

## **PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF BAGI TUTOR DAN PAMONG BELAJAR DI SKB BULELENG**

**Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana<sup>1</sup>, I Kadek Suartama<sup>2</sup>,  
Alexander Hamonangan Simamora<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan IPPB FIP UNDIKSHA;<sup>2</sup> Jurusan IPPB FIP UNDIKSHA; <sup>3</sup> Jurusan IPPB FIP UNDIKSHA  
Email: AIWIY-Sukmana@undiksha.ac.id

### **ABSTRACT**

*To create effective learning, ideally educators (tutors and learning facilitators) must be able to create learning that suits students' needs and in accordance with the times. However, the problem of educators at SKB Buleleng is limitations ability to develop learning innovations to facilitate learning that is in accordance with the students' condition. For this reason, training and mentoring activities were carried out in making interactive videos with audience are tutors and learning facilitators at SKB Buleleng. This activity aims to strengthen the abilities and skills of educators in producing digital learning media. As many as 85% participants attended the activity. Based on the products, 53% of the work are in excellent and 47% of good quality. Based on participant involvement, 47% of participants were well involved, 53% were excellent. Based on this, this activity went well. Participants are expected to continue to deepen their skills so that they are able to produce good products for learning at SKB Buleleng.*

**Keywords:** *interactive video, Professionalism of tutors, SPNF-SKB Buleleng*

### **ABSTRAK**

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa, idealnya pendidik (tutor dan pamong belajar) harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dan perkembangan jaman. Namun, permasalahan pendidik di SKB Buleleng adalah masih terbatasnya kemampuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Untuk itu, dilakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan video interaktif dengan khalayak sasaran adalah tutor dan pamong belajar di SKB Buleleng. Kegiatan ini bertujuan menguatkan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran digital. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, sebanyak 85% peserta menghadiri kegiatan. Berdasarkan produk yang dihasilkan peserta, 53% karya berkualitas sangat baik dan 47% berkualitas baik. Berdasarkan keterlibatan peserta, sebesar 47% peserta terlibat dengan baik, 53% sangat baik. Berdasarkan hal ini, maka kegiatan PkM dinyatakan berjalan dengan baik. Para peserta kegiatan ini diharapkan senantiasa memperdalam keterampilannya sehingga mampu menghasilkan produk yang baik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di SKB Buleleng.

**Keywords:** *video interaktif, Profesionalisme tutor dan pamong belajar, SPNF-SKP Kabupaten Buleleng*

### **PENDAHULUAN**

Guru adalah unsur penting dalam suatu proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu menjadi guru yang profesional seorang guru wajib menguasai dengan baik empat kompetensi yakni: 1) kompetensi kepribadian, 2) kompetensi sosial, 3) kompetensi pedagogi, dan 4) kompetensi profesional. Berkaitan dengan

kompetensi tersebut, Gagne (1974) mengemukakan bahwa terdapat tiga kemampuan pokok yang dituntut dari seorang guru dalam proses pembelajarannya yakni: kemampuan dalam merencanakan materi dan kegiatan belajar mengajar, kemampuan melaksanakan dan mengelola kegiatan belajar mengajar, serta menilai hasil belajar siswa. Dalam hal ini, yang perlu dijadikan fokus adalah kemampuan

merencanakan materi dan kegiatan pembelajaran.

Selain memiliki kompetensi yang diantaranya 1) kompetensi kepribadian, 2) kompetensi sosial, 3) kompetensi pedagogi, dan 4) kompetensi profesiona, Guru “profesional” sejatinya harus mampu merencanakan, mengimplementasikan dan mengevaluasi materi dan proses pembelajarannya dengan baik. Berkenaan dengan hal ini pula guru dituntut adaptif dengan situasi dan perkembangan jaman. Guru harus mampu mengikuti perkembangan tren dalam pembelajaran terutama yang berkenaan dengan pelibatan teknologi dalam pembelajaran seperti mengkreasi sumber belajar dan proses pembelajaran.

