



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Manfaat Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar

Fatikah Nur Andini¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fatikhahnurandini@gmail.com

abstrak – Materi pecahan merupakan salah satu topik yang sering kali sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena bersifat abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji manfaat video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal, buku, dan dokumen ilmiah yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan catat, sementara validasi data menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki manfaat 1) Membantu visualisasi konsep pecahan menjadi lebih konkret, 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar, 3) Mendukung pembelajaran mandiri, 4) Mendorong keterlibatan aktif siswa 5) Meningkatkan hasil belajar. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan akses teknologi dan proses produksi yang membutuhkan keterampilan khusus. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa video pembelajaran interaktif merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci – video pembelajaran interaktif, pecahan, sekolah dasar

Abstract – Fractions are one of the topics that are often difficult for elementary school students to understand due to their abstract nature. The purpose of this study is to examine the benefits of interactive learning videos in improving students' understanding of fractions. This research employs a Systematic Literature Review (SLR) method, using secondary data obtained from journal articles, books, and relevant scientific documents. Data collection was conducted through observation and note-taking methods, while data validation was carried out using theory triangulation. The results of the study show that interactive learning videos offer several benefits: (1) helping to visualize fraction concepts in a more concrete manner, (2) increasing students' interest and motivation to learn, (3) supporting independent learning, (4) encouraging active student participation, and (5) improving learning outcomes. However, challenges include limited access to technology and the production process, which requires specific technical skills. The conclusion of this study is that interactive learning videos are an effective medium for enhancing elementary school students' understanding of fraction concepts.

Keywords – Interactive learning videos, fractions, elementary school.

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) adalah tahap pendidikan resmi (Suherman & Adiputra, 2025). Selain itu, Sekolah dasar menjadi pondasi utama dalam sistem pendidikan (Kurniawan, 2015). Dan adapun sekolah dasar yang menjadi lingkungan perdana bagi peserta didik untuk menerima materi (Sumantri, 2022). Jadi SD adalah pondasi sistem pendidikan selama enam hingga dua belas tahun.

Tujuan tingkat pendidikan dasar adalah untuk mengembangkan siswa yang memiliki keahlian dan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung (Shobiri, 2016). Selain itu yaitu membangun fondasi untuk kecerdasan, pengetahuan, karakter, akhlak baik, serta kemampuan untuk hidup mandiri. (Huliatunanisa, 2022). Tujuan lain yaitu Sebagai alat yang mendukung pelaksanaan program pembelajaran yang terencana sejak kecil (Angga & Iskandar, 2022). Jadi tujuan dari sekolah dasar adalah mengembangkan keahlian membaca, menulis, dan menghitung. Serta menyiapkan siswa untuk pendidikan lebih tinggi.

Anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar memiliki karakteristik khas, di antaranya adalah gemar bermain serta senang terlibat langsung dalam berbagai aktivitas (Susila, 2024). Secara khusus, siswa di kelas awal SD berada pada tahap usia dini, yang meskipun singkat, merupakan fase perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan mereka (Sabani, 2019). Karakter lain yang melekat pada siswa sekolah dasar adalah kecenderungan untuk bermain dan bekerja sama (Astini & Purwati, 2020). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran di tingkat dasar perlu dirancang agar bersifat menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak-anak.

Dalam konteks matematika, pecahan merupakan jenis bilangan yang dapat dinyatakan dalam bentuk pasangan bilangan bulat yang teratur (Muthma'inah, 2022). Pecahan juga dapat didefinisikan sebagai bilangan rasional yang ditulis dalam bentuk $X = a/b$, dengan a merupakan bilangan bulat dan b bilangan asli (Rahayu dkk., 2022). Dalam hal ini, a disebut sebagai pembilang, sementara b disebut penyebut (Rahmawati, 2011). Dengan demikian, pecahan merupakan bentuk angka yang menyatakan perbandingan antara dua bilangan bulat, yaitu pembilang dan penyebut.

