



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Peran Video Interaktif dalam Pemahaman Membaca Siswa Disabilitas Rungu

Adinda Septi Romadhoni¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

adinramadhanii09@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak – Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa disabilitas rungu dapat memanfaatkan video interaktif sebagai media pembelajaran. Tujuan riset ini guna mengetahui peran video interaktif dalam membantu menaikkan kapabilitas membaca pemahaman siswa disabilitas rungu. Riset ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*) memakai data sekunder, bersumber artikel serta jurnal. Data dikumpulkan melalui metode simak serta catat. Teknik triangulasi pada riset ini digunakan untuk verifikasi data. Hasil riset menunjukkan video interaktif mempunyai berbagai peran. Peran ini antara lain 1) memvisualisasikan konsep abstrak, 2) menyediakan dukungan bahasa isyarat dan aksesibilitas, 3) meningkatkan keterlibatan aktif melalui fitur kuis, 4) memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*), dan 5) memfasilitasi pembelajaran mandiri sesuai kecepatan siswa. Kesimpulan riset ini adalah terdapat lima peran video interaktif dalam menaikkan kapabilitas membaca pemahaman siswa disabilitas rungu.

Kata kunci – Disabilitas Rungu, Pemahaman Membaca, Video Interaktif

Abstract – Improving reading comprehension skills of hearing-impaired students can make use of interactive videos as a learning medium. The aim of this research is to understand the role of interactive videos in helping improve the reading comprehension skills of hearing-impaired students. This research uses the SLR (*Systematic Literature Review*) method, with secondary data sourced from articles and journals. Data was collected through observation and note-taking methods. Triangulation techniques were used in this research to verify the data. The research results show that interactive videos have various roles. These roles include 1) visualizing abstract concepts, 2) providing sign language support and accessibility, 3) increasing active engagement through quiz features, 4) giving immediate feedback, and 5) facilitating self-paced learning according to the student's speed. The conclusion of this research is that there are five roles of interactive videos in improving the reading comprehension skills of hearing-impaired students.

Keywords – Hearing Impairment, Interactive Video, Reading Comprehension

PENDAHULUAN

Disabilitas rungu merupakan kondisi ketika individu mengalami gangguan pendengaran yang mempengaruhi kemampuannya dalam menerima informasi (Damanik dkk., 2026). Rahmah (2018) menjelaskan disabilitas rungu adalah kondisi menghilangnya kapabilitas mendengar, menghambat penerimaan informasi Bahasa lewat pendengaran. Selanjutnya, Varry dkk. (2025) mengemukakan disabilitas rungu

merupakan kondisi yang menyebabkan individu difabel mengalami hambatan dalam menjalankan aktivitas akibat ketidakmampuan mendengar. Dengan demikian, disabilitas rungu dapat diartikan sebagai keterbatasan pendengaran yang berdampak pada kemampuan komunikasi, perkembangan bahasa, dan proses penerimaan informasi.

Keterbatasan pendengaran turut mempengaruhi kemampuan memahami bacaan. Arnawa dkk. (2022) menyatakan rendahnya kemampuan memahami bacaan pada siswa disabilitas rungu disebabkan oleh keterbatasan kosakata, pemahaman makna abstrak, serta struktur kalimat. Sejalan dengan itu, Nuraini (2023) menjelaskan keterbatasan kosakata menjadi hambatan utama dalam memahami teks. Haliza dkk. (2020) juga mengemukakan gangguan pendengaran menghambat proses pemerolehan bahasa pada anak disabilitas rungu karena perkembangan bahasa bergantung pada pendengaran. Oleh karena itu, dibutuhkan taktik pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kemampuan memahami bacaan pada anak disabilitas rungu.