Perkembangan TIK yang pesat telah mempengaruhi berbagai lini kehidupan masyarakat termasuk dalam pembelajaran. Ini ditandai dari pemanfaatan komputer untuk menciptakan pembelajaran yang praktis, menarik, dan interaktif (Wiyono, 2015). Keberadaan komputer dalam sistem pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan menarik serta adaptif dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Berdasarkan wawancara dengan pimpinan SKB Kabupaten Buleleng, terungkap bahwa pembelajaran di SKB Buleleng masih perlu dioptimalkan kembali karena masih ditemukan berbagai tantangan. *Pertama*, keberagaman latar peserta didik menjadi tantangan yang relatif kompleks bagi pendidik (tutor dan pamong belajar) menciptakan pembelajaran yang efektif. *Kedua*, pembelajaran di SKB Buleleng masih berpedoman pada sumber belajar konvensional sehingga berpengaruh pada motivasi dan proses belajar siswa yang bermuara pada kurang optimalnya hasil belajar siswa. *Ketiga*, hingga saat ini masih diperlukan upaya untuk memperkaya variasi sumber belajar inovatif bagi siswa sehingga dapat mengakomodir pembelajaran yang efektif dan sesuai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa baik itu dikelas maupun secara mandiri.

Dari temuan wawancara diatas, sumber belajar masih menjadi permasalahan yang perlu untuk ditindak lanjuti. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memuat pesan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dilembaga-lembaga pendidikan, sumber belajar dikembangkan secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku. Salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan untuk memperkaya variasi khasanah inovasi untuk menciptakan pembelajaran efektif, sesuai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa adalah video pembelajaran interaktif.

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 (Prastowo dalam Biassari et al., 2021). Niswa menyebutkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Biassari et al., 2021). Lebih lanjut, Mitrovic et al. (2019) menjelaskan bahwa video pembelajaran interaktif ini yang dapat mengatasi kesenjangan guru dan siswa melalui improvisasi inovasi melalui peningkatan kemampuan video, dengan menambahkan alat anotasi, kuis, contoh, dan latihan interaktif.

Keberadaan video pembelajaran interaktif menjadi hal yang penting dalam pembelajaran saat ini. Melalui unsur-unsur inovasi utamanya elemen interaktifitas pada video ini, menjadikan video interaktif sebagai daya tarik dalam pembelajaran yang berfungsi untuk mempertahankan fokus siswa. Siswa dapat merespon atau menanggapi apa yang mereka lihat dan dengar. Pesan dari materi yang ditayangkan dalam video akan diolah oleh otak siswa dan akan mendapatkan timbal balik, berupa pertanyaan atau sanggahan terkait

materi pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi antara siswa dan guru (Anyan & Setyawan, 2022).

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar proses pembelajaran baik itu dilakukan secara luring (Apriliani et al., 2020; Assyifa et al., 2020; Biassari et al., 2021; Kurniyawati & Nugraheni, 2021; Laura & Sujana, 2022; Nugroho & Surjono, 2019; Rahmawati et al., 2022; Ratnathatmaja & Sujana, 2022) maupun daring (Qadriani et al., 2021; Riayah & Fakhriyana, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa di SKB Buleleng belum memanfaatkan video pembelajaran interaktif. Kurangnya referensi pendidik tentang inovasi pembelajaran serta pentingnya dalam pelaksanaan pembelajaran berimplikasi pada kurangnya pengetahuan dan keterampilan para tutor dan pamong belajar dalam membuat inovasi pembelajaran khususnya video pembelajaran interaktif, padahal video pembelajaran interaktif ini dapat mengoptimalkan proses belajar siswa baik itu yang dilakukan di dalam kelas maupun secara mandiri.

Berdasarkan hal ini, upaya untuk meningkatkan pemahaman, dan keterampilan pendidik di SKB Buleleng dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif perlu dilakukan. Adapun upaya tersebut direalisasikan dalam kegiatan pengabdian (PkM). Kegiatan ini sekaligus menjadi bentuk dukungan pengembangan profesionalisme pendidik dengan harapan pendidik (tutor maupun pamong belajar) memiliki wawasan dan keterampilan dan memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SKB Buleleng.

