

**PENGARUH MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS KINEMASTER
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS 3
MATA PELAJARAN IPAS**

Clarisa Putri Arlinda¹, Wahyu Susiloningsih²
^{1,2}PGSD, FIP, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
¹clarisaputriarlinda@gmail.com, ²wahyus@unipasby.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyse the impact of using interactive videos on students' scores in the IPAS subject for Year III at SDN Menanggal 601 Surabaya. The low level of students' understanding of IPAS material, particularly regarding energy in our surroundings, serves as the background of this study. During the learning process, many students tend to be more interested in talking or playing on their own, which negatively affects their academic performance, as evidenced by persistently low scores. This study adopts a quantitative approach using a quasi-experimental design. The model employed is the nonequivalent control group design. The research was conducted at SDN Menanggal 601 Surabaya with a sample size of 60 students, selected through random sampling. Data collection was carried out using achievement tests, and data analysis involved prerequisite tests, including normality and homogeneity tests. To test the hypothesis, a t-test was conducted to explore the impact of interactive videos on students' learning outcomes in Year III IPAS lessons. The study results revealed that the average post-test score in the experimental group reached 78.67, while the control group only achieved a significantly lower average of 57.00. According to hypothesis testing using an independent sample t-test, the significance level (2-tailed) was found to be 0.001.

Keywords: interactive video media, learning outcomes, science subjects

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dampak pemanfaatan video interaktif pada nilai siswa dalam mata pelajaran IPAS III di SDN Menanggal 601 Surabaya. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS menjadi latar belakang Penelitian ini khususnya mengenai energi di sekitar kita. Selama proses pembelajaran, banyak siswa cenderung lebih tertarik untuk berbicara atau bermain

sendiri, yang berdampak negatif pada hasil belajarnya, terbukti dengan nilai-nilai yang masih rendah. Studi ini merupakan studi kuantitatif memakai desain *quasi-experimental design*. Modelnya memakai *nonequivalent control group design*. Kajiannya dijalankan di SDN Menanggal 601 Surabaya dengan jumlah sampelnya 60 siswa, cara pemilihan sampelnya memakai random sampling. Pengumpulan datanya lewat tes hasil belajar, yang mana analisis datanya dilalui dengan uji prasyarat, diantaranya pengujian normalitas dan homogenitas. Guna menguji hipotesisnya, dijalankan uji-t memiliki tujuan untuk mengeksplorasi dampak video interaktif pada hasil belajar siswa di kelas III dalam mata pelajaran IPAS. Hasil studi memperoleh Rata-rata nilai posttest pada kelompok eksperimen mencapai 78,67, dan kelompok kontrol hanya memperoleh Rata-rata lebih rendah yaitu 57,00. Sesuai pengujian hipotesisnya memakai independent sample T-test, didapat hasil tingkat signifikansinya (2-tailed) mencapai 0,001.

Kata Kunci: media video interaktif, hasil belajar, mata pelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka ditetapkan secara bertahap di Indonesia sejak tahun 2021, kurikulum ini dikembangkan terutama untuk penyelenggaraan sekolah penerak. Kurikulum ini lebih berfokus pada proses pembelajarannya guna memenuhi keperluan dan karakter peserta didiknya. Kemudian Kurikulum Merdeka juga memberi kebebasan kepada peserta didik dapat Berkembang sesuai dengan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki. Kurikulum Merdeka dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran yang pada awalnya

berpatokan pada pendidik menjadi suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka menerapkan capaian pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ketiga aspek tersebut dikembangkan secara berkesinambungan guna membentuk kompetensi yang menyeluruh. (Sucipto et al. 2024).

Kebijakan kurikulum memiliki keterkaitan yang erat dengan metode penerapannya. Dalam konteks ini, implementasi kurikulum dipahami sebagai rangkaian program yang dirancang secara sistematis dan

dilaksanakan dengan penuh kesungguhan berdasar atas norma-norma yang berlaku guna mencapai tujuan tertentu. Pelaksanaannya dapat berupa berbagai aktivitas, tindakan, aksi, serta mekanisme sistem yang mendukung. Seluruh kegiatan tersebut diarahkan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Itu dilaksanakan guna terciptanya peserta didik yang bertakwa, cerdas, dan berakhlak yang mulia (Sahnan and Wibowo 2023).

