

Efektivitas Video Interaktif Keragaman Makanan Tradisional Sumatera dalam Meningkatkan Keterampilan Menyusun Kata pada Siswa Fase A

Nur Imama Dwi Agustin^{a,1} Nurul Istiq'faroh^{b,2} Rachma Adila Herdiansyah^{c,3}

^{a,b,c}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

¹24010644274@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqfaroh@unesa.ac.id; ³24010644278@mhs.unesa.ac.id

^{*}24010644274@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 20 Februari 2026

Direvisi: 14 Maret 2026

Disetujui: 27 April 2026

Tersedia Daring: 1 Mei 2026

Kata Kunci:

Video Interaktif

Menulis Permulaan

Literasi Awal

Budaya Lokal

Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video interaktif berbasis keragaman makanan tradisional Sumatera dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa Fase A sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah 12 siswa kelas I SDN Lidah Wetan 4 Surabaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon Signed Ranks Test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji non-parametrik. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8047 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa. Dengan demikian, media video interaktif berbasis konteks budaya lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna dalam mendukung perkembangan literasi awal siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

Interactive Video

Early Writing

Early Literacy

Local Culture

Elementary School

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive videos based on the diversity of traditional Sumatran foods in improving the early writing skills of elementary school students in Phase A. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects were 12 first-grade students of Lidah Wetan 4 Elementary School, Surabaya. Data collection techniques were carried out through pretests and posttests, while data analysis used normality tests, Wilcoxon Signed Rank Tests, and N-Gain tests. The results showed that the data were not normally distributed, so non-parametric tests were used. The Wilcoxon test results showed a significance value of 0.002 (< 0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest results. In addition, the N-Gain test results showed an average value of 0.8047, which is included in the high category. This indicates that the use of interactive videos is effective in improving students' early writing skills. Thus, interactive video media based on local cultural contexts can be an innovative, interesting, and meaningful learning alternative to support the development of early literacy in elementary school students.

©2026, Nur Imama Dwi Agustin, Nurul Istiq'faroh, Rachma Adila Herdiansyah
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD terdapat empat keterampilan berbahasa diantaranya menyimak, berbicara, membaca dan menulis menurut (Hartati dalam Fatimah Hendayana et al., 2024). Menulis permulaan merupakan keterampilan berbahasa dasar pada siswa sekolah dasar, khususnya Fase A dalam Kurikulum Merdeka. Keterampilan ini berperan penting dalam membantu siswa mengenal huruf, mengaitkan bunyi dengan simbol, serta menyusun kata sederhana. Pada tahap awal, siswa mulai membedakan huruf vokal dan konsonan serta menuliskannya dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep bahasa secara lebih konkret. Media pembelajaran audio visual interaktif esensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Aisah Purwandini & Istiq'faroh, 2025; Auria et al., 2023). Pemanfaatan teknologi juga terbukti dapat memperkuat motivasi dan semangat belajar siswa karena menciptakan interaksi edukatif yang lebih fleksibel (Samili et al., 2024). Penelitian menurut (Septiana Sholikhah et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Salah satu bentuknya adalah video, yang dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan menyajikan pesan secara lebih konkret.

Penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat dapat menimbulkan kejenuhan dan kurangnya pemahaman siswa, sehingga hasil belajar cenderung rendah (Istiq, 2023). Hal ini didukung oleh penelitian dari (Barokah et al., 2024) menunjukkan bahwa di lapangan masih terdapat guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan gambar, yang kurang mampu menarik minat siswa karena sulit memvisualisasikan materi. Padahal di sisi lain media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan individu peserta didik, sehingga penggunaannya harus dirancang secara efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa (Zai et al., 2024). Sejalan dengan pernyataan tersebut, berbagai permasalahan masih ditemukan dalam pembelajaran menulis permulaan pada siswa Fase A. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf b, d, dan p. Pernyataan ini di dukung oleh penelitian dari (Mitra & Febrina, 2021) yang membahas mengenai siswa yang belum mengenal dan membedakan huruf yang bunyinya hampir sama seperti huruf, b, dan d, huruf f dan v, huruf m dan w, serta saat membaca apa yang diucapkan siswa tidak sesuai dengan rangkaian huruf. Selain itu, siswa juga sering melakukan kesalahan dalam mengeja dan menulis kata dasar, sehingga hasil tulisannya kurang tepat. Kondisi ini membuat siswa menjadi ragu dan kurang percaya diri saat membaca maupun menulis di depan kelas, serta dapat menghambat perkembangan literasi awal jika tidak ditangani dengan tepat. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara lebih jelas serta meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan (Yulianto & Buchori, 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis video juga dapat meningkatkan keterampilan bahasa siswa karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami (Agustini et al., 2024).

Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Media berbasis teknologi seperti video interaktif, multimedia digital, dan animasi terbukti efektif membantu pemahaman siswa karena penyajian materi yang visual dan kontekstual (Fitriya et al., 2024; Oktariani et al., 2024). Penggunaan video interaktif juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Wati et al., 2024), serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Adawiyah et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga penggunaan media yang tepat dapat

menghasilkan siswa yang kreatif, produktif, dan berpengetahuan lebih baik (Setiawan et al., 2023). Media pembelajaran digital dapat diterapkan pada berbagai disiplin ilmu, namun Bahasa Indonesia berperan penting sebagai dasar ilmu pengetahuan sehingga perlu dirancang menarik untuk meningkatkan pemahaman, hasil belajar, dan rasa bangga siswa (Auria et al., 2023b). Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum, sementara kajian tentang penggunaan video interaktif untuk keterampilan menulis permulaan pada siswa Fase A masih terbatas. Pengembangan video berbasis interaktif, kreatif, dan aktif (IKA) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi (Ika Lailiyatul Muniroh & Nurul Istiq'faroh, 2025). Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran masih kurang, padahal konteks budaya dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Nilai kearifan lokal juga berperan penting dalam menjaga tatanan sosial dan identitas bangsa, seperti pada masyarakat Suku Tolaki dengan sistem 'Sara' dan simbol 'Kalosara' (Mariyatul Koimah et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan video interaktif berbasis budaya lokal agar pembelajaran lebih menarik dan kontekstual (Agustini et al., 2024; Tri Susanti et al., 2024).

Penelitian ini mengembangkan dan menguji video interaktif berbasis keragaman makanan tradisional Sumatera sebagai konteks pembelajaran menulis permulaan. Media ini tidak hanya membantu siswa mengenal huruf dan menyusun kata, tetapi juga memperkenalkan budaya Indonesia secara kontekstual. Integrasi teknologi dan budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Natharani et al., 2024; Saputri et al., 2024; Kurniawan et al., 2025). Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas video interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa Fase A (Oktariani et al., 2024; Saputri et al., 2024). Media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf, mengurangi kesalahan menulis, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa (Awaliyah et al., 2024; Tri Susanti et al., 2024). Selain itu, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan budaya lokal serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Menurut (Sugiyono dalam Tohir & Mashari, 2020) one group pretest and posttest design adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, yang dimana kelompok tersebut akan diukur dan diteliti dengan membandingkan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*) atau biasa disebut dengan (*posttest*). Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan video interaktif keragaman makanan tradisional Sumatera dalam meningkatkan keterampilan menyusun kata pada siswa Fase A Sekolah Dasar. Dengan desain ini, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dalam mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan serta menuliskan kata secara benar mengenai keragaman makanan tradisional Sumatera, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video, dan selanjutnya diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan (*Treatment*), seperti pada gambar berikut ini:

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Experiment	O1	X	O2

Gambar 1 *The One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O1 : Nilai pre-test (sebelum diberi treatment)

O2 : Nilai post-test (setelah diberi treatment)

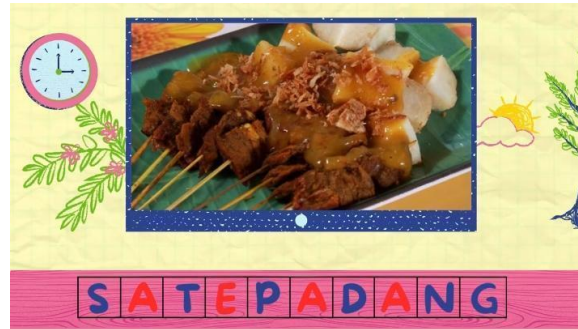
X : Treatment

Data tersebut diperoleh melalui tes peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi vokal dan konsonan serta menuliskan kata secara benar, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di kelas I Sekolah Dasar Negeri Lidah Wetan 4 Surabaya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I dengan jumlah 12 siswa dalam satu kelas utuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, yaitu *pretest* dan *posttest* yang berisi soal mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan serta menyusun kata. Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest* guna melihat tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran. Perolehan data yang akan dianalisis adalah data skor test yang merupakan hasil belajar pengetahuan peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi huruf vokal, konsonan dan menyusun kata sederhana yang dilakukan secara berurutan sebagai berikut: 1) Memberi skor pada *pretest* dan *posttest*. 2) Uji Normalitas. 3) Uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test. 4) Uji N-Gain Score. Analisis data ini digunakan untuk melihat hasil apakah media pembelajaran memiliki pengaruh atau tidak dalam hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi huruf vokal, konsonan dan menyusun kata sederhana.

3. Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Penjelasan materi awal



Gambar 3. Contoh analisis materi

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan (Yuliani & Susilo, 2023) Media Video Interaktif yang sudah kita kembangkan memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Dengan menggunakan berbagai gambar makanan khas daerah Sumatera, dapat membantu siswa mengaitkan huruf vokal dan konsonan serta menyusun kata sederhana melalui materi yang sudah dijelaskan dalam video. Sebagai pengembang media video interaktif, kami berharap bahwa penggunaan media ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam memahami huruf vokal, konsonan, serta keterampilan menyusun kata sederhana. Media yang dirancang secara visual, menarik, dan kontekstual ini diharapkan mampu membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Umi Wuryanti dalam (Muna & Wardhana, 2021) menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Oleh karena itu, kami menargetkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dan berada pada kategori tinggi, sehingga media ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa secara optimal. Selain itu, efektivitas pembelajaran ini juga ditentukan oleh sejauh mana media mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam melalui fleksibilitas materi yang disajikan (Koimah et al., 2024).

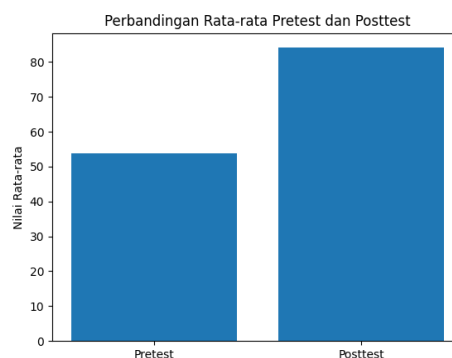
Berdasarkan observasi yang dilakukan selama penelitian di sekolah dasar, proses pembelajaran menggunakan media video interaktif "Keragaman Makanan Tradisional Sumatera"

pada siswa Fase A memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyusun kata pada siswa Fase A. Hal ini dibuktikan melalui serangkaian uji statistik yang mencakup uji Peningkatan Keterampilan (Uji N-Gain Score) dan Uji Signifikansi (Wilcoxon Signed Ranks Test).

Tabel 1. Data hasil Pretest dan Posttest

Siswa	Nilai	
	Pretest	Posttest
IBR	29	35
SHL	28	98
MUT	95	100
NIN	18	48
IZY	6	28
SHE	97	100
NAU	91	100
FIN	31	100
YAZ	28	100
BIL	35	100
NAT	90	100
FEB	97	100

Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi yang cukup besar dari siswa. Sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai sempurna (100) pada sesi *posttest*, termasuk mereka yang memiliki nilai awal tinggi seperti MUT, SHE, NAU, NAT, dan FEB. Selain itu, keberhasilan signifikan terlihat pada kelompok siswa yang memulai dari nilai rendah namun mampu meraih nilai maksimal di akhir sesi, seperti yang ditunjukkan oleh FIN, YAZ, dan BIL. Lonjakan performa nilai yang paling mencolok juga dialami oleh SHL, yang berhasil meningkatkan nilainya secara drastis dari 28 menjadi 98. Meskipun seluruh siswa mengalami kenaikan nilai, terdapat beberapa catatan khusus mengenai kecepatan progres individu. NIN menunjukkan perkembangan yang cukup baik dengan meningkatkan nilainya dari 18 menjadi 48, sementara IZY berhasil keluar dari nilai satu digit (6) menuju angka 28. Di sisi lain, IBR mencatatkan kenaikan yang paling tipis, yakni dari 29 menjadi 35. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran telah berhasil memberikan dampak peningkatan nilai bagi seluruh peserta, walaupun dengan tingkat pencapaian yang bervariasi.



Gambar 4 Diagram batang hasil pretest dan posttest

Tabel 2. Uji Normalitas

	Test of Normality		
	Shapiro - Wilk		
	Satistic	df	sig
Nilai Pretest	.797	12	.009
Nilai Posttest	.596	12	<.001

Data tersebut menunjukkan data posttest lebih besar dari hasil data pretest berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SDN Lidah Wetan 4. Namun berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk dengan jumlah sampel ($N = 12$), diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,009 dan posttest sebesar $< 0,001$. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada variabel pretest maupun posttest tidak berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa uji normalitas merupakan syarat dalam menentukan penggunaan uji statistik, dan apabila data tidak berdistribusi normal maka tidak dapat menggunakan uji parametrik (Sianturi, 2025). Oleh karena itu, sebagai alternatifnya pengujian hipotesis untuk mengukur efektivitas media video interaktif dilakukan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu Uji Wilcoxon Signed Rank Test yang digunakan untuk data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas (Wahyuni et al., 2025).

