Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN MATANO

Sulasriendi[1*], Zila Razilu[2], Alfiah Fajriani[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari
[*]Email: sulasriendi92@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6387

Abstrak

Pembelajaran IPA kelas V SDN Matano masih didominasi metode konvensional dan penggunaan buku teks, sementara pemanfaatan media visual dan kegiatan praktikum belum optimal karena keterbatasan fasilitas dan waktu. Kondisi tersebut mendorong perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi materi sekaligus menghadirkan gambaran secara lebih konkret. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Matano serta mengetahui kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, diskusi dengan guru dan wali kelas, dokumentasi, lembar validasi, dan angket respons siswa. Validasi melibatkan tiga ahli media dan tiga ahli materi, sedangkan uji kepraktisan melibatkan 20 siswa kelas V. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai kelayakan sebesar 91% dari ahli media dan 88% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori sangat layak. Uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Matano.

Kata Kunci: ADDIE, Ekosistem, IPA, Media, Video Pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga membantu siswa memahami fenomena alam secara konkret dan kontekstual. Materi ekosistem, menuntut pemahaman hubungan antara komponen biotik dan abiotik beserta interaksinya, sehingga sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku teks. Penggunaan media yang memanfaatkan audio dan visual menjadi video dapat menjadi alternatif karena mampu menghadirkan visualisasi yang lebih nyata dan menarik (Afrina, 2024);(Siregar et al., 2023). Sementara itu Sihombing, (2022), menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi di SDN Matano, Kecamatan Sombori Kepulauan, Kabupaten Morowali menunjukkan bahwa pembelajaran IPA kelas V masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media visual yang belum optimal. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami keterkaitan dalam ekosistem, sementara keterbatasan fasilitas dan waktu juga menghambat kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi sekaligus pengalaman belajar yang lebih konkret.

Pada SDN Matano kelas V terdapat adanya kesenjangan antara karakteristik materi ekosistem yang membutuhkan pemahaman terhadap hubungan dan proses yang terjadi secara konkret dengan kondisi pembelajaran yang masih mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks. Keterbatasan penggunaan media serta belum optimalnya kegiatan praktikum menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengamati secara langsung proses dan interaksi dalam ekosistem. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

video pada materi ekosistem yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V SDN Matano untuk digunakan dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah di tentukan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Matano yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan serta mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan kepraktisan respons siswa. Pengembangan media diarahkan untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang dapat menyajikan materi ekosistem secara visual dan konkret sehingga dapat membantu mengatasi keterbatasan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Yuseva et al., 2025).

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media video pembelajaran pada materi ekosistem dengan karakteristik yang beragam. Bahtiar & Julianto, (2022) mengembangkan video interaktif berorientasi pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Nurjihan et al., (2025) juga mengembangkan video pembelajaran interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan video pada materi ekosistem telah dilakukan dengan pendekatan dan karakteristik produk yang berbeda. Penelitian ini diarahkan pada kebutuhan pembelajaran di SDN Matano, khususnya keterbatasan penggunaan media visual serta pelaksanaan kegiatan pengamatan langsung akibat keterbatasan fasilitas dan waktu.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SDN Matano, dengan memadukan penjelasan konsep ekosistem, unsur audiovisual, dan demonstrasi menggunakan bahan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar siswa. Produk dikembangkan melalui model ADDIE dan dievaluasi melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, serta uji kepraktisan kepada siswa. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan media yang kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah sasaran, sekaligus menyediakan informasi mengenai kelayakan dan kepraktisan penggunaannya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan, menghasilkan dan menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis video. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan (Dilaines et al., 2024); (Adeoye et al., 2024). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi ekosistem.

Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media. Validator media berjumlah tiga orang ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran, sedangkan validator materi berjumlah tiga orang ahli yang memiliki kompetensi pada bidang materi pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, proses validasi melibatkan enam orang validator, yang terdiri atas tiga ahli media dan tiga ahli materi. Uji kepraktisan melibatkan seluruh siswa pada kelas yang menjadi sasaran penelitian sebanyak 20 siswa. Karena jumlah siswa pada kelas tersebut berjumlah 20 orang dan seluruhnya dilibatkan dalam uji coba, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling atau sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Tahap *Analyze* dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, kurikulum, dan materi. Hasil analisis dievaluasi sebagai dasar dalam menentukan arah pengembangan media. Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian, *storyboard*, serta unsur visual, teks, audio, dan video. Rancangan kemudian dievaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan hasil analisis dan tujuan pembelajaran. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk video, kemudian divalidasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi. Hasil validasi dan saran validator dievaluasi sebagai dasar perbaikan produk. Tahap *Implementation* dilakukan setelah produk dinyatakan layak, dengan mengujicobakan media kepada 20 siswa untuk mengetahui kepraktisan melalui angket yang mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik, kejelasan penyajian, pemahaman materi, dan manfaat media. Hasil uji coba dievaluasi untuk mengetahui respons siswa terhadap media. Tahap *Evaluation* merupakan evaluasi akhir yang dilakukan dengan meninjau kembali seluruh proses pengembangan, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi, untuk memastikan media yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, layak, dan praktis digunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, diskusi guru, angket, dan dokumentasi. Observasi dan diskusi digunakan pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli media, ahli materi, serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian dan pengembangan media. Instrumen penelitian terdiri atas tiga jenis, yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket kepraktisan siswa. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan aspek media, sedangkan lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan materi yang disajikan dalam media. Angket kepraktisan diberikan kepada 20 siswa setelah penggunaan media untuk mengetahui tingkat kemudahan, daya tarik, kejelasan, dan manfaat media dalam proses pembelajaran.