Hasil belajar bisa dimaknai sebagai keterampilan dan pengetahuan yang didapat oleh peserta didiknya sesuai menyelesaikan proses pembelajarannya. proses pembelajaran. Hasil belajar ini memiliki posisi sentral dalam keseluruhan proses pembelajarannya, sebab bisa menjabarkan gambaran kepada pengajar terkait kemajuan peserta didik dalam mengapai tujuan dari proses pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran. Sesuai menerima pengalaman belajar, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan peningkatan pemahaman. Namun, rendahnya kualitas pendidikan masih terlihat dari beberapa siswa yang

memperoleh nilai tinggi tetapi kesulitan dalam menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Terdapat Banyak faktor yang menyebabkan menurunnya nilai siswa ialah minimnya partisipasi mereka pada proses pembelajaran serta kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi. (Nabillah and Abadi 2019).

Berdasar atas hasil pengamatan yang dilaksanakan di SDN 1 Kateng, Tingkat pencapaian belajar siswa dalam mata Pelajaran IPAS masih dapat dikategorikan menurun. terlihat dari nilai ulangan yang diperoleh peserta didik semester II Tahun Ajaran 2020/2021, dikelas VI terdapat Dari total 20 siswanya, ada 12 siswa laki-laki dan sisanya atau 8 perempuannya. jumlah tersebut, 6 siswa mendapatkan nilai di bawah 67. untuk mata pelajaran IPA di sekolah telah ditetapkan mencapai 67. menurunnya nilai siswa kelas VI di SDN 1 Kateng dipengaruhi faktor dari dalam dan luar. Dampak yang berasal dari aspek internal. mencakup rendahnya motivasi belajar, kecerdasan, serta kurangnya rasa percaya diri siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi peran guru dalam proses pembelajaran, strategi

pengajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, kurikulum, serta lingkungan sekitar (Khalida and Astawan 2021).

Pembelajaran IPAS sangat penting diberikan di bangku sekolah dasar, mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menjadi konsep pembelajaran berkaitan dengan lingkungan sekitar serta memiliki keterkaitan yang luas dengan kehidupan manusia. Peran IPAS dalam dunia pendidikan sangat penting, terutama dalam mendukung perkembangan teknologi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk memajukan pengetahuan dan teknologi. Selain itu, IPAS membantu pengetahuan terkait alam semesta yang masih menyimpan misteri dan kenyataan yang masih belum terungkap kebenarannya. Penemuan-penemuan baru dalam bidang ini bisa dibabarkan menjadi sebuah pengetahuan yang bermanfaat serta bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Zulaikha 2016).

Berdasar atas data hasil ulangan harian siswa kelas III SDN Menanggal 601 Surabaya, masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai rendah

pada mata pelajaran IPAS pada materi energi di sekitar. Penyebabnya karena ketika proses pembelajaran, tidak jarang peserta didik lebih aktif berbicara dengan teman-temannya daripada memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, siswa juga mudah merasa bosan karena metode pembelajaran yang hanya berupa penjelasan dari guru tanpa adanya variasi. Kondisi ini berdampak negatif kepada nilai peserta didik. Maka dari itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti berencana menggunakan media pembelajaran interaktif. Kajian ini akan dilaksanakan dengan pendekatan lebih mendalam melalui judul "Pengaruh Media Video Interaktif Berbasis Kinemaster terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran IPAS"

Tujuan penelitiannya guna menganalisa pengaruh penerapan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas III mapel IPAS di SDN Menanggal 601 Surabaya. Penggunaan media video interaktif ini diharapkan mampu menambah keinginan dan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran serta memperoleh pemahaman materi tentang energi disekitar kita.

