dilakukan dengan menganalisis serta memeriksa lembar observasi sebelum digunakan sebagai instrumen penilaian. Selanjutnya, tahap *scoring* merupakan proses pemberian skor terhadap setiap item pernyataan yang terdapat pada lembar observasi, termasuk hasil tes kemampuan kognitif siswa. Tahap berikutnya adalah *tabulating*, yaitu proses penyusunan seluruh data yang telah diberi skor ke dalam bentuk tabel sehingga memudahkan dalam proses perhitungan dan analisis data. Data aktivitas guru dan kemampuan kognitif siswa diolah menggunakan rumus $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ (Arini, 2017), dimana NP adalah nilai persentase, R adalah

skor mentah yang diperoleh, dan SM adalah skor maksimal. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kategori penilaian aktivitas guru yang disajikan dalam tabel 1 dan penilaian kemampuan kognitif pada tabel 2.

Tabel 1. Kategori Penilaian Aktivitas Guru

Skala	Persentase Skor	Kategori
5	86%-100%	Sangat Baik
4	76%-85%	Baik
3	60%-75%	Cukup
2	55%-59%	Kurang
1	≤54%	Sangat Kurang

(Sumber : Rahma *et al.*, 2015)

Tabel 2. Kategori Kemampuan Kognitif

Skala	Persentase Skor	Kategori
5	81%-100%	Sangat Baik
4	66%-80%	Baik
3	56%-65%	Cukup
2	41%-55%	Kurang
1	0%-40%	Sangat Kurang

(Sumber : Sari, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VIII F SMPN 1 Pasangkayu melalui implementasi media pembelajaran berbasis video interaktif pada mata pelajaran IPA dengan subjek penelitian 28 siswa.

Persentase perbandingan aktivitas guru disajikan pada tabel 3, tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 3. Persentase Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I

Siklus I		
Aktivitas Guru	Pertemuan I	Pertemuan II
Persentase	81%	90%
Kategori	Baik	Baik

Tabel 4. Persentase Perbandingan Aktivitas Guru Siklus II

Siklus II		
Aktivitas Guru	Pertemuan III	Pertemuan IV
Persentase	90%	99%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Tabel 5. Persentase Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Persentase	85%	94%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Hasil penelitian aktivitas guru pada siklus I dan II menunjukkan bahwa keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase 94% dan menunjukkan kategori terlaksana sangat baik. Hal ini disebabkan karena penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti empat tahapan penelitian tindakan kelas serta dalam proses pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam modul ajar yang telah disusun pada siklus I dan siklus II. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (Amir, 2020) bahwa Pembelajaran dilaksanakan 2 kali pertemuan atau selama 2 JP (2 x 40 menit).

Persentase perbandingan perbandingan tes kemampuan kognitif disajikan pada tabel 6, tabel 7 dan tabel 8.

Tabel 6. Persentase Perbandingan Tes Kemampuan Kognitif Siklus I

Siklus I		
Tes Kemampuan Kognitif	Pertemuan I	Pertemuan II
Persentase	63%	68%
Kategori	Cukup	Baik

Tabel 7. Persentase Perbandingan Tes Kemampuan Kognitif Siklus II

Siklus II		
Tes Kemampuan Kognitif	Pertemuan III	Pertemuan IV
Persentase	73%	76%
Kategori	Baik	Baik

Tabel 8. Persentase Perbandingan Tes Kemampuan Kognitif Siklus I dan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Persentase	65%	74%
Kategori	Cukup	Baik

Hasil penelitian kemampuan kognitif pada siklus I pertemuan pertama dan kedua, siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran melalui penayangan video interaktif yang memuat materi struktur dan fungsi organ sistem peredaran darah serta penyakit dan gangguan pada sistem peredaran darah. Selain itu, beberapa siswa juga sudah mampu menjawab kuis interaktif dengan benar dan tepat waktu. Akan tetapi, kemampuan kognitif siswa pada pertemuan pertama dan kedua belum meningkat secara keseluruhan karena hasil tes kemampuan kognitif pada siklus I masih menunjukkan persentase 65% dengan kategori cukup. Hal ini terjadi karena masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi berdasarkan tayangan video, sehingga berpengaruh terhadap ketepatan mereka dalam menjawab kuis yang diberikan. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pada indikator C5- Mengevaluasi dan C6- Mencipta. Menurut (Nurhatmi, 2025) siswa memproses informasi melalui dua saluran (visual dan verbal) yang memiliki kapasitas terbatas, sehingga jika penyajian video tidak dirancang sesuai prinsip kognitif, maka dapat menyebabkan beban kognitif berlebih dan menghambat pemahaman siswa. Hal ini juga sejalan dengan (Yusra & Puspita, 2025) bahwa media video berbasis teori kognitif memang dapat meningkatkan pemahaman konsep, namun efektivitasnya sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa dan kesesuaian desain media dengan karakteristik peserta didik.