Table 1. Indikator Penilaian Validator

Persentase	Indikator
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Table 2. Kategori Penilaian Siswa

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Data hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan angket kepraktisan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Persentase penilaian dihitung dengan rumus:

$$\textbf{Persentase} = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

- P=persentase hasil penilaian
- F=jumlah skor yang diperoleh
- N= skor maksimal yang diharapkan

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan angket respons siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Persentase penilaian dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Hasil validasi diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, sedangkan hasil respons siswa diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Media dinyatakan layak dan praktis apabila memperoleh kategori minimal sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian (Sugiyono, 2024) .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Matano. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan untuk menjawab permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan, yaitu pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, keterbatasan penggunaan media visual, serta belum optimalnya kegiatan praktikum akibat keterbatasan fasilitas dan waktu. Media yang dikembangkan memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video demonstrasi sehingga materi ekosistem dapat disajikan secara lebih konkret kepada siswa.

Pada tahap Analyze, dilakukan observasi dan diskusi dengan guru dan wali kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, kurikulum, dan materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPA kelas V masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media visual yang optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami keterkaitan antarkomponen dalam ekosistem. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan waktu menyebabkan kegiatan pembelajaran belum dapat dilaksanakan secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi materi secara lebih konkret dan menarik. Setelah mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan dilakukan evaluasi bersama guru dan wali kelas untuk memastikan bahwa kebutuhan, karakteristik siswa, serta permasalahan pembelajaran telah teridentifikasi dengan tepat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kebutuhan utama adalah media yang mampu memberikan visualisasi konkret mengenai materi ekosistem, sehingga hasil tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan rancangan media pada tahap Design.

Pada tahap Design, hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar untuk menyusun tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian, storyboard, serta menentukan unsur gambar, video, teks, audio, dan tampilan media. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas V agar media mudah dipahami dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi ekosistem disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan contoh serta demonstrasi yang menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Kemudian dilakukan evaluasi dengan meninjau kesesuaian rancangan media dengan hasil analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang akan disampaikan. Hasil evaluasi digunakan untuk memastikan bahwa storyboard, alur penyajian, serta unsur visual dan audiovisual telah sesuai sebelum rancangan direalisasikan.

Pada tahap Development, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Canva. Media memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video demonstrasi dengan memperhatikan keterbacaan teks, kejelasan gambar dan video, penggunaan warna yang kontras, serta durasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi. Validasi ahli media meliputi kualitas tampilan, keterbacaan teks, kejelasan gambar atau video, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi ahli materi meliputi kesesuaian materi, kebenaran konsep, dan keterpaduan penyajian.

Table 3. Persentase Penilaian Validator

Validator	Jumlah	Rata-Rata	Indikator
Ahli Media	3	91%	Sangat Layak
Ahli Materi	3	88%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 91% dari ahli media dengan kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 88% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan maupun materi. Evaluasi pada tahap Development dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian dan saran dari validator sebagai dasar untuk menentukan perbaikan produk. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori Sangat Layak, sehingga setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator, media dapat dilanjutkan ke tahap Implementasi.

Implementation media yang telah melalui proses validasi dan revisi diujicobakan kepada 20 siswa kelas V SDN Matano. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket yang diberikan mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, kejelasan penyajian, kemudahan memahami materi, dan manfaat media.