B. Metode Penelitian

Pada kajian ini jenis penelitiannya yakni kuantitatif yang memiliki rangkaian yang berurutan terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak tahap persiapan hingga penyelesaian kajian. Pendekatan ini menekankan penggunaan angka dalam beberapa aspek, diantaranya proses pengumpulan data, interpretasi data, sampai pada penyajian hasil kajiannya. Kajian ini bermetode desain eksperimen kuasi. Desain yang dijalankan memakai Non-Equivalent Control Group Design dengan model Posttest Only Control Design. Pada kajian ini akan memakai dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1 Desain Penelitian
Nonequivalent Posttest-only control
design

R_1	X	O_1
R_2		O_2

Keterangan :

R_1 = Kelompok eksperimen siswa III B

R_2 = Kelompok kontrol siswa III A

O_1 = Hasil posttest kelas yang diberikan media video interaktif

O_2 = Hasil posttest kelas yang tidak diberikan media video interaktif

X : Media Video interaktif

Contoh elemen terpenting dalam suatu kajian ialah cara pengumpulan data. Teknik ini merupakan Langkah-langkah yang terstruktur dan standart dalam mengumpulkan data yang diperlukan guna mendapatkan data yang diinginkan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang ditetapkan secara umum. metode pengumpulan data menggunakan tes. Data dikumpulkan melalui soal posttest, tujuannya dapat mengukur pengaruh penerapan video interaktif terhadap nilai siswa dalam mata pelajaran IPAS pada materi energi di sekitar.

Cara pengolahan data yang dipakai pada kajian ini ialah analisa data kuantitatif, guna menganalisa pengaruh penerapan video interaktif atas pencapaian nilai siswa kelas III. Dalam proses analisis, melaksanakan uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perolehan dari percobaan sesuai penerapan pembelajaran dengan media video interaktif menunjukkan bahwasanya di kelas eksperimen, nilai terbawah yang

didapat peserta didik ialah 50, sementara nilai tertinggi ialah 100, dengan perolehan rata-rata mencapai 78,67. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai terendah tercatat mencapai 30 dan nilai tertinggi mencapai 80, dengan rata-rata 57,00.

Tabel 2 Hasil Posttest kelas kontrol dan eksperimen.

Kelas	N	Mean	Nilai	
			Terendah	Tertinggi
Hasil Eksperimen	30	78,67	50	100
Kontrol	30	57,00	30	80

Untuk menganalisis dampak penerapan media video interaktif terhadap nilai peserta didik, dilaksanakan pengolahan data kajian melalui uji prasyarat serta uji T melalui tahapan berikut ini.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas

Hasil Posttest	Shapiro – Wilk		
	Statistic	Df	Sig
Kelas Eksperimen	0,940	30	0,091
Kelas Kontrol	0,936	30	0,073

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk telah dilaksanakan dalam kelompok kontrol dan kelas eksperimen, dengan banyaknya jumlah peserta didik sama yaitu 30

peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya skor sig untuk kelompok kelas kontrol menunjukkan skor mencapai 0,091, sementara kelas eksperimen memiliki skor signifikansinya 0,073. Berdasar atas ketentuan dalam pengambilan keputusan, sebuah data dinilai berdistribusi normal bila jumlah signifikansinya melebihi 0,05. Alhasil bisa diambil simpulan bahwasanya kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen bernilai distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
Hasil Post test	Based on Mean	0,038	1	58	0,846
	Based on Median	0,024	1	58	0,878
	Based on Median and with adjusted df	0,024	1	57,649	0,878
	Based on trimmed mean	0,025	1	58	0,875

Pengujiannya dijalankan dengan uji levene pada penyelesaian masalah IPAS bagi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di mana mencerminkan taraf sig 0.846. Karena pada pedoman dalam mengambil

hasil keputusan dalam uji Homogenitas menyatakan bahwasanya distribusi dikategorikan homogen bilamana skor signifikansinya melebihi 0,05. Alhasil bisa diambil simpulan bahwasanya varians yang dipunyainya bernilai homogen.