## METODE

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah para tutor dan pamong belajar di SKB kabupaten Buleleng yang memiliki kesadaran dan motivasi tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Pada pelaksanaan-nya, kegiatan ini diikuti 17 orang tutor dan pamong belajar.

PkM dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran interaktif. Diakhir sesi pelatihan peserta diberikan tugas untuk mengembangkan video interaktif pada masing-masing mata pelajaran yang diampunya. Sedangkan, pada kegiatan pendampingan, tim PkM mendampingi peserta secara intensif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan hingga peserta mampu menghasilkan sebuah video interaktif.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan ini, maka dilakukan serangkaian evaluasi. Evaluasi ini terdiri dari **evaluasi proses** dan **evaluasi hasil/ evaluasi produk**. **Evaluasi proses** bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta dalam kegiatan PkM yang diadakan. Keterlibatan yang dimaksud dilihat dari kehadiran peserta yang mencapai  $\geq 85\%$  dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. **Evaluasi hasil/produk** bertujuan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan yang mana hal ini mencerminkan kemampuan dari para peserta pelatihan dalam mengembangkan video interaktif. Standar penilaian yang digunakan dalam mengevaluasi produk yang dikembangkan oleh peserta disajikan pada tabel 1 di bawah.

Tabel 1: Konversi Tingkat Pencapaian dalam Penilaian Produk Pengembangan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Sedikit direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi secukupnya

---

55% - 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

---

(Tegeh & Kirna, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan topik **“Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif Bagi Tutor Dan Pamong Belajar di SKB Buleleng”** ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 21 September 2024 bertempat Lab TIK SPNF-SKB Kabupaten Buleleng-Bali. Laboratorium TIK dipilih sebagai tempat untuk melakukan kegiatan PkM dengan pertimbangan bahwa Lab TIK adalah lokasi paling strategis di SPNF-SKB yang memiliki sarana prasarana yang memadai mulai dari komputer yang terintegrasi dengan internet serta aplikasi-aplikasi penunjang lainnya sesuai dengan kebutuhan. Untuk mendukung kelancaran kegiatan ini, juga digunakan perlengkapan penunjang lainnya Mikrofon dan sound sistem, proyektor LCD serta Kamera untuk melakukan pendokumentasian kegiatan.

### AKTIVITAS PELATIHAN

Sesi pelatihan dilakukan dalam dua sesi, **sesi pertama** yaitu pemaparan materi. **Sesi kedua** yaitu sesi praktek mengembangkan video interaktif. Materi yang disajikan membahas mengenai konsep video interaktif dan tahapan mengembangkannya dengan menggunakan salah satu aplikasi *online*. Kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, Tanya jawab, simulasi dan kerja individu.

#### *Sesi Pemaparan Materi*

Materi yang dipaparkan dalam sesi ini adalah konsep dan teknis pengembangan video interaktif. Kegiatan diawali dengan penyampaian apersepsi melalui metode tanya jawab untuk mengetahui pemanfaatan TIK dalam pembelajaran oleh tutor dan pamong belajar. Ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta sehingga lebih

mengefektifkan peserta dalam memahami materi.

Berdasarkan aktivitas tersebut diketahui bahwa keberagaman latar peserta didik yang ada di SKB Buleleng, para pamong dan tutor sudah mencoba dalam melakukan inisiasi inovasi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran menarik dan memotivasi siswa, namun mereka terganjal pada permasalahan keterbatasan referensi dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai solusi ampuh dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran.

Adapun materi yang dikaji meliputi 1) Konsep dasar video interaktif, 2) Tujuan pembuatan video interaktif, 3) Fungsi video interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran. 4) Unsur video interaktif, 5) Langkah Pengembangan video interaktif, 6) Praktik mengembangkan video interaktif dengan aplikasi *online* yakni edpuzzle.

#### *Sesi Praktik Pengembangan Video Interaktif*

Pada sesi Praktik Pengembangan video interaktif, para peserta secara bersama-sama diajak berlatih menggunakan aplikasi *online* edpuzzle untuk mengembangkan video interaktif sesuai pemaparan oleh narasumber.