Tindak lanjut yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran. Peneliti melakukan perbaikan dengan menyajikan video yang lebih terarah, disertai penekanan pada poin-poin penting agar siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, video interaktif juga dilengkapi dengan kuis dan pertanyaan sederhana yang diberikan setelah penayangan video interaktif untuk membantu siswa dalam mengingat serta memahami isi materi. Pemanfaatan video interaktif yang lebih terstruktur ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperhatikan materi secara lebih fokus dan memahami konsep yang disampaikan secara mendalam. Menurut penelitian (Layinnatussyifa *et al.*, 2024) menjelaskan bahwa video interaktif yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena penyajian materi yang jelas, sistematis, dan mudah diikuti oleh siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dusanek & Kollar 2026) bahwa fitur interaktif seperti kontrol belajar dan umpan balik dalam video dapat meningkatkan keterlibatan kognitif serta membantu proses integrasi pengetahuan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian kemampuan kognitif siswa pada siklus II pertemuan ketiga dan keempat dengan materi sistem ekskresi serta sistem pernapasan menunjukkan perkembangan yang semakin baik karena hasil tes kemampuan kognitif pada siklus II menunjukkan persentase 74% dengan kategori baik. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat serta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari berdasarkan tayangan video interaktif. Siswa juga tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pemahamannya dengan menggunakan bahasa sendiri, serta mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan penjelasan yang terdapat dalam video. Selain itu, tingkat konsentrasi siswa meningkat, yang ditunjukkan melalui fokus mereka saat menyimak isi video serta kemampuan dalam menjawab kuis yang diberikan dengan lebih tepat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Oktariani *et al.*, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui penyajian informasi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Video interaktif yang diterapkan sebagai media pembelajaran pada siklus II berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan ini terlihat ketika siswa sudah mampu memahami materi yang disajikan melalui video interaktif dengan lebih baik. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti lebih banyak mengajukan pertanyaan kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung, serta lebih responsif dalam menanggapi pertanyaan yang terdapat pada video interaktif. Indikator kemampuan kognitif juga meningkat secara signifikan mulai dari C1-Mengingat, C2-Memahami, C3-Menerapkan, C4-Menganalisis, C5 Mengevaluasi dan C6- Mencipta dengan persentase 74% sehingga kemampuan kognitif siswa pada siklus II dikategorikan baik. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh (Dahlan *et al.*, 2023) bahwa pembelajaran menggunakan video interaktif yang memadukan animasi, audio, serta fitur interaktif seperti kuis dan simulasi mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir. Menurut penelitian (Haerawan *et al.*, 2024) bahwa penggunaan video interaktif secara signifikan meningkatkan *student engagement* (keterlibatan siswa) dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Video interaktif tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaksi seperti kuis, pertanyaan, dan umpan balik yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif sebagaimana sesuai dengan penelitian (Syaparuddin & Elihami, 2019) karena pesan yang akan disampaikan terlihat lebih menarik sehingga mendorong dan meningkatkan motivasi untuk lebih memahami materi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Nabilah *et al.*, 2025) bahwa dengan adanya elemen interaktif seperti pertanyaan, latihan atau tugas yang terintegrasi dalam video itu sendiri, siswa terlibat secara aktif dalam pemahaman dan refleksi materi sehingga mendorong pemikiran kritis dan meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan kognitif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pada pembelajaran IPA kelas VIII F di SMPN 1 Pasangkayu.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis video interaktif dengan menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Bagi guru, media video interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menyajikan materi IPA secara lebih menarik serta disertai kegiatan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan merangsang kemampuan kognitifnya. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif, memperhatikan materi yang disajikan dalam video, serta mengerjakan latihan dan evaluasi dengan sungguh-sungguh agar kemampuan kognitif dapat berkembang secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan seperjuangan atas doa, dukungan, serta motivasi yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMPN 1 Pasangkayu yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini, serta guru mata pelajaran IPA dan seluruh siswa/siswi kelas VIII F yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dengan baik sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa melalui Strategi Problem Posing Di SMP Negeri 7 Padangsidimpuan. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 8(01), 1-14.
- Arini, W. (2017). Analisis kemampuan berpikir kreatif pada materi cahaya siswa kelas delapan SMP Xaverius kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal*, 1(1), 23-38. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.41>
- Dahlan, M. M., Halim, N. S. A., Kamarudin, N. S., & Ahmad, F. S. Z. (2023). Exploring interactive video learning: Techniques, applications, and pedagogical insights. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 10(12), 220-230.
- Dusanek, V., & Kollar, I. (2026). Interactive educational videos to learn about psychological theories: effects of learner control and feedback features on extraneous cognitive load and knowledge acquisition. *Psychology Learning & Teaching*, 25(1), 35-57. <https://doi.org/10.1177/14757257251407698>
- Fauzi, Y., Lisnawati, S., & Rofi'ah. (2019). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. in *Islamisasi Ilmu Pengetahuan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(2), 43.
- Haerawan, H., Cale, W., & Barroso, U. (2024). The effectiveness of interactive videos in increasing student engagement in online learning. *Journal of Computer Science Advancements*, 2(5), 244-258.
- Layinnatussyifa, E., Saputra, H. J., & Sary, R. M. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 dalam Mengukur Panjang Benda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 430-444. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28889>
- Nabilah, S., Makiah, Y. S. ., & Maulidah, R. . (2025). Pengaruh Integrasi Video Interaktif Edpuzzle dalam Moodle Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Usaha dan Energi. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 10223-10229. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8870>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91-117.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*.2(3), 441.
- Oktariani, R., Gading, I. K. ., & Wibawa, I. M. C. . (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Puspita, Y., Sari, M., Zalisman, Z., Nasrianti, R., & Rizal, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-20 melalui Bermain Kartu Angka. *Journal of Education Research*, 3(3), 112-118. <https://doi.org/10.37985/jer.v3i3.88>
- Rahma, T., Sigid, S. & Esti, S. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Geoedukasi*, 4(2), 1–9.
- Rahmatika, R. (2020). *Video Interaktif, Cara Kreatif Guru dalam Masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*. Semarang: UIN Walisongo.
- 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>

- Sari. (2017). *Pengaruh Permainan Memancing Aangka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Perwamanis Kecamatan Medan Baru*. Medan: Universitas Medan.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200
- Widad, F., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Kasiyun, S. (2021). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3263-3268.
- Yusra, F. N., & Puspita, R. D. (2025). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berorientasi Teori Kognitif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-210. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25504>
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85-100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>