3. Uji Hipotesis

Tabel 5 Uji Hipotesis

		t-test for Equality of Means		
		T	df	Sig.(2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	-6,822	58	0,001
	Equal variances not assumed	-6,822	57,616	0,001

Hasil Uji T pada kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen menunjukkan tingkat signifikansinya (2-tailed) mencapai 0,001. Sebab dasar pengambilan keputusannya dalam Uji Independent Sample T-Test, dijabarkan bilamana ada perbedaan yang relevan antara penggunaan media video interaktif pada kelas III-A dan III-B bilamana skor signifikansinya < 0,05. Alhasil bisa diketahui bahwasanya H_0 ditolak, berarti media video interaktif berpengaruh terhadap nilai siswa di kelas III di SDN Menanggal 601 Surabaya.

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui

penerapan metode eksperimen. Desain yang dipakai ialah desain kelompok kontrol yang tidak setara. Selanjutnya, tujuan dari studi yakni mengali apakah video memiliki pengaruh pada nilai siswa dalam mata Pelajaran IPAS, khususnya pada materi Energi di sekitar yang di ajarkan di kelas III di SDN Menanggal 601 Surabaya. Cara pengambilan Data pada kajian ini diperoleh metode tes Posttest.

Berdasar atas pencapaian hasil belajar kelas III-A (Kelas kontrol) tanpa menggunakan media vidio interaktif mendapatkan skor terendah mencapai 30 dan skor tertinggi 80, Sehingga rata-rata skor kelas control ialah 57,00. Sedangkan pencapaian hasil belajar kelas III-B dengan memakai video interaktif memperoleh nilai terkecil 50 dan nilai terbesar 100, sehingga kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,67.

Kajian ini didasari pada studi yang telah dilaksanakan oleh Widiya & Reinita, 2023, untuk mengetahui dampak pemakaian video interaktif mengenai hasil belajar siswa. Menyatakan bahwasanya media video interaktif mempunyai dampak pada hasil belajar. Selesai siswa diberi perlakuan dengan media video

interaktif memperoleh nilai 100. Membuat siswanya lebih aktif pada tahapan pembelajarannya dan dapat paham akan materi dengan baik melalui media video interaktif. Vidio interaktif juga dapat membantu pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong interaksi siswa selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media video interaktif memiliki potensi untuk mendorong siswa lebih aktif, mempermudah pemahaman materi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar (Widiya and Reinita 2023).

Menurut kajian yang telah dilaksanakan oleh penulis di SDN Menanggal 601 Surabaya, dengan memanfaatkan media video interaktif. Kajian ini akan memastikan apakah penerapan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Energi di sekitar kelas III di SDN Menanggal 601 Surabaya. Cara pengambilan Data dalam studi ini memakai metode posttest.

Seusai melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan media video interaktif terhadap nilai IPAS materi Energi di sekitar kita kelas III, maka diperoleh hasil tes yang didapat dari kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen Beserta penyelidikan data yang telah diselesaikan Pada studi ini diperoleh hitungan olah data dengan hasil uji prasyarat berupa uji normalitas mencapai 0,091 dalam kelompok kontrolnya dan 0,73 dalam kelompok eksperimennya, dan uji homogenitas hasil rata-rata mencapai 0,846 yang memiliki arti data ini normal dan homogen yang menunjukkan bahwasanya menggunakan media vidio interaktif secara signifikan lebih unggul bilamana dibandingkan tanpa menggunakan media vidio interaktif , serta uji t Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansinya (2-tailed) $0,001 < 0,05$ alhasil bisa diambil simpulan bahwasanya hipotesis H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Maknanya terhadap hasil belajar IPAS materi Energi disekitar kita kelas III SDN Menanggal 601 Surabaya.