### AKTIVITAS PENDAMPINGAN

Tahap ini adalah tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian dengan topik **“Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif Bagi Tutor Dan Pamong Belajar di SKB Buleleng”**. Pendampingan ini menargetkan peserta PkM menguasai keterampilan membuat video interaktif melalui aplikasi *online* yaitu edpuzzle yang dapat diakses pada halaman <https://edpuzzle.com/>. Pada implementasinya setelah dilakukan pelatihan, peserta didampingi secara intensif

oleh tim untuk mengembangkan video interaktif sesuai dengan mata Pelajaran yang diampunya.



**Gambar 1:** Pelaksanaan PkM

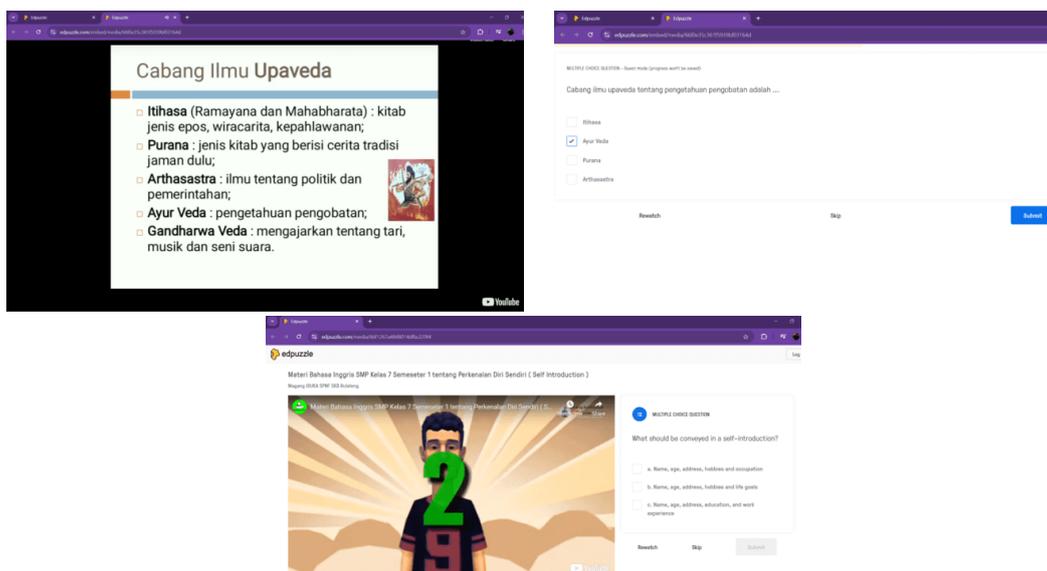
### PRODUK HASIL KARYA PESERTA

Produk luaran kegiatan PkM ini adalah video interaktif pada mata pelajaran yang diampu oleh pamong dan tutor belajar. Berikut adalah beberapa produk yang berhasil dikembangkan oleh peserta pelatihan.

1. pojok kelas 7 Materi (Sepak bola):  
<https://edpuzzle.com/embed/media/66f0db5d993b51155eb80b1f>
2. Agama Hindu & Budi Pekerti Kelas 7 (Upaveda):

<https://edpuzzle.com/embed/media/66f0e35c361f5939bf03164d>

3. Matematika Kelas 7 (Pecahan):  
<https://edpuzzle.com/media/66f113acb332176489680562>
4. Bahasa Inggris Kelas 7 (Perkenalan Diri):  
<https://edpuzzle.com/media/66f1267a4848014dfbc229f4>



**Gambar 2:** Tampilan Beberapa E-Modul Karya Peserta PkM

## EVALUASI

Evaluasi yang dilakukan pada PkM ini meliputi evaluasi proses dan hasil kegiatan.

### A. EVALUASI PROSES

**Evaluasi proses** digunakan untuk mengukur keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan PkM. Terdapat dua aspek acuan dalam mengevaluasi proses kegiatan pengabdian ini: 1) **Kesesuaian jumlah kehadiran peserta** yang diukur melalui jumlah peserta yang hadir (minimal 85%) dan **tingkat keterlibatan peserta** yang

digali melalui observasi selama kegiatan berlangsung.

