

Studi Literatur: Pemanfaatan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar

¹Rima Nur Azizah Siregar, ²Zahra Shopia, ³Algina Ruhama, ⁴Rahmaniar Rahimah

⁵Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D, ⁶Wahdah Refia Rafianti, S.Sn., M.Pd

Universitas Lambung Mangkurat

Email: 12310125220113@mhs.ulm.ac.id, zahrashofia74@gmail.com, alginaruhama@gmail.com, rahmaniarrah21@gmail.com,

ahmad.suriansyah@ulm.ac.id, wahdah.rafiandi@ulm.ac.id

Indonesia

Abstrak—Studi literatur ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan melalui peninjauan enam artikel ilmiah yang diterbitkan pada rentang tahun 2020 hingga 2025, dengan fokus pada efektivitas media video pembelajaran interaktif terhadap proses dan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa sekaligus membantu pemahaman konsep, terutama materi yang bersifat abstrak. Integrasi unsur visual dan auditori yang menarik disertai fitur interaktif yang memungkinkan siswa berperan aktif, menjadikan media ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang komunikatif dan bermakna. Penerapan video interaktif juga dinilai relevan untuk berbagai model pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh. Pemanfaatan video pembelajaran interaktif merupakan strategi pedagogis yang potensial dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi serta pengembangan keterlibatan belajar siswa pada era digital.

Kata kunci—Video pembelajaran interaktif, keterlibatan belajar, media digital, sekolah dasar.

I. PENDAHULUAN

Dalam situasi pendidikan saat ini, media digital yang interaktif sudah menjadi bagian penting dalam belajar di sekolah dasar. Kemajuan teknologi yang terus berkembang membuat anak-anak semakin mengenal berbagai jenis media digital, sehingga guru perlu menyesuaikan dan menggunakan teknologi ini agar proses belajar menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai cara untuk berinteraksi yang bisa menciptakan keterlibatan aktif antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media seperti video interaktif, atau aplikasi belajar yang berbasis permainan, siswa bisa belajar sendiri, menjelajahi, dan bekerja sama.

Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis dan bentuk media pembelajaran pun semakin beragam dan inovatif. Salah satu media yang saat ini banyak

dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran adalah video pembelajaran interaktif. Video ini memadukan elemen gambar bergerak, suara, teks, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif saat menyimak materi (Syafi'e dkk., 2025). Melalui penyampaian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif terasa sangat relevan dengan kebutuhan belajar saat ini. Media yang menggabungkan visual, audio, teks, dan fitur interaktif tersebut mampu membuat siswa lebih terlibat dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sekarang bergerak menuju cara belajar yang lebih dinamis dan fokus pada siswa, di mana teknologi menjadi jembatan utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Banyak penelitian menunjukkan seperti yang disampaikan oleh Wati (2025) bahwa menggunakan media interaktif bisa meningkatkan semangat, perhatian, dan pemahaman siswa di sekolah dasar karena dapat mendorong keterlibatan emosi dan pikiran mereka secara lebih mendalam. Di Indonesia, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media digital interaktif mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif, sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pada pembelajaran berdasarkan pengalaman dan literasi digital sejak usia dini (Desrita, 2025). Pemanfaatan media digital juga memungkinkan pembelajaran lebih adaptif terhadap gaya belajar yang berbeda, mempercepat pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, media digital interaktif tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga mengubah dinamika kelas dari pembelajaran pasif menjadi lingkungan belajar yang aktif dan kreatif.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa media digital yang bisa diakses interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa di sekolah dasar, masih ada beberapa bagian yang perlu

diteliti lebih lanjut. Siagian dkk. (2025) menyatakan bahwa banyak penelitian sebelumnya lebih banyak melihat dampak jangka pendek pada motivasi belajar tanpa melihat bagaimana pengaruh jangka panjangnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa masih perlu dilakukan penelitian yang lebih lengkap dan terus-menerus untuk melihat seberapa besar media digital interaktif tidak hanya bisa meningkatkan semangat belajar sementara, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa untuk waktu yang lama. Sunartiningih dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital di sekolah dasar sering kali terhalang oleh masalah non-teknis, seperti kurangnya infrastruktur, kurangnya pelatihan untuk guru, serta adanya perbedaan akses di berbagai wilayah yang mengganggu pemerataan kualitas pembelajaran digital. Selain itu, Sari dkk. (2024) menemukan bahwa banyak penelitian di Indonesia yang belum membahas dengan mendalam tentang pengajaran, misalnya bagaimana guru dapat membantu siswa berinteraksi dengan media digital agar bisa mendukung pencapaian tujuan belajar dengan lebih baik. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian yang lebih menyeluruh untuk menjelahi seberapa jauh penggunaan media digital interaktif dapat secara konsisten meningkatkan keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar, dan untuk menemukan cara-cara efektif dan berkelanjutan untuk menerapkannya.