Dalam memahami suatu bacaan, siswa memerlukan kecakapan membaca pemahaman yang baik. Pemahaman membaca merupakan kemampuan memahami isi bacaan serta menangkap gagasan dan pesan dalam teks (Arifin, 2023). Romansyah (2017) menyatakan membaca pemahaman berarti memahami isi bacaan untuk memperoleh informasi secara tepat. Selanjutnya, Misnayanti dkk. (2024) memandang pemahaman membaca sebagai proses pengolahan informasi serta menggabungkannya dengan wawasan yang dimiliki. Dengan demikian, membaca pemahaman tidak hanya berfokus dalam pengenalan teks, namun juga pada kecakapan menghubungkan informasi baru dengan wawasan yang dimiliki.

Membaca pemahaman merupakan kemampuan yang krusial dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini penting dimiliki siswa karena membantu mereka memahami isi bacaan, menemukan gagasan utama, serta menafsirkan makna teks (Ayuningrum & Herzamzam, 2022). Membaca pemahaman adalah kapabilitas dasar yang krusial untuk dikuasai siswa, karena menjadi dasar dalam memahami seluruh mata pelajaran (Agnesya & Wiarsih, 2025). Selain itu, Lestari dkk. (2022) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan kemampuan penting dalam pembelajaran, karena membantu siswa memahami isi bacaan serta memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman perlu dimiliki dan dikembangkan karena berperan penting dalam membantu siswa memahami informasi serta mendukung keberhasilan belajar.

Media edukasi yang bisa membantu menaikkan kapabilitas membaca pemahaman siswa disabilitas rungu adalah video interaktif. Menurut Laura dan Sujana (2022) video interaktif merupakan media pembelajaran audio visual yang melibatkan peserta didik terlibat aktif pada aktivitas belajar. Selain itu, Prastowo dalam Wardani dan Syofyan (2018) menyatakan video pembelajaran interaktif merupakan media yang memadukan komponen multimedia, seperti audio, visual, animasi, representasi grafis, serta tipografi, sehingga pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan. Bustanil dkk. (2019) juga menyebutkan video interaktif merupakan media yang memanfaatkan unsur video, audio, serta interaksi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, video

interaktif dapat diartikan sebagai media audiovisual interaktif yang bisa mendorong kontribusi aktif peserta didik dalam aktivitas belajar.

Video interaktif memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran. Menurut Lestari dkk. (2023) video interaktif dapat menaikkan partisipasi serta pemahaman siswa karena penyajian materi lebih menarik. Widiya dkk. (2021) menyatakan video interaktif bisa mendukung siswa guna menguasai materi dengan lebih mudah lewat penyajian gambar serta suara secara interaktif. Sejalan dengan itu, Siregar dkk. (2025) menjelaskan pemakaian video pembelajaran interaktif dapat menaikkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa pada aktivitas belajar serta mendukung mereka memahami konsep, khususnya materi dengan sifat abstrak. Dengan demikian, video interaktif dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta pemahaman siswa pembelajaran.

Berdasarkan hasil riset, video interaktif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa disabilitas rungu. Selain itu, video interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar kian menarik serta mudah dipahami sehingga membantu siswa disabilitas rungu dalam mengolah informasi sehingga meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Tujuan riset ini guna mengetahui berbagai peran video interaktif dalam membantu menaikkan kapabilitas membaca pemahaman siswa disabilitas rungu

METODE PENELITIAN

Riset ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* (SLR). Berlandaskan Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin (2024) SLR adalah metode untuk meninjau, menganalisis, dan menafsirkan penelitian terkait topik tertentu.

Data riset ini berwujud data sekunder. Berlandaskan Umaroh dan Hasanudin (2024) data sekunder bisa diambil lewat artikel jurnal. Data sekunder berwujud kata, frasa, klausa, ataupun kalimat dengan sumber tertulis seperti artikel jurnal.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak serta catat. Metode simak serta catat merupakan teknik dengan menyimak objek serta mencatat hasil penyimak secara sistematis. Hal ini sejalan dengan Alfien dkk. (2022) yang menyatakan teknik simak catat dilakukan guna memperoleh data melalui kegiatan menyimak dan mencatat. Metode simak dilakukan dengan mengamati penggunaan bahasa dalam sumber data tertulis. Sedangkan metode catat dilakukan dengan mencatat data yang relevan dari hasil pembacaan sumber data.