Terdapat berbagai jenis pecahan, seperti pecahan biasa yang terdiri dari pembilang dan penyebut, serta pecahan campuran yang menggabungkan bilangan bulat dengan pecahan (Kurniawan dkk., 2024). Selain itu, terdapat pecahan sederhana dengan pembilang lebih kecil dari penyebut, pecahan desimal dengan penyebut berbasis sepuluh (10, 100, 1000, dan seterusnya), persen sebagai pecahan berpenyebut 100, dan permil yang berpenyebut 1.000 (Marquarius, 2015). Pecahan satuan juga dikenal sebagai pecahan yang memiliki penyebut satu (Agus & Lusiana, 2023). Dengan demikian, jenis-jenis pecahan yang umum meliputi

pecahan biasa, campuran, sederhana, desimal, persen, permil, dan satuan, masing-masing dengan ciri khas dan representasi tersendiri.

Operasi pada pecahan yaitu, penjumlahan pecahan, jika penyebut dari pecahan yang akan dijumlahkan identik, maka cukup dengan menambahkan pembilangnya, sementara penyebutnya tetap tidak berubah (Nugroho, 2008) sedangkan dalam proses perhitungan kali, hasil yang diperoleh merupakan hasil kali dari pembilang yang dikali dengan hasil kali penyebut (Effendi, 2022) adapun pengurangan pada pecahan yaitu pastikan penyebutnya sama, kurangi pembilangnya, dan hasilnya di atas penyebut yg sama (Auliana & Ariyanto, 2017). Jadi operasi dalam pecahan mencakup penambahan dan pengurangan dengan mengatur penyebut agar sama terlebih dahulu, serta perkalian yang dilakukan dengan cara mengalikan pembilang dan penyebut secara langsung.

Media pembelajaran adalah sebuah teknologi yang menyampaikan informasi, mendorong aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Setiawan dkk., 2023). Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Putri dkk., 2023). Video interaktif juga sarana pendidikan yang mengintegrasikan elemen suara, gerakan, gambar, teks, yang dapat berinteraksi untuk media pembelajaran (Auliyani, 2025). Jadi media pembelajaran interaktif adalah salah satu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan suara, visual, gerakan, dan teks secara interaktif

Fungsi video pembelajaran interaktif menurut (Miftah, 2022) yaitu; (1) meningkatkan semangat belajar, (2) mereview materi yang sudah dipelajari, (3) mendorong partisipasi siswa. Adapun fungsi lain yaitu memberikan arah bagi pengajar untuk meraih sasaran pembelajaran sehingga dapat menyampaikan materi dengan tata cara yang teratur dan mendukung dalam presentasi konten yang menarik untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Rahayu dkk., 2021). Selain itu sebagai penyampaian informasi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar (Aprilia dkk., 2023). Jadi video interaktif memiliki fungsi dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar.

Kelebihan dari video pembelajaran interaktif menurut (Dwijayanti, 2021) adalah memiliki daya tarik yang besar, memiliki kejelasan sehingga peserta didik dapat lebih memahami isi dari video tersebut. Sedangkan menurut (Widya dkk., 2021) kelebihanannya adalah Menyelesaikan pembelajaran jarak jauh, video yang disediakan dapat dilihat berulang kali, materi yang disampaikan mudah diingat, mampu menarik minat siswa dalam proses belajar. Adapun kekurangannya yaitu proses pembuatan video membutuhkan waktu yang lama, komunikasi yang terjadi bersifat satu arah, biaya yang dikeluarkan tergolong tinggi. Selanjutnya menurut (Mu'in, 2024) Butuh alat tertentu saat menyajikannya, memerlukan kemampuan

khusus dan kolaborasi dalam proses pembuatannya. Video pembelajaran interaktif memiliki kelebihan seperti kejelasan materi, membantu pembelajaran jarak jauh, dan meningkatkan minat belajar siswa. Namun, kekurangannya meliputi proses pembuatan yang memakan waktu, membutuhkan alat khusus, serta memerlukan keterampilan dan kolaborasi dalam pembuatannya.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena materi pecahan sering kali menjadi tantangan bagi siswa dalam proses belajar. Karakteristiknya yang abstrak membuat siswa kesulitan memahami berbagai konsep seperti perbandingan pecahan, operasi hitung, serta konversi ke bentuk desimal dan persen. Penggunaan video pembelajaran interaktif menjadi alternatif yang efektif karena menggabungkan elemen visual, audio, animasi, dan fitur interaktif yang membantu memperjelas konsep-konsep tersebut. Media ini juga mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat motivasi, serta menyesuaikan dengan beragam gaya belajar yang dimiliki siswa. Tak hanya itu, video interaktif juga mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi melalui latihan, kuis, dan simulasi yang menarik. Penelitian ini juga relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang mendorong pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh bukti nyata mengenai efektivitas video interaktif, sekaligus menjadi masukan untuk pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan mudah dipahami siswa sekolah dasar