Berdasarkan berbagai penemuan dan kekurangan yang ada, kajian tentang penggabungan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat krusial untuk diteliti lebih mendalam. Kebutuhan ini timbul karena kemajuan teknologi yang sangat cepat telah mengubah wajah pendidikan di seluruh dunia, sehingga penggunaan teknologi sudah menjadi keharusan untuk memenuhi tuntutan zaman. Tinjauan pustaka sangat berguna untuk memahami peran teknologi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di berbagai lingkungan pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Seperti yang diungkapkan, pengintegrasian teknologi “adalah fenomena global yang terus berkembang, di mana banyak negara telah berusaha untuk menyatukan teknologi dalam sistem pendidikan mereka”. Selain itu, penggunaan teknologi “menjadi salah satu fondasi utama dalam perubahan pendidikan di era digital” (Syaifudin, 2021), karena membantu guru dan siswa berinteraksi dengan cara yang lebih inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Tinjauan pustaka juga berfungsi untuk mengenali tantangan dan solusi dalam penerapan teknologi di sekolah, seperti yang dinyatakan bahwa pendidik harus “memahami kurikulum dan kesiapan fasilitas sebelum mengaplikasikan teknologi dalam proses belajar”

(Ummam dkk., 2021). Dengan demikian, diskusi ini sangat penting untuk memperkuat landasan teoritis dan memberikan arahan strategis bagi implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif, merata, dan berkelanjutan di zaman modern.

Tinjauan pustaka dalam penelitian ini disusun dengan maksud untuk membangun fondasi teoritis yang kuat serta mengaitkan studi yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya. Melalui tinjauan pustaka, peneliti dapat menemukan peluang penelitian, memperjelas konsep utama, dan menentukan arah pengembangan teori yang sesuai dengan isu yang dikaji, yaitu penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan tingkat dasar. Dengan peran ini, tinjauan pustaka sangat penting untuk membantu penelitian agar memiliki fokus yang jelas, terstruktur, dan memberikan sumbangan ilmiah yang signifikan. Di samping itu, kajian ini diharapkan mampu memberikan panduan konseptual bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (literature review). Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang mencakup penelusuran, pengumpulan, pembacaan, pencatatan, evaluasi, serta pengelolaan berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut meliputi buku, jurnal ilmiah nasional maupun internasional, artikel, laporan penelitian, dan situs web yang kredibel (Khairani dkk., 2023; Rihani dkk., 2022; Sabrina, 2021).

Proses studi literatur dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian untuk menentukan fokus kajian. Kedua, dilakukan penelusuran dan penyaringan sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik. Ketiga, literatur yang telah dipilih dianalisis dan disintesis guna memperoleh pemahaman mendalam dan membangun landasan teori yang mendukung penelitian (Faizah dkk., 2022).

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel ilmiah yang diterbitkan dalam jurnal nasional dan internasional pada rentang tahun 2020 hingga 2025. Secara spesifik, terdapat 6 jurnal yang digunakan dan dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian. Informasi dari berbagai sumber tersebut kemudian diorganisasikan, ditranskripsikan, disederhanakan menjadi konsep penelitian, dan digunakan untuk menyusun kesimpulan serta menjawab pertanyaan penelitian mengenai

pemanfaatan media digital interaktif dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di zaman digital saat ini telah mengalami kemajuan yang luar biasa. Aktivitas belajar kini tidak lagi hanya mengandalkan buku atau penjelasan dari guru di dalam kelas. Teknologi memberi kesempatan bagi pendidik untuk menggunakan berbagai media yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang banyak dipakai dalam proses belajar mengajar adalah video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriani dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran memiliki kelebihan karena disajikan secara visual dan menarik, mampu meningkatkan perhatian serta membantu siswa lebih fokus, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan, pemanfaatan video pembelajaran interaktif terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Menurut (Pamungkas & Koesnawanti, 2021), penggunaan media video dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menunjang keberhasilan pembelajaran dengan meningkatkan rangsangan serta motivasi belajar siswa. Video pembelajaran membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik, terutama dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami. Melalui tampilan visual dan audio yang terpadu, media video mampu mengkonkretkan pesan pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan guru. Pandangan ini sejalan dengan Ferdiyansyah dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa, membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, serta meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik

Selaras dengan hal tersebut, Siska dkk. (2020) yang menyimpulkan dampak positif dari penggunaan media video pembelajaran adalah memberikan pengaruh langsung terhadap siswa antara lain, siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan, membuat siswa lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Fahri (2021) juga menegaskan bahwa peng gabungan kedua elemen tersebut menjadikan video sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi pendidikan. Pandangan ini diperkuat oleh Ariani dalam Awanda dkk. (2024), yang menyebutkan bahwa video pembelajaran merupakan sarana komunikasi

pembelajaran yang disajikan secara menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap proses belajar.