Dari jumlah kehadiran peserta berdasarkan presensi, kegiatan ini tergolong **baik**. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan memenuhi jumlah minimal yang telah ditargetkan yakni sebanyak 17 orang (85%). Sedangkan **tingkat keterlibatan peserta dalam kegiatan pengabdian** diperoleh melalui observasi dengan indikator pengukuran **tingkat keterlibatan** sebagai berikut.

Tabel 2: Indikator Tingkat Keterlibatan Peserta

No.	Indikator Penilaian
1	Antusiasme peserta saat pemaparan materi
2	Kesungguhan peserta dalam praktik pengembangan
3	Menunjukkan pemahaman mengenai pengembangan
4	keaktifan dalam menggali informasi

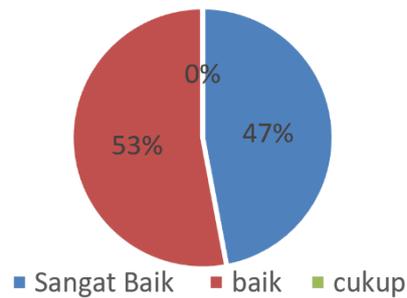
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan merujuk pada indikator diatas diperoleh data seperti yang disajikan melalui tabel 3 di bawah.

Tabel 3: Data Hasil Observasi Keterlibatan Peserta Selama Proses Pelaksanaan Kegiatan

Kode	ind. 1	ind. 2	ind. 3	ind. 4	Jml. Skor	Nilai	Kualifikasi
Pst. 1	5	5	4	5	19	95	sangat baik
Pst. 2	5	5	3	4	17	85	baik
Pst. 3	5	5	4	4	18	90	sangat baik
Pst. 4	5	5	4	5	19	95	sangat baik
Pst. 5	5	4	5	5	19	95	sangat baik
Pst. 6	5	5	5	4	19	95	sangat baik
Pst. 7	4	5	4	4	17	85	baik
Pst. 8	5	4	4	4	17	85	baik
Pst. 9	4	4	3	4	15	75	baik
Pst. 10	4	5	4	4	17	85	baik
Pst. 11	4	4	4	4	16	80	baik
Pst. 12	5	5	4	4	18	90	sangat baik
Pst. 13	5	4	4	4	17	85	baik
Pst. 14	4	4	3	4	15	75	baik
Pst. 15	5	4	3	4	16	80	baik
Pst. 16	5	5	4	4	18	90	sangat baik
Pst. 17	5	5	4	4	18	90	sangat baik

Berdasarkan hasil analisis data observasi keterlibatan peserta selama proses pelaksanaan

kegiatan maka diperoleh sebaran data tingkat keterlibatan peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 4.5 dibawah ini.



**Gambar 3:** Grafik Keterlibatan Peserta dalam Mengikuti Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan informasi yang disajikan pada grafik diatas, dapat diketahui bahwa mayoritas peserta terlibat dengan **baik** meskipun selisihnya tidak terlalu jauh berbeda dengan peserta yang terlibat dengan kategori **sangat baik**.

evaluasi hasil ini. Hasil evaluasia ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peserta dalam keterampilan menghasilkan produk. Indikator **penilaian produk peserta** ditunjukkan pada tabel 4 dibawah.

## **B. EVALUASI HASIL**

Evaluasi yang kedua adalah **evaluasi hasil**. Kualitas produk menjadi tolak ukur dari Tabel 4: Indikator Kualitas Produk Peserta

No.	Indikator Penilaian Produk Pesreta
1.	Kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran
2.	Kejelasan teks dan keterbacaan sajian
3.	Kelengkapan elemen pendukung / ilustrasi (gambar, audio, animasi
4.	Ketepatan elemen interaktivitas untuk pencapaian tujuan
5.	kemenarikan sajian
6.	kemudahan akses

Adapun gambaran kualitas video interaktif yang berhasil dikembangkan oleh peserta pelatihatandapat dilihat dari data skor penilaian

karya peserta yang disajikan pada tabel 5 dibawah.