Table 4. Persentase Penilaian Siswa

Siswa	Rata-Rata	Kategori
S1	95%	Sangat Praktis
S2	92%	Sangat Praktis
S3	94%	Sangat Praktis
S4	91%	Sangat Praktis
S5	93%	Sangat Praktis
S6	92%	Sangat Praktis
S7	94%	Sangat Praktis
S8	95%	Sangat Praktis
S9	93%	Sangat Praktis
S10	92%	Sangat Praktis
S11	91%	Sangat Praktis
S12	94%	Sangat Praktis
S13	93%	Sangat Praktis
S14	92%	Sangat Praktis
S15	95%	Sangat Praktis
S16	94%	Sangat Praktis
S17	93%	Sangat Praktis
S18	91%	Sangat Praktis
S19	94%	Sangat Praktis
S20	92%	Sangat Praktis
Rata-Rata	**93%**	**Sangat Praktis**

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Hasil uji coba terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa persentase respons siswa berada pada rentang 91%–95%, dengan nilai rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan kriteria penilaian respons siswa, hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari siswa ditinjau dari kemudahan penggunaan, daya tarik, kejelasan penyajian, kemudahan memahami materi, dan manfaat media dalam pembelajaran IPA. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis respons siswa terhadap media setelah digunakan dalam pembelajaran.

Tahap akhir evaluation, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini, memperoleh penilaian 91% dari ahli media, 88% dari ahli materi, dan 93% dari siswa. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori Sangat Layak/Praktis berdasarkan kriteria penilaian 81%–100% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Hasil tersebut relevan dengan kondisi awal di SDN Matano, ketika pembelajaran IPA masih didominasi penjelasan guru dan penggunaan buku teks, sedangkan penggunaan media visual belum optimal. Perpaduan teks, gambar, animasi, audio, dan video demonstrasi membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai komponen serta interaksi dalam ekosistem. Demonstrasi dengan bahan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar juga membuat penyajian materi lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Asnawati & Sutiah, 2023).

Pengembangan media pembelajaran berbasis video ini mampu menjawab keterbatasan penggunaan media visual dan kegiatan pembelajaran IPA (Repelita et al., 2023); (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023). Penyajian materi melalui video memberikan visualisasi yang lebih konkret sehingga siswa dapat memperoleh gambaran mengenai konsep dan proses dalam ekosistem (Sari et al., 2025); (Sofiana et al., 2023).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Bahtiar dan Julianto, (2022), serta Nurjihan et al., (2025), yang sama-sama mengembangkan media video pada materi ekosistem dengan karakteristik berbeda. Penelitian ini menambahkan konteks kebutuhan pembelajaran di SDN Matano sebagai dasar pengembangan produk. Meskipun hasil validasi dan respons siswa menunjukkan bahwa media layak dan praktis, penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan hasil belajar atau efektivitas media karena pengujian yang dilaporkan berfokus pada kelayakan dan kepraktisan, bukan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata di SDN Matano dengan memadukan penyajian konsep ekosistem dan demonstrasi menggunakan bahan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar siswa. Dengan pendekatan tersebut, media tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mengatasi keterbatasan pelaksanaan pembelajaran secara langsung.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Matano melalui model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi memperoleh persentase 91% dari ahli media dan 88% dari ahli materi, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, uji kepraktisan terhadap 20 siswa memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan berdasarkan instrumen yang digunakan. Perpaduan teks, gambar, animasi, audio, dan video demonstrasi dapat menjadi alternatif penyajian materi ekosistem secara lebih konkret, terutama ketika kegiatan pengamatan langsung terkendala fasilitas dan waktu. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui dampaknya secara lebih terukur.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

5. DAFTAR PUSTAKA

Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *13*(1), 202–209. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624

Afrina, N. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SDN 18 Guguk. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, *01*(04), 134–139. https://doi.org/10.0.223.167/eduspirit.v1i1.17

Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, *9*(1), 64–72. https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809

Bahtiar, R. D. A. A., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(6), 1236–1247. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47137

Dilaines, L. E., Astuti, E., & Yusdita, E. E. (2024). Improving Student Learning Outcomes Through Accurate Online Modules with the ADDIE Model. *Journal of Education Technology*, *8*(2), 275–286. https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.67576

Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, *9*(1), 265–270. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605

Nurjihan, S., Sumartiningsih, S., Sutopo, Y., & Yuwono, A. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Harmoni Dalam Ekosistem Untuk Siswa Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 2548–6950. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21964

Repelita, T., Sadiah, T. L., & Prihamdan, D. (2023). The Development of Science Learning Video Media to Increase Elementary School Students ' Interest in Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(9), 7367–7372. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.4391

Sari, Y., Puspita, F. D., & Mulyono, Y. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *MetaBio : Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 42–49. https://doi.org/10.36985/3ngx3e36

Sihombing, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 289–294. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1644

Siregar, Z., Mukhlis, M., & Asnidar. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan Profesi*, *1*(1), 91–98. https://journal.uir.ac.id/index.php/jpp/article/view/18492

Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3027–3034. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian & pengembangan berbasis AI (Research and development)*. Alfabeta.

Yuseva, P., Adisel, & Sari, W. A. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menyimak Informasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(3), 1239–1247. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.555