Lebih lanjut, Fajar (2021) menekankan bahwa video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio-visual yang berperan penting dalam mempermudah siswa memahami konsep-konsep pelajaran, terutama yang bersifat abstrak. Keberadaan suara dan gambar memberikan konteks konkret bagi peserta didik. Norma (2021) juga berpendapat bahwa video pembelajaran mampu memperkuat pemahaman siswa karena menyajikan informasi dalam dua bentuk, yaitu visual dan audio. Biassari dkk. (2021) menambahkan bahwa video pembelajaran interaktif merupakan bentuk pengembangan dari media video yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran itu sendiri. Melalui interaksi tersebut, siswa menjadi lebih aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Efektivitas video pembelajaran interaktif juga terlihat pada hasil penelitian Aurora dkk. (2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep siswa pada materi sistem pernapasan manusia. Nilai rata-rata pretest sebesar 35,30 meningkat menjadi 82,50 pada posttest setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan video interaktif, dengan nilai N-gain sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Penyajian visual yang konkret dan interaktif, dilengkapi dengan suara serta narasi yang komunikatif, membuat siswa lebih mudah memahami proses yang kompleks dan abstrak.

Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran berbasis video interaktif juga mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Interaktivitas dalam video mendorong terjadinya komunikasi dua arah melalui narasi yang bersifat menyapa dan penyajian materi yang menantang siswa untuk berpikir serta merespons. Hasil penelitian Aurora dkk. (2024) menunjukkan bahwa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, media video interaktif lebih efektif dalam menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar.

Hasil serupa juga ditemukan oleh Widiya dkk. (2021) yang meneliti penggunaan video pembelajaran interaktif selama masa pandemi COVID-19 di tingkat

sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, guru dan siswa sama-sama merasakan manfaat besar dari penerapan video interaktif, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Guru lebih mudah menjelaskan materi karena video mampu menampilkan kombinasi gambar, suara, dan animasi yang menarik, sementara siswa menjadi lebih termotivasi dan fokus selama proses pembelajaran. Video interaktif juga mengurangi kejemuhan belajar karena penyajiannya tidak monoton serta mendukung pembelajaran daring melalui berbagai platform seperti YouTube, WhatsApp, dan Google Meet.

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Video interaktif menjadi media yang efektif untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

IV. KESIMPULAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar secara signifikan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, khususnya konsep yang abstrak, tetapi juga meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif selama proses belajar. Keberhasilan tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Interaktivitas dalam video memungkinkan siswa berperan sebagai peserta aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan komunikatif. Media ini relevan diterapkan dalam berbagai model pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh, serta dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital. Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi efektivitas video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar dapat tercapai dengan baik.

REFERENSI

- Aurora, U., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1486. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4093>
- Awanda, A. F. K., Rahardi, R. K., & Widharyanto, B. (2024). Urgensi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran BIPA Level A-1. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 4(2), 232–243. <https://doi.org/10.58218/alinea.v4i2.911>
- Biaissari, 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>
- Desrita, D. (2025). Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas VI SDN No. 119/II Pedukun. *JIPT: Journal of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 173–185.
- Faizah, F., Yenny Aulia, R., & Farinka Nurrahmah, A. (2022). Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Aktivitas Untuk Menurunkan Screen Time Pada Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 67–74.
- Fajar, N. D. (2021). Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak, Program Video, dan Bahan Ajar Berbantuan Komputer. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1 no, 12(12), 1–10.
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25.
- Fitriani, A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Belajar Pendidikan Pancasila jadi menyenangkan dengan model BANUA dan media Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 111–123.
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifitas Kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262.
- Norma, N. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media video pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101–115.
- Pamungkas, W. A. D., & Koesnawanti, H. D. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap

- Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Sabrina, A. (2021). *Analisis Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Siagian, H. H., Sigiyo, R. A., Padang, P. R., Sihombing, A. A., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Analisis Jurnal. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(4), 167–174.
- Siska, J., Selviani, D., & Herianto, A. (2020). Pemanfaatan Media Berbasi Video terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(2), 93–97.
- Sunartiningsih, M., Wibowo, U. B., & Ikhwan, M. S. (2025). Determinants of teachers' technology adoption in Yogyakarta classrooms: Exploring the role of skills, infrastructure, and leadership policies. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 3076–3085.
- Syafi'e, M., Yulianti, A., Novianti, W., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi Video Interaktif PUTAS Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Antasan Kecil Timur 4 Kota Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 85–91.
- Syaifudin, M. (2021). *Integrasi teknologi dalam pembelajaran di kelas*. Kanzun Book.
- Ummam, M. K., Maulidah, L., & Syihabuddin, M. (2021). Konsep dan Operasionalisasi Model SAMR dalam Pembelajaran PAI. *Akademika*, 15(1).
- Wati, Y. K. (2025). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Teacher Didactics and Classroom Research Journal*, 1(1).
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>