Teknik triangulasi digunakan untuk verifikasi data. Triangulasi berlandaskan Puspita dan Hasanudin (2024) adalah cara guna menaikkan kredibilitas serta keabsahan data dari beragam sumber. Riset ini menerapkan triangulasi teori, dimana proposisi dari riset terdahulu serta konstruksi berpikir para ahli dipakai untuk memvalidasi argumen yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video interaktif dalam pembelajaran memiliki peran penting bagi siswa disabilitas rungu. Peran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Memvisualisasikan Konsep Abstrak

Video interaktif mampu mengubah teks yang bersifat abstrak menjadi stimulus visual yang konkret sehingga mempermudah proses kognitif siswa disabilitas rungu dalam memahami dan membangun konsep membaca. Deliany dkk. (2019) menyatakan multimedia interaktif meningkatkan pemahaman konsep sebab mampu memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami. Hal ini didukung oleh Razi (2020) yang menjelaskan siswa disabilitas rungu lebih mengandalkan informasi visual dalam membentuk pemahaman terhadap suatu konsep. Selain itu, Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa penyajian materi secara visual melalui video pembelajaran bisa membantu siswa guna mencerna materi serta membangun konsep lebih baik. Dengan demikian, visualisasi yang disajikan dalam video interaktif mampu membantu siswa disabilitas rungu memahami isi bacaan melalui penyajian informasi yang lebih konkret dan mudah diproses secara visual.

Gambar 1. Contoh Penerapan Video Interaktif dalam Memvisualisasikan Konsep abstrak



2. Menyediakan Dukungan Bahasa Isyarat dan Aksesibilitas

Pemanfaatan media visual yang menggabungkan bahasa isyarat dan teks terbukti mampu meningkatkan aksesibilitas informasi serta memperkaya kosakata reseptif dalam proses pembelajaran membaca siswa disabilitas rungu. Anugerah dkk. (2020) menunjukkan bahwa video berbasis bahasa isyarat membantu siswa memahami kosakata dan struktur bahasa secara lebih jelas. Sejalan dengan itu, Khotijah dkk. (2023) menjelaskan integrasi bahasa isyarat dalam media digital memperluas akses siswa disabilitas rungu terhadap informasi pembelajaran. Selain itu, Herdian dkk. (2024) menjelaskan media pembelajaran video dapat meningkatkan efektivitas serta aksesibilitas pembelajaran untuk siswa disabilitas rungu, terutama dalam memahami bahasa isyarat, kosakata, serta struktur kalimat Bahasa Indonesia. Peningkatan pemahaman kosakata dan struktur kalimat tersebut membantu siswa dalam memahami makna teks, menghubungkan informasi antarkalimat, serta menangkap isi bacaan secara lebih utuh. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif

yang memadukan bahasa isyarat dan teks dapat menjadi sarana efektif guna mendukung aktivitas belajar membaca lebih inklusif serta mudah diakses oleh siswa disabilitas rungu.

Gambar 2. Contoh Penerapan Video Interaktif yang Mendukung Bahasa Isyarat dan Aksesibilitas



3. Meningkatkan Keterlibatan Aktif melalui Fitur Kuis

Elemen interaktif di dalam video merangsang partisipasi aktif siswa pada proses pembelajaran, yang berdampak positif pada peningkatan motivasi dan fokus terhadap konten bacaan. Kusrudi dan Azzahra (2024) menyatakan bahwa kuis interaktif bisa menaikkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hasnawiyah dan Maslena (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif merangsang keaktifan siswa memperdalam materi. Selain itu, Wafa dan Wiranti (2024) menunjukkan media pembelajaran digital efektif menaikkan kapabilitas membaca pemahaman siswa. Fitur kuis interaktif dalam media tersebut juga merangsang kontribusi aktif siswa dalam memahami isi bacaan. Dengan demikian, fitur kuis dalam video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konten bacaan.