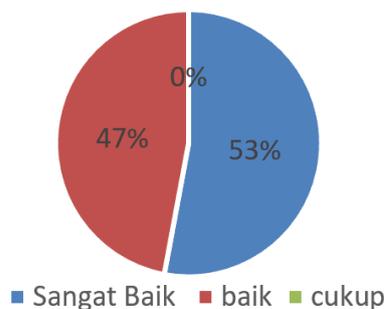
Tabel 5: Tabulasi Skor Perolehan Produk Peserta

Kode	ind. 1	ind. 2	ind. 3	ind. 4	ind. 5	ind. 6	Jml. Skor	Nilai	Kualifikasi
Prod. 1	5	5	4	5	4	5	28	93,3	sangat baik
Prod. 2	5	4	3	5	4	4	25	83,3	baik
Prod. 3	5	3	4	5	4	5	26	86,7	baik
Prod. 4	5	4	4	5	4	5	27	90,0	sangat baik

Prod. 5	5	5	4	5	4	5	28	93,3	sangat baik
Prod. 6	5	5	4	5	4	5	28	93,3	sangat baik
Prod. 7	5	5	3	5	3	4	25	83,3	baik
Prod. 8	5	4	4	5	4	5	27	90,0	sangat baik
Prod. 9	5	5	3	5	3	4	25	83,3	baik
Prod. 10	5	5	4	5	4	5	28	93,3	sangat baik
Prod. 11	5	5	3	5	3	4	25	83,3	baik
Prod. 12	5	4	4	5	4	5	27	90,0	sangat baik
Prod. 13	5	5	3	5	3	5	26	86,7	baik
Prod. 14	5	5	5	5	5	4	29	96,7	sangat baik
Prod. 15	5	4	4	5	4	5	27	90,0	sangat baik
Prod. 16	5	4	3	5	3	5	25	83,3	baik
Prod. 17	5	5	3	5	3	5	26	86,7	baik

Dari hasil analisis data terkait skor perolehan video interaktif yang dikembangkan oleh peserta pengabdian maka diperoleh gambaran

**kualitas produk** yang dihasilkan oleh peserta seperti ditunjukkan pada gambar 5.



**Gambar 4:** Grafik Sebaran Kualitas Produk Karya Peserta PkM

Berdasarkan grafik 5 yang disajikan diatas, dapat diketahui bahwa produk video interaktif yang dihasilkan peserta pelatihan sebagian besar **berkualitas sangat baik**.

Merujuk pada hasil analisis proses pelaksanaan kegiatan dan analisis produk yang dikembangkan peserta maka dapat dikatakan

bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilakukan sudah berjalan dengan **baik**. Ini berarti bahwa kegiatan yang telah dilakukan mampu memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan para tutor dan pamong belajar di SKB Kabupaten Buleleng.

## SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberi dampak positif bagi peserta yang mengikuti. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme peserta selama mengikuti kegiatan ini yang tergolong sangat baik. Sedangkan, berdasarkan hasil pengamatan pada saat praktik mengembangkan video interaktif, serta analisis terhadap produk yang dikembangkan oleh peserta, diketahui peserta

pelatihan memiliki kemampuan yang baik. Selain itu, tutor dan pamong belajar memiliki keinginan untuk dapat berinovasi melalui pemanfaatan sumber belajar digital sebagai strategi dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif, efisien serta fleksibel bagi siswa SKB Buleleng.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 140–148. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.5>
- 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>
- Kurniyawati, S. U., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran PPKn Kelas 3 SD/ MI Di Masa Pandemi COVID-19. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 159. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7099>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i1.46600>
- Mitrovic, A., Gordon, M., Piotrkowicz, A., & Dimitrova, V. (2019). *Investigating the Effect of Adding Nudges to Increase Engagement in Active Video Watching*. 320–332. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-23204-7\\_27](https://doi.org/10.1007/978-3-030-23204-7_27)
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15911>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267>
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pengembangan pendidikan dengan ADDIE model*.

Wiyono, K. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Fisika Berbasis ICT Pada Impelentasi Kurikulum 2013. *Jurnal*

*Inopvasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 123–131.