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi, menganalisis, serta memahami berbagai jenis studi yang berkaitan dengan topik dan rumusan masalah tertentu (Triandini dkk. dalam Hikmah & Hasanudin, 2024). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024), data sekunder mencakup berbagai hasil penelitian yang diperoleh dari artikel di jurnal nasional, buku referensi, tesis, serta dokumen lain yang relevan. Dalam penelitian ini, data sekunder yang dianalisis berupa kata, frasa, klausa, maupun kalimat yang bersumber dari buku dan artikel jurnal nasional.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode simak dan catat. Metode simak digunakan untuk mengamati penggunaan bahasa, sementara teknik catat bertujuan untuk merekam dan mengklasifikasikan informasi penting menggunakan alat bantu tulis (Yunita, 2007). Dalam praktiknya, metode simak dilakukan dengan mengamati dan mengkaji berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Adapun metode catat diterapkan dengan mencatat

informasi penting berdasarkan kata kunci dan konten dari berbagai studi pustaka yang sesuai dengan fokus penelitian.

Validasi data dilakukan menggunakan teknik triangulasi. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi merupakan metode untuk meningkatkan validitas dan keandalan temuan penelitian dengan memadukan data dari berbagai sumber. Dalam konteks ini, penelitian menggunakan triangulasi teori, yaitu memanfaatkan teori yang berasal dari hasil penelitian sebelumnya atau pandangan para ahli sebagai dasar untuk mengonfirmasi pernyataan atau konsep yang dikemukakan dalam studi ini.

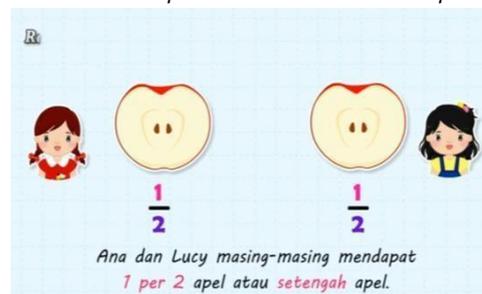
HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa manfaat dari video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa sekolah dasar diantaranya yaitu :

1. Membantu visualisasi konsep pecahan yang abstrak

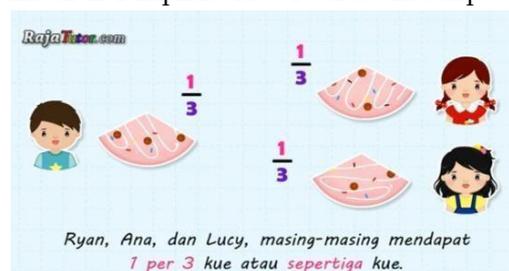
Materi pecahan seringkali sulit dipahami karena bersifat abstrak. Video interaktif membantu memvisualisasikan konsep seperti “bagian dari keseluruhan” menggunakan animasi dan simulasi nyata. Hal ini sejalan dengan temuan dari Ningsih dan Hartati (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis visual mampu membangun koneksi antara simbol matematika dan representasi nyata pada siswa sekolah dasar.

Gambar 1. Tampilan video YouTube materi pecahan



Gambar 1 di atas menjelaskan bahwa, Ana memiliki sebuah apel, dia akan membagi apel tersebut sama banyak untuk Lucy, Ana akan memotong apel itu menjadi 2 bagian sama besar, $\frac{1}{2}$ apel untuk Ana, $\frac{1}{2}$ apel untuk Lucy. Ana dan Lucy masing-masing mendapatkan $\frac{1}{2}$ apel atau setengah apel.

Gambar 2. Tampilan video YouTube materi pecahan



Gambar 2 menunjukkan Riyan memiliki sebuah kue, ia ingin membaginya untuk ana dan Lucy sama banyak, Riyan, Ana dan Lucy masing-masing mendapat $\frac{1}{3}$ kue atau sepertiga kue.

2. Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar

Video yang dilengkapi suara, animasi, dan ilustrasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut penelitian oleh Raharjo dan Suryani (2023), media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar hingga 30% lebih tinggi dibandingkan metode ceramah. Materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Selain itu, karena video bisa diakses ulang kapan saja, siswa dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing tanpa tekanan, yang pada akhirnya meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi internal mereka.

