

**PENGARUH VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN GAYA  
BELAJAR VISUAL**

(Penelitian experimental pada mata pelajaran informatika kelas X materi dampak sosial informatika di salah satu SMKN di Purwakarta)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di  
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta



Oleh :  
**Khalida Akmal Lestari**  
(2003245)

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2024**

## **LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGARUH VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL**  
(Penelitian experimental pada mata pelajaran informatika kelas X materi dampak sosial informatika di salah satu SMKN di Purwakarta)

Oleh

**Khalida Akmal Lestari**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta

© **Khalida Akmal Lestari** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**KHALIDA AKMAL LESTARI**

**PENGARUH VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I:**



**Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T.**  
NIP. 19801217005021007

**Pembimbing II:**



**Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 920210919941203201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Kampus Daerah Purwakarta**



**Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.**  
NIP. 920171219910625101

## LEMBAR PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalida Akmal Lestari

NIM : 2003245

Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh video interaktif sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman siswa dengan gaya belajar visual**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Mei 2024

Pembuat Pernyataan

Khalida Akmal Lestari

NIM. 2003245

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Siswa dengan Gaya Belajar Visual”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi di Universitas Pendidikan Indonesia.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Meskipun telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunannya, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat saya harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pendidikan, serta memberikan manfaat praktis bagi para praktisi dan pihak-pihak yang berkepentingan. Saya juga berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dan peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam dan komprehensif.

Demikian kata pengantar ini saya buat dengan harapan skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan berguna bagi pembaca.

Purwakarta, Juli 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Namun, peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik. Selama proses penulisan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dalam bentuk waktu, tenaga, dan pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, perkenankanlah peneliti menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng. Selaku kepala program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi kampus UPI di Purwakarta.
2. Bapak Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T. Selaku dosen pembimbing ke I (Satu) yang selalu memberikan bimbingan dengan baik, memberikan saran dan solusi yang tepat, serta membimbing dengan sepenuh hati.
3. Ibu Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing ke II (Dua) yang selalu memberikan motivasi, mengingatkan saya untuk senantiasa teliti dan tepat waktu, serta memberikan arahan yang baik, sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar
4. Ibu Esa Komala, S.Pd. Selaku kepala sekolah SMKN 2 Purwakarta yang telah berkenan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah SMKN 2 Purwakarta.
5. Ibu Desi Suherlina, S.E. dan Ibu Karti, S.Kom selaku guru mata pelajaran informatika di sekolah SMKN 2 Purwakarta yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di kelas.
6. Kedua orang tua saya Ayahanda tercinta Heri Triwidadi dan Ibunda Dewi Saptawati yang senantiasa selalu memberikan dukungan untuk saya berupa materi, waktu, nasehat, dan doa. Tidak lupa untuk selalu mengingatkan saya untuk mengerjakan sehingga saya bisa termotivasi dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.

7. Untuk adik saya Syakila Putri Nadhira yang selalu memberikan semangat, menemani dan mendengarkan keluh kesah saya.
8. Untuk seseorang bernama Muhammad Reyhan Rafatullah Indrawan, S.Ds. yang selalu memberikan dukungan berupa nasehat, materi, dan waktu. Lalu senantiasa menemani penulis mengerjakan skripsi ini, hingga bisa selesai di waktu yang tepat.
9. Untuk teman-teman seperjuangan yaitu PSTI angkatan 2020 yang tiada kata nanti, tunggu dan lelah untuk bersemangat dalam mengerjakan skripsi ini, dan selalu memberikan semangat dukungan untuk sama-sama dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk teman seperjuangan saya selama melakukan kegiatan P3K, Azmi Rizky selalu menemani mengerjakan skripsi dan mendengarkan cerita serta keluh kesah selama mengerjakan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang secara tidak sengaja tidak tertulis diatas, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi seluruh pihak terutama bidang pendidikan.