Tabel 3. Uji Wilcoxon

	Test Statistics	
	Nilai posttest	Nilai pretest
Z	-3601	
Asymp.sig. (2-tailed)	.002	

Uji Wilcoxon dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diberikan treatment. Mengingat distribusi data yang tidak normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Uji ini dipakai untuk menganalisis perbedaan antara dua nilai yang berpasangan (Puspita et al, dalam (Tobuhu et al., 2024). Hasil statistik menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari standar 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini memberikan bukti ilmiah yang kuat bahwa terdapat perbedaan yang nyata dan signifikan antara keterampilan menyusun kata siswa sebelum dan sesudah menggunakan video interaktif. Hal ini sebanding dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. (I. Irwanto dalam (Rahmawati et al., 2021).

Tabel 4. Uji N-Gain

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N-gain	12	.08	1.00	.8047	.35292
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan uji N-Gain yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan atau efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan keterampilan siswa Hasil penghitungan *Normalized Gain* (N-Gain) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8047. Berdasarkan kriteria Hake, Merujuk pada kriteria pembagian skor N-Gain, nilai tersebut berada pada rentang ($g > 0,7$), yang berarti peningkatan keterampilan siswa masuk dalam Kategori Tinggi. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa video interaktif tersebut efektif membantu siswa Fase A dalam menjembatani pemahaman awal mereka (pretest) menuju penguasaan materi yang optimal (posttest). Hasil uji penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari (Rosyada et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Maharah Kalam terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, serta hasil uji-t yang signifikan. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 71,34 termasuk dalam kategori efektif, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan media video interaktif berbasis kontekstual. Menurut penelitian dari (Hardiyansyah, 2025) juga membahas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif dan power point. video interaktif memperoleh nilai sebesar 0,7898 dengan penilaian efektif, sedangkan power point mendapatkan nilai sebesar 0,5969 dengan keputusan efektif penuh dengan memperhatikan tingkat kategori interpretasi N Gain Score. Berdasarkan hasil uji N Gain, teknik pembelajaran video lebih berhasil dibandingkan teknik pembelajaran visual seperti PowerPoint.

Berdasarkan hasil implementasi di kelas dan analisis data yang dilakukan, ditemukan fakta mengenai efektivitas penggunaan video interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Adintya, 2020) hasil penelitian tersebut membahas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan model *Direct Instruction* terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar SBdP materi mozaik dibandingkan model PPSI. Hal ini diperkuat secara statistik melalui uji independent sample menggunakan independent sample t-test dan nilai t hitung sebesar 4,39 lebih besar dari t tabel 2,00 ($4,39 > 2,00$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga media pembelajaran berbasis video dengan model *Direct Instruction* lebih efektif dibandingkan model PPSI terhadap hasil belajar mozaik kelas IV SDN Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang. Sinergi antara teknologi video yang interaktif dengan konteks kearifan lokal terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmawati et al., 2021) bahwa media pembelajaran video dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya karena siswa melibatkan indera pendengaran dan penglihatannya dalam memperoleh informasi daripada hanya sekedar menggunakan media berupa teks.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kesulitan siswa kelas I SD dalam membedakan huruf vokal, konsonan, serta menyusun kata sederhana dapat diminimalkan melalui penggunaan media video interaktif. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta didukung oleh nilai N-Gain sebesar 0,8047 yang berada pada kategori tinggi. Media video interaktif mampu membantu siswa dalam mengenal huruf vokal dan konsonan, mengurangi kesalahan dalam mengeja dan menulis kata, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan menulis. Selain itu, integrasi konteks budaya lokal dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, media video interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak bersangkutan yang telah memberikan izin serta memfasilitasi pelaksanaan observasi dan pengumpulan data di lapangan. Selain itu, penulis menghargai dukungan dari semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam kelancaran penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Adawiyah, E. R., Winarno, A., & Onia, S. I. (2024). Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>
- Adintya, N. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Hasil Belajar Mozaik Kelas Iv Sdn Gugus Ki Hajar Dewantara Kabupaten Semarang.
- Agustini, S., Heriyawati, D. F., & Mustofa, M. (2024). The Use of ICT-Based Interactive Video to Enhance Students' Engagement and Descriptive Writing Skills. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 9(2), 201–221. <https://doi.org/10.18196/ftl.v9i2.22960>
- Aisah Purwandini, S., & Istiq'faroh, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM MATERI MENENTUKAN IDE POKOK PADA TEKS BACAAN KELAS VI DI SDN BULUSARI I GEMPOL KABUPATEN PASURUAN. 13(5), 1198–1216.
- Auria, V., Arif, M., & Ningsih, P. R. (2023a). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Pendekatan TPACK Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaringan WLAN. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 10(1), 80–87. <https://doi.org/10.21107/edutic.v10i1.22942>
- Auria, V., Arif, M., & Ningsih, P. R. (2023b). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Pendekatan TPACK Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaringan WLAN. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 10(1), 80–87. <https://doi.org/10.21107/edutic.v10i1.22942>
- Awaliyah, S. E. R., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI CAMTASIA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 272–290. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.46224>
- Barokah, A., Diva, K. M., Fuji, L., Aliifah, S. N., Vanny, & Saphira5, N. (2024). STUDI LITERATUR: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDIO INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA. 10(September), 306–312.
- Fatihah Hendayana, A., Hartati, T., & Fauzi Giwangsa, S. (2024). ANALISIS KESULITAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA FASE A DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>