Gambar 3. Contoh Penerapan Fitur Kuis pada Video Interaktif



4. Memberikan Umpan Balik Langsung (*Immediate Feedback*)

Fitur respons interaktif dalam video menyediakan umpan balik seketika yang berfungsi sebagai instrumen evaluasi formatif untuk membantu guru dan siswa mengetahui tingkat pemahaman membaca yang telah dicapai. Alfiansyah dkk. (2022) menjelaskan umpan balik langsung membantu siswa mengenali dan memperbaiki kesalahan pemahaman secara mandiri sebagai bagian dari proses evaluasi diri. Sejalan dengan itu, Misnawati dkk. (2025) menunjukkan umpan balik dalam asesmen formatif berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi belajar. Selain itu, Slamet (2020) menyatakan umpan balik langsung kian efektif sebagai alat evaluasi dibandingkan umpan balik yang tertunda. Oleh sebab itu, fitur umpan balik pada video interaktif dapat membantu siswa memperbaiki kesalahan pemahaman, memperkuat pemaknaan isi bacaan, dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara lebih optimal.

Gambar 4. Contoh Penerapan Umpan Balik Langsung (*Immediate Feedback*) pada Vide Interaktif



5. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri Sesuai Kecepatan Siswa

Fitur kontrol navigasi video memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk menentukan tempo belajar mereka sendiri, sehingga mendukung tumbuhnya kemandirian siswa dalam memahami teks bacaan. Suseno dkk. (2020) menjelaskan bahwa fitur navigasi dalam multimedia interaktif memungkinkan siswa mengatur alur dan kecepatan belajar sesuai kebutuhan. Sejalan dengan itu, Vivianingsih dkk. (2023) mempertegas hal tersebut dengan membuktikan bahwa video interaktif memungkinkan materi dijeda, diulang, dan diakses kembali secara fleksibel, sehingga siswa dapat belajar sesuai ritme masing-masing dan hasil belajarnya meningkat secara signifikan. Zahroh dan Nurhaini (2024) menemukan video interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar karena siswa memiliki kendali terhadap proses belajarnya. Dengan demikian, fleksibilitas yang ditawarkan video interaktif dapat membantu siswa belajar dengan mandiri selaras kebutuhan serta kecepatan masing-masing sehingga mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami isi bacaan secara mendalam.

Gambar 5. Contoh Penerapan Pembelajaran Mandiri melalui Video Interaktif

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah video interaktif memiliki berbagai peran dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa disabilitas rungu. Peran ini antara lain 1) memvisualisasikan konsep abstrak, 2) menyediakan dukungan bahasa isyarat dan aksesibilitas, 3) meningkatkan keterlibatan aktif melalui fitur kuis, 4) memberikan umpan balik langsung (*Immediate Feedback*), dan 5) memfasilitasi pembelajaran mandiri sesuai kecepatan siswa.

REFERENSI

- Agnesya, A. M., & Wiarsih, C. (2025). Analisis kesulitan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 76-83).
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/107205>.
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan multimedia interaktif IPA dengan fitur feedback untuk siswa kelas VIII. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22-31.
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p022>.
- Alfien, MF, Ubaedulah, SF, Juidah, I., & Logita, E. (2022). Alih kode dan campur kode di pesantren Tahfidz Qur'an Darul Falah: Analisis sosiolinguistik. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (2), 509-518.
<https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.278>.
- Anugerah, S. Y., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan video pembelajaran bahasa isyarat Indonesia (bisindo) untuk siswa tunarungu di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76-85.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p076>.
- Arifin, RA (2023). Pemahaman membaca untuk siswa sekolah menengah pertama binar ilmu (fokus pada mengulas paragraf): Fokus pada mengulas paragraph. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (12), 1546-1550.
<https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i12.2038>.
- Arnawa, N., Geria, A. A. G. A., Arsana, I. G. L. R., Liswahyuningsih, N. L. G., & Permanamiarta, P. A. (2022). Aspek-aspek pembelajaran bahasa Indonesia