Purwakarta, Juli 2024

Penulis

## ABSTRAK

### **PENGARUH VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL**

Pendidikan dalam pembelajaran adalah proses untuk mengubah sikap dan perilaku individu melalui pengajaran yang sesuai. Kurikulum merdeka di Indonesia memberikan kebebasan belajar kepada siswa dengan peran guru sebagai fasilitator. Konsep diferensiasi memungkinkan penyesuaian pembelajaran untuk memenuhi gaya belajar berbeda-beda, seperti auditorial, kinestetik, dan visual. Di salah satu SMKN di Purwakarta, siswa dikelompokkan berdasarkan gaya belajar dominan, namun masih terdapat kesenjangan antara metode pembelajaran yang ada dengan gaya belajar siswa. Salah satunya adalah dalam mata pelajaran informatika dengan kelompok gaya belajar visual. Berdasarkan latar belakang tersebut adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video interaktif sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman siswa dengan gaya belajar visual, dengan pendekatan eksperimental dan design kuasi eksperimen yang didalamnya terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video interaktif sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman siswa dengan gaya belajar visual, dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dan pendidik disarankan untuk lebih sering memanfaatkan video interaktif sebagai media pembelajaran, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Video interaktif dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang rumit melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

***Kata kunci** : Gaya belajar visual, Video interaktif, Media Pembelajaran, Pemahaman siswa.*



## ABSTRACT

### THE EFFECT OF INTERACTIVE VIDEO AS A LEARNING MEDIA ON STUDENTS' UNDERSTANDING WITH VISUAL LEARNING STYLES

Education in learning is the process of changing individual attitudes and behavior through appropriate teaching. The independent curriculum in Indonesia provides students with the freedom to learn with the role of the teacher as a facilitator. The concept of differentiation allows adapting learning to meet different learning styles, such as auditory, kinesthetic and visual. At one of the SMKN in Purwakarta, students are grouped based on dominant learning styles, but there is still a gap between existing learning methods and students' learning styles. One of them is in informatics subjects with the visual learning style group. Based on this background, the aim of this research is to determine the effect of interactive video as a learning medium on students' understanding of visual learning styles, with an experimental approach and quasi-experimental design in which there is a control class and an experimental class. The results of this research show that there is an influence of interactive video as a learning medium on the understanding of students with a visual learning style. With this research, it is hoped that teachers and educators will be advised to use interactive video as a learning medium more often, especially for students who have a visual learning style. Interactive videos can make it easier for students to understand complex concepts through interesting and interactive visualizations.

**Keywords** : *Visual learning style, interactive video, learning media, student understanding.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Stuktur Organisasi Skripsi .....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
2.2 Video Interaktif.....	14
2.2.1 Pengertian Video Interaktif.....	14
2.2.2 Manfaat dan Kelebihan Video Interaktif.....	15
2.3 Pemahaman Siswa.....	16
2.3.1 Pengertian Pemahaman Siswa.....	16

2.3.2 Indikator-Indikator Pemahaman Siswa .....	18
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman .....	22
2.4 Gaya Belajar Visual .....	23
2.4.1 Pengertian Gaya Belajar Visual .....	23
2.4.2 Ciri-Ciri Siswa dengan Gaya Belajar Visual .....	24
2.5 Informatika Dalam Dunia Pendidikan .....	26
2.6 Kerangka berpikir.....	27
2.7 Penelitian relevan .....	28
2.8 Hipotesis penelitian.....	29
BAB III .....	29
METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Design Penelitian .....	29
3.3 Prosedur Penelitian.....	30
3.3.1 Observasi.....	31
3.3.2 Studi Literatur .....	31
3.3.3 Perumusan Masalah .....	31
3.3.4 Penyusunan Instrumen .....	31
3.3.5 Validasi Instrumen .....	31
3.3.6 Pelaksanaan Penelitian.....	32
3.3.7 Analisis dan Pengolahan Data.....	32
3.3.8 Simpulan .....	32
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
3.5 Instumen Penelitian.....	33
3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	33
3.5.2 Instrumen Validasi Ahli Materi dan Media .....	34
3.5.3 Uji Validitas .....	36
3.5.4 Uji Reliabilitas .....	37
3.5.5 Tingkat Kesukaran .....	39
3.5.6 Daya Pembeda.....	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.7 Analisis Data .....	41

3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif .....	41
3.7.2 Analisis Data Inferensial .....	42
3.7.3 Uji Hipotesis .....	43
BAB IV .....	44
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	44
4.1 Temuan.....	44
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.1.2 Analisis Data <i>Pre-test</i> .....	44
4.1.3 Pemberian Perlakuan Kelas Eksperimen .....	48
4.1.4 Pemberian Perlakuan Kelas Kontrol .....	49
4.1.5 Analisis Data <i>Post-Test</i> .....	50
4.1.6 Uji <i>One-Way</i> ANOVA .....	54
4.1.7 Uji <i>N-Gain</i> .....	55
4.2 Pembahasan.....	56
4.2.1 Perbedaan Hasil Pemahaman Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Siswa Gaya Belajar Visual .....	56
4.2.2 Pengaruh Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Siswa Dengan Gaya Belajar Visual.....	58
4.2.3 Efektivitas Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dengan Gaya Belajar Visual.....	59
BAB IV .....	60
SIMPULAN,IMPLIKANSI DAN REKOMENDASI .....	60
5.1 Simpulan .....	60
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Rekomendasi .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	133