Video interaktif mampu menyederhanakan konsep pecahan yang abstrak menjadi visualisasi konkret. Misalnya, penggunaan animasi yang menunjukkan pembagian kue, buah, atau benda lain ke dalam beberapa bagian, membantu siswa memahami bahwa pecahan adalah bagian dari keseluruhan.

Gambar 3. Belajar menggunakan media interaktif digital



Gambar 3 tersebut menunjukkan bahwa siswa-siswi sedang belajar menggunakan tablet secara interaktif. Setiap anak terlihat fokus menggunakan headset dan perangkat digital masing-masing, hal ini menunjukkan antusiasme serta konsentrasi tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital seperti ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan visual dan audio yang menyenangkan.

3. Mendukung Pembelajaran Mandiri Dan Berulang

Setiap siswa memiliki gaya dan kecepatan belajar yang berbeda. Video pembelajaran dapat diakses ulang sesuai kebutuhan siswa, mendukung pembelajaran berbasis kebutuhan individu. Yuliana dan Prasetyo (2021)

menekankan bahwa video pembelajaran memberi ruang bagi siswa untuk mengulang materi sesuai irama belajarnya masing-masing, yang berkontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman konsep. Hal ini sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang membutuhkan pengulangan dalam memahami konsep, seperti pada materi pecahan yang bersifat abstrak. Fitur ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak terburu-buru dan menurunkan tekanan dalam proses belajar.

Siswa juga dapat belajar secara mandiri di rumah dengan tetap mendapatkan panduan visual dan audio dari video yang disediakan. Pembelajaran semacam ini mendukung prinsip *student-centered learning*, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam mengelola proses belajarnya sendiri. Siswa juga dapat mengakses video pembelajaran kapan saja dan mengulang bagian yang belum dipahami. Hal ini sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda.

4. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa

Fitur interaktif dalam video, seperti kuis, tugas mandiri, dan simulasi, membuat siswa terlibat aktif dalam belajar. Dalam studi oleh Ramadhan dan Astuti (2022), penggunaan video interaktif disertai kuis meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, karena mereka merasa tertantang dan memiliki ruang untuk eksplorasi. Keterlibatan aktif sangat penting terutama dalam pembelajaran matematika seperti materi pecahan, karena siswa dituntut untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menerapkannya.

Dengan adanya interaktivitas, siswa diminta memilih jawaban, mengatur potongan pecahan, atau menjawab pertanyaan di sela video aktivitas ini membuat mereka lebih fokus, berpikir kritis, dan merasa "ikut serta" dalam pembelajaran. Lebih jauh, video interaktif juga dapat memberi umpan balik langsung, sehingga siswa mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Ini memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan mendorong rasa percaya diri serta kepemilikan terhadap proses belajar.

5. Meningkatkan Hasil Belajar

Keterpaduan aspek visual, audio, dan interaktif dalam video pembelajaran meningkatkan daya serap informasi siswa. Hal ini berpengaruh langsung pada hasil belajar mereka. Menurut studi dari Damayanti dan Gunawan (2023), siswa yang belajar menggunakan video interaktif mencatat peningkatan nilai rata-rata hingga 20% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan buku teks biasa. Media ini memungkinkan

siswa memahami materi secara lebih menyeluruh karena informasi disampaikan melalui berbagai jalur indra sekaligus: visual, auditori, bahkan kinestetik (melalui aktivitas interaktif). Dalam materi pecahan, misalnya, siswa tidak hanya melihat angka atau simbol, tetapi juga melihat ilustrasi nyata dari benda yang dibagi, mendengar narasi penjelasan, dan bahkan diminta untuk mengatur pecahan dalam aktivitas interaktif. Keterpaduan ini memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep karena otak memproses informasi secara multimodal.