- sebagai upaya penguatan literasi anak tunarungu. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 10 (2), 378–390. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6864936>.
- Ayuningrum, S., & Herzamzam, DA (2022). Konsep dan implementasi pembelajaran membaca pemahaman di SD kelas VI. *Dalam Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHEs): Seri Konferensi (Vol. 5, No. 2, hlm. 232-238)*. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58343>.
- Bustanil, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video tutorial di sekolah menengah kejuruan. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21 (2), 119-134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Damanik, DM, Damri, D., Iswari, M., & Taufan, J. (2026). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui video interaktif pada anak disabilitas rungu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7 (2), 703-711. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i2.2004>.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>.
- Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan bahasa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam memahami bahasa. *Metabasa: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.37058/mbasi.v2i1.1805>.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>.
- Herdian, M. A. N., Anatasya, S., Wahyu, W., Nur, S. A., & Hamidah, S. (2024). Eksplorasi efektivitas media-media pembelajaran bahasa Indonesia pada anak tunarungu: Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 102-121. <https://doi.org/10.55606/jpbpb.v3i2.3099>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- kesehatan penyayang disabilitas rungu di Indonesia. *GALENICAL: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan Mahasiswa Malikussaleh*, 4 (3), 29-37. <https://doi.org/10.29103/jkkm.v4i3.22396>.
- Khotijah, S., Juliana, J., & Driyani, D. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif bahasa isyarat bisindo untuk penyandang disabilitas tuna rungu berbasis android. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 126-133. <https://doi.org/10.59000/jim.v2i1.101>.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>.

- Laura, SD, & Sujana, IW (2022). Video interaktif berbasis problem solving sebagai media pembelajaran unik bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5 (1), 96-107. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas penggunaan media komik edukasi bermuatan budaya jawa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815-2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>.
- Lestari, HD, Amalyasari, MR, & Hartatik, SF (2023). Pengembangan video YouTube sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengajaran teks prosedur. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7 (3), 481-491. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i3.721.
- Misnawati, M., Junari, J., Teibang, D., Ilham, I., & Luthfiah, L. (2025). Evaluasi hasil asesmen melalui pemberian umpan balik dalam tes formatif sebagai tolak ukur hasil belajar siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2236-2242. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6836>.
- Misnayanti, W., Zulfitri, Z., & Deffanova, M. (2024). Upaya peningkatan pemahaman membaca pada siswa dengan aplikasi webtoon. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3 (1), 18-22. <https://doi.org/10.56842/infotika.v3i1.300>.
- Nuraini, N. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan memahami kosakata benda melalui media gambar pada siswa tunarungu. *DIDAKTIKA: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1 (1), 28-35. <https://doi.org/10.63757/jptk.v1i1.5>.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381-386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>.
- 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* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika anak tunarungu dan cara mengatasinya. *Quality*, 6 (1), 1. <http://dx.doi.org/10.21043/quality.v6i1.5744>.
- Razi, F., Muksar, M., & Qohar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif untuk siswa tunarungu (*Doctoral dissertation, State University of Malang*). <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13656>.
- Romansyah, K. (2017). Strategi membaca pemahaman yang efektif dan efisien. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 69-76. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v4i1.407>.
- Siregar, R. N. A., Shopia, Z., Ruhama, A., Rahimah, R., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Studi Literatur: Pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 490-494. <https://doi.org/10.63863/jce.v2i4.267>.

- Slamet, S. S. (2020). Hubungan strategi umpan balik (*feedback*), motivasi berprestasi dan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn di SMK. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14539>.
- 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. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- 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* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Varry, R., Zachreini, I., & Ghaita, F. (2025). *Survei aksesibilitas layanan*.
- Vivianingsih, V., Suhliyatin, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24-31. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>.
- Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas media komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Kawak. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 272-279. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.249>.
- Wardani, RK, & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2 (4), 371-381. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Widiya, AW, Oktaviana, V., & Utari, AD (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>.
- Zahroh, F., & Nurhaini, L. (2024). Peningkatan kemandirian belajar melalui *problem based learning* (PBL) berbantuan media video interaktif pada mata pelajaran Spreadsheet Di SMK Negeri 1 Sukoharjo. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan*, 9(2), 125-125. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v9i2.6274>.