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengelompokan Media Pembelajaran .....	13
Tabel 2. 2 Indikator Pemahaman Siswa .....	21
Tabel 3. 1 Design Penelitian .....	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi <i>Pre-test</i> .....	33
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi <i>Post-test</i> .....	33
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Media .....	34
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	35
Tabel 3. 6 Interpretasi Validitas .....	36
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas <i>Post-test</i> .....	36
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas <i>Pre-test</i> .....	37
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Reliabilitas .....	38
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas <i>Post-test</i> .....	38
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Pre-test</i> .....	38
Tabel 3.12 Kriteria Indeks Kesukaran Soal .....	39
Tabel 3.13 Hasil Analisis Uji Kesukaran Soal.....	39
Tabel 3.14 Kriteria Uji Daya Pembeda .....	40
Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Pembeda .....	40
Tabel 3.16 Kriteria <i>N-gain</i> Persen .....	44
Tabel 4. 1 Analisis Statistik Deskriptif Soal <i>Pre-test</i> .....	45
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> .....	46
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> .....	47
Tabel 4. 4 Hasil Uji T Soal <i>Pre-Test</i> .....	47
Tabel 4. 5 Analisis Statistik Deskriptif <i>Post-Test</i> .....	51
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas <i>Post-Test</i> .....	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> .....	52
Tabel 4. 8 Hasil Uji T Soal <i>Post-Test</i> .....	53
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>One-Way</i> ANOVA.....	54
Tabel 4. 10 Kriteria <i>N-gain</i> Persen .....	55
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	55
Tabel 4. 12 Hasil Distribusi <i>N-gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Nilai Formatif Siswa.....	3
Gambar 2. 1 Bagan Pola Interkasi.....	7
Gambar 2. 2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
Gambar 2. 3 Faktor Pemahaman Siswa.....	22
Gambar 2. 4 Elemen Mata Pelajaran Informatika Fase E.....	27
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keputusan pembimbing skripsi.....	61
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian .....	64
Lampiran 1. 3 Kartu bimbingan.....	65
Lampiran 1. 4 Surat Balasan Izin Penelitian.....	67
Lampiran 1. 5 Hasil Plagiarisme Skripsi .....	68
Lampiran 2. 1 Modul ajar .....	70
Lampiran 2. 2 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> .....	79
Lampiran 2. 3 Kisi-Kisi Soal <i>Post-Test</i> .....	80
Lampiran 2. 4 Soal <i>Pre-Test</i> .....	81
Lampiran 2. 5 Soal <i>Post-Test</i> .....	85
Lampiran 2. 6 Media Pembelajaran .....	89
Lampiran 3. 1 Lembar Validasi Modul Ajar.....	91
Lampiran 3. 2 Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	99
Lampiran 3. 3 Lembar Validasi Materi.....	103
Lampiran 3. 4 Lembar Validasi Soal <i>Pre-Test</i> .....	106
Lampiran 3. 5 Lembar Validasi Soal <i>Post-Test</i> .....	110
Lampiran 4. 1 Data Nilai Kelas Uji Coba.....	115
Lampiran 4. 2 Hasil Uji Validitas .....	117
Lampiran 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Kelas Uji Coba.....	119
Lampiran 4. 4 Hasil Uji Daya Pembeda Kelas Uji Coba.....	120
Lampiran 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Kelas Uji Coba .....	121
Lampiran 4. 6 Data Nilai Kelas Kontrol .....	122
Lampiran 4. 7 Data Nilai Kelas Eksperimen .....	123
Lampiran 4. 8 Uji Prasyarat Analisis <i>Pre-Test</i> .....	124
Lampiran 4. 9 Uji Prasyarat Analisis <i>Post-Test</i> .....	125
Lampiran 4. 10 Uji Hipotesis .....	126
Lampiran 5. 1 Dokumentasi Penelitian.....	131