- Hardiyansyah. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Vidio Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII di SMP Unggulan Darul Anwar Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 3(1), 2025.
- Ika Lailiyatul Muniroh, & Nurul Istiq'faroh. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) Materi Majas Kelas V SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11381–11387. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>
- Istiq, N. (2023). Artikel Nusantara Educational Review Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas III SDN Sidoklumpuk. In *NER* (Number 1). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Koimah, S. M., Zahra, N. A., Prasitini, E., Sasmita, S. K., & Sari, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Siswa yang Beragam. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(2), 58–66. <https://doi.org/10.61476/49j96838>
- Mariyatul Koimah, S., Febri Salam, F., Amalia Zahra, N., Pamulang, U., Raya Puspitek, J., Pamulang, K., Tangerang Selatan, K., & Kode Pos, B. (2025). Peran Tokoh Adat dalam Sistem Sosial dan Budaya Tolaki di Tengah Tantangan Globalisasi. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 3(2), 150–157.
- Mitra, R., & Febrina, D. (2021). ANALISIS KEULITAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Agama*, 13(2), 397–410.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PERKENALAN DIRI DAN KELUARGA UNTUK KELAS 1 SD Khofifah Naila Muna 1) , Surya Wardhana 2). *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, V(2), 175–183.
- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>
- Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Rahmawati, F., Fatimah, V., Buraidah, N. L., Wa'fa, A. R. El, Faizah, S. N., & Mukaromah, A. (2021). Efektivitas Video Belajar Dalam Pembelajaran Daring Matematika Materi Transformasi Pada Siswa Smp the Effectiveness of Learning Videos in Online Mathematics Learning Materials of Transformation At Junior High School. *The Original Research of Mathematics*, 5(2), 202–211.
- Rosyada, M., Imron, K., Irmansyah, I., & Putri, T. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5600–5607. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.7983>
- Samili, A. O., Adjam, S., Ibrahim, F., & Hasim, J. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 12 Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 10–17. <https://doi.org/10.61476/pwx7sk29>

- Saputri, N. A., Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3017–3025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>
- Septiana Sholikhah, Sri Suwartini, & Isna Rahmawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT Permata Bangsa Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 01–13. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.875>
- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., Firdha Noerdiana, A., & Surabaya, U. N. (2023). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Sianturi, R. (2025). Test Normality As a Condition of Hypothesis Testing. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
- Tobuhu, S. J., Otaya, L. G., & Akolo, I. R. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Menggunakan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 32–43. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.673>
- Tohir, A., & Mashari, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23015>
- Tri Susanti, I., Nofita Sari, E., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). *Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 7(2), 121–128.
- Wahyuni, R., Mukhbita, G. A., Masti, I., Fazila, N. I., Azzahwa, Y. W., & Putri, H. E. (2025). Perbandingan Nilai Uts Dan Uas Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Rawa Badak Utara 23 Menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 83–87. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i2.978>
- Wati, C. A. Y., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2024). Active and Fun Learning with Edpuzzle Interactive Learning Video in Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 250–258. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.83582>
- Yuliani, B., & Susilo, M. J. (2023). Pemanfaatan Media Video untuk Peningkatan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas III SD Negeri Punukan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 676. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3.1239>
- Yulianto, E., & Buchori, A. (2025). The Development of Tri N-Based Interactive Learning Media to Improve Early Reading and Writing Skills of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5916–5930. <https://doi.org/10.31258/jes.9.6.p.5916-5930>
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>