Siswa yang menggunakan media pembelajaran inovatif seperti video interaktif menunjukkan peningkatan skor pada tes evaluasi akhir dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini juga didukung bahwa video pembelajaran interaktif mampu mempertahankan minat siswa selama proses belajar, yang berdampak langsung pada peningkatan pemahaman dan prestasi. Selain itu, dalam buku teks matematika, penggunaan teknologi visual seperti animasi interaktif sangat membantu siswa dalam memecahkan soal-soal pecahan secara lebih akurat dan percaya diri.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat lima manfaat dari penggunaan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa sekolah dasar, yaitu: 1) Membantu visualisasi konsep pecahan yang abstrak. 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar. 3) Mendukung pembelajaran mandiri dan berulang. 4) Mendorong keterlibatan aktif siswa. 5) Meningkatkan hasil belajar siswa. Kelima manfaat ini dapat digunakan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran matematika untuk menjadikan materi abstrak lebih mudah dipahami dan menyenangkan

REFERENSI

- Agus, I., & Lusyana, E. (2023). *Pembelajaran matematika sekolah dasar*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan kepala sekolah dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295–5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.291>.
- Aprilia, P. N., Khoirunisa, F. S., Husna, A. M., & Asri, M. M. (2023). *Pembelajaran matematika sekolah dasar dengan model dan media inovatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. *Zenodo*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>.

- Auliana, H., & Ariyanto, M. P. (2017). *Analisis kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung bilangan pecahan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Toroh* (Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/57732>.
- Auliyani, L. (2025). Analisis penggunaan video pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka di RA Al-Ikhsan Prada (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/42299>.
- Damayanti, F., & Gunawan, H. (2023). Efektivitas media video interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 33–42.
- Dwijayanti, K. I., & Suhartiningsih, S. (2021). Pembuatan media video pembelajaran interaktif teknik pemijatan pada wajah di SMK. *Syntax Idea*, 3(1), 143–153. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i1.969>.
- Effendi, N. (2022). *Matematika farmasi dasar*. Sleman: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Huliatunanisa, Y. (2022). *Dasar pengembangan kurikulum sekolah dasar*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 316-324. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Kurniawan, H., Wiliyanti, V., & Wildayanti, T. (2024). *Buku referensi matematika dasar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marquarius, S. B. (2015). *Raja bank soal matematika SMP*. Jakarta: Bmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Miftah, M. (2022). Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Mu'in, M. (2024). *Langkah tepat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan video pembelajaran*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Muthma'inah, M. I. (2022). Kesulitan belajar matematika materi pecahan. TA'DIBAN: Journal of Islamic Education, 3(1), 73–83. <https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.79>
- Ningsih, L., & Hartati, M. (2022). Pengaruh media visual terhadap pemahaman konsep pecahan siswa SD. *EduMath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 112–120.

- Nugroho, H. (2008). *Persiapan UASBN Matematika SD/MI*. Bandung: Penerbit Grafindo Media Pratama.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 1552–1561. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Putri, H. S., Luthfy, P. A., & Karmila, M. (2023). Pengembangan video pembelajaran interaktif dengan tema hewan berdasarkan jenis makanannya untuk anak usia dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 39–49. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8229>.
- Raharjo, D., & Suryani, T. (2023). Inovasi media interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 75–83.
- Rahayu, S., Awalia, Y., & Arsyad, M. (2021). *Media interaktif IPA*. Parepare: Guemedia Group.
- Rahayu, T. G., Herman, T., & Prawiyogi, A. G. (2022). Teori dan teknologi materi pecahan pada buku teks matematika sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27332. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.45158>.
- Rahmawati, R. D. (2011). *Blak-blakan bahasa mapel matematika SD*. Jakarta: Cabe Rawit.
- Ramadhan, F., & Astuti, S. (2022). Pengaruh penggunaan video interaktif terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 8(2), 91–98.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://doi.org/10.58230/27454312.71>.
- Setiawan, A. R., Mahfudhoh, A. A., Khusna, R., & Afiana, V. (2023). *Model dan media pembelajaran interaktif serta pola asuh orang tua terhadap pembelajaran*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Shobiri, M. (2016). *Konsep dan implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suherman, S., & Adiputra, K. D. (2025). *Manajemen pembelajaran pada sekolah dasar dan pendidikan nonformal*. Kuningan: Goresan Pena.
- Sumantri, M. S. (2022). *Pengembangan pendidikan karakter di sekolah dasar*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Susila, G. H. A. (2024). *Metode permainan otak & otot anak sekolah dasar*. Bandung: Nilacakra Publishing House.

- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 2(1), 370-378. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widya, 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>.
- Yuliana, R., & Prasetyo, H. (2021). Pembelajaran mandiri berbasis video interaktif pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(3), 50-58.