Mengacu pada perolehan kajiannya dan pembahasannya, bisa diambil simpulan bahwasanya pemakaian video interaktif proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan terdapat peningkatan nilai siswa pada mata Pelajaran IPAS. Sesuai dengan hasil posttest yang telah diberikan kepada kelompok kontrol memperoleh nilai 80

sementara kelompok eksperimen memperoleh nilai 100. Sehingga bisa diambil simpulan bilamana kajian ini menunjukkan terdapat dampak penggunaan video interaktif pada hasil belajar siswa di kelas III SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2024/2025.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengungkapkan bilamana video interaktif memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, dinyatakan olah data dengan hasil uji prasyarat berupa uji Normalitas mencapai 0,073 pada kelompok eksperimen dan 0,091 pada kelompok kontrol, dimana bilamana signifikansinya $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Dan uji homogenitasnya skor rata-rata mencapai 0,846, dimana bilamana signifikansinya $> 0,05$ maka varians dari kedua Kumpulan data populasi bisa dibilang homogen. Serta uji t Independent Sample T-Testnya dengan taraf signifikansinya (2-tailed) $0,001 < 0,05$, Alhasil bisa diambil simpulan bilamana hipotesisnya H_1 diterima sementara H_0 ditolak. Maknanya bahwasanya adanya pengaruh positif dari media vidio interaktif terhadap

hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran IPAS di kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla. 2024. "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian." *Al Itihadu Junral Pendidikan* 3(1):105–15.
- Arief, Muhammad Miftah. 2021. "Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)." *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5(8):13–28.
- Astiti, Nyoman Dewi, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I. Made Suarjana. 2021. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA." *Mimbar Ilmu* 26(2):193. doi: 10.23887/mi.v26i2.35688.
- Djollong, Andi Fitriani. 2014. "Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantiative Research)." *Istiqra'* 2(1):86–100.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5(2019):181–88.
- Gunawan, Doni. 2020. “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek.” *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2(1):1–9. doi: 10.29100/eduproxima.v2i1.1489.
- Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamzah B. Uno. 2021. “Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh.” *Jambura Journal of Mathematics Education* 2(2):59–69. doi: 10.34312/jmathedu.v2i2.10587.
- Irawati, Ilfa, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin. 2021. “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pijar Mipa* 16(1):44–48. doi: 10.29303/jpm.v16i1.2202.
- Irwandi, Irwandi, Lusiana Lusiana, Merri Sri Hartati, and Nopriyeni Nopriyeni. 2021. “Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi.” *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains* 4(2):166–74. doi: 10.31539/bioedusains.v4i2.2519.
- Khalida, Baiq Rohmi, and I. Gede Astawan. 2021. “Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4(2):182–89. doi: 10.23887/jippg.v4i2.35552.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 2(1):659.
- Nasar, Abdul, Dimas Hadi Saputra, Mochammad Rifan Arkaan, Muhammad Bimo Ferlyando, Muhammad Teguh Andriansyah, and Putra Dena Pangestu. 2024. “Uji Prasyarat Analisis.” *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2(6):786–99.
- Nurzannah, Siti. 2022. “Peran Guru Dalam Pembelajaran.” *ALACRITY: Journal of Education* 4:26–34. doi: 10.52121/alacrity.v2i3.108.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. 2022. *Media Pembelajaran.*

- Rahmayana, Yeni, Eny Enawaty, and Lukman Hadi. 2021. "3 1,2,3." 2(2):25–32.
- Sahnan, Ahmad, and Tri Wibowo. 2023. "Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *SITTAH: Journal of Primary Education* 4(1):29–43. doi: 10.30762/sittah.v4i1.783.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. 2024. "Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." 9:2721–31.
- Sucipto, Sucipto, Muhammad Sukri, Yuyun Elizabeth Patras, and Lina Novita. 2024. "Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12(1). doi: 10.20961/jkc.v12i1.84353.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. "Prosedur Penelitian." 2(3):211–13.
- Susiloningsih, W. (2021). "Kemampuan Analisis Materi Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berorientasi High Order Thingking Skill." *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 11 (1)(1), 25–31.
- Widiya, Widiya, and Reinita Reinita. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sdn Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7(1):108–17. doi: 10.36379/autentik.v7i1.282.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Zulaikha, Siti. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kuantum Materi Perubahan Energi Listrik Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VI-A

SDN Pajawankidul Kecamatan
Lebakwangi *Revista Brasileira de
Ergonomia* 9(2):10.