## DAFTAR PUSTAKA

- Adil, M., Singh, K., Verma, P. K., & Khan, A. U. (2014). Eugenol-induced suppression of biofilm-forming genes in *Streptococcus mutans*: An approach to inhibit biofilms. *Journal of Global Antimicrobial Resistance*, 2(4), 286-292.
- Allen, N. J., dan Meyer. (2012) . *The measurement and antecedent of affective, countinuanance and normative commitment to the organization. Journal of occupational psychology.*
- Ainia, D., Khoirul. 2020. Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembang Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 3 No 3 Tahun 2020.
- Amin, A., & Suardiman, S. P. (2016). Perbedaan prestasi belajar matematika siswa ditinjau dari gaya belajar dan model pembelajaran. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 12-19.
- Anderson., Lorin., W. & Krathwohl., R, David. (Eds.). (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Arifin, F., Wafiqni, N., Suryaningsih, T., FR, G. G., & Utomo, E. (2023). Pengaruh Lkpd Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Pada Siswa MI/SD Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 72-82
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asfarian, A., Ramadhan, D. A., & Ardiansyah, F. (2020, December). Integrating Humanitarian Technology in Computer Science Education to Internalize Independent Campus Policy: A Case in IPB University. In *2020 IEEE 8th R10 Humanitarian Technology Conference (R10-HTC)* (pp. 1-6). IEEE.



- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2).
- Brady, L. (2006). *Collaborative Learning in Action*. Frenchs Forest: Pearson Education Australia.
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Dalyono, Muhammad. (2005). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan pemahaman tembang macapat dalam pembelajaran bahasa daerah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (2013). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa
- Derawati, T., Turmudi, T., & Widodo, S. (2021). Pengaruh Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract (CPA) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 182-191).
- Dewi, L. I., & Rimpiati, N. L. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1).
- Fajria, R. N., Bundu, P., & Hermuttaqien, B. P. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang *PINISI JOURNAL OF SCIENCE & TECHNOLOGY*
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 2(1).
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hasrul. (2009). Pemahaman Tentang Gaya Belajar. Dalam *Jurnal Media Edukasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Medtek)*. 1, (2), 1-9.

- Haniza P., Meilan A., Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182. <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>
- Intan, D. (2021) *Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd/Mi*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Isnain, N., Husain, A., & Rahmatika, R. (2020). Perancangan Aplikasi E-Rapor Pada Pendidikan Anak Usia Dini Abcd Berbasis Java Standard. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 4, No. 1).
- Isnanto., M., A. Hamu (2022) Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*
- Izzudin, A. M., Masugino, M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponen-komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2)..
- Jie, B., Eric, E., Mervyn, D., Anggrianto, V., Kelvin, K., & Gabriella, C. (2023). Pemanfaatan Dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Pada Bidang Sosial. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 4(2), 392-397.
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1). <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>.
- Kusuma, O. D., & Luthfah, S. (2000). Modul Paket 2. Modul 2.1 “Memenuhi Kebutuhan Belajar Murid Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi”. Jakarta: Kemendikbud.
- Misbahudin, Iqbal Hasan, (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Miftah, M. (2013) Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Niswa, Auliyah. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean <https://unesajurnalmahasiswa.unesa.ac.id>

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Nunuk S., Achmad S., dan Aditin Putria. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Prastowo, A.. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzzmedia.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830-838.
- Purwanto, Ngalim. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan instrumen dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran, dan koneksi matematis dalam konsep integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 44-52.
- Rifana Arief dan Neli Umniati. (2012). Pengembangan Vitual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android. *JPTK UNY (Vol. 21, No 2)*. Hlm 114-122
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran :Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan Pertama. Jakarta:PT. Kharisma Putra Utama.
- Sanjaya., Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sarah, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa pada mata pelajaran informatika kelas X di SMAN 1 Campaka. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Slameto (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeprajogo, M. P., & Ratnaningsih, N. (2020). Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T. *Pusat Mata Nasional. Rumah Sakit Mata CICENDO*.
- Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh penggunaan media ajar IPS berbasis video interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah

- dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174-183.
- Sriyono. (1992). *Tehnik Belajar Mengajar CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sugiharto & Sitinjak, (2006). *Lisrel*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sherin , A., (2022) Penggunaan video interaktif untuk penanaman keyakinan mengenal Allah SWT pada anak usia dini. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka: Sebuah kajian literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201.. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Tantangan Era *Society 5.0*. *Education Journal : Journal Education Research and Development*.
- Warsita., (2011). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*

Yulisa, Y., Hakim, L., & Lia, L. (2020). Pengaruh video pembelajaran fisika terhadap pemahaman konsep siswa SMP. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 37-44.

Y. Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2005.