



Development of Interactive Video Learning Media Using Canva Application in Social and Natural Sciences (IPAS) Subject for Grade V at SDN 10 Koto Baru

M. Anggrayni¹, Dwi Novri Asmara² Rahmi Septiara³

melisaanggrayni81@gmail.com dwi.novriasmara1990@gmail.com Rahmipseptiara81@gmail.com

^{1,2,3} Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Sumarta Barat, indonesia

ABSTRACT

This study is motivated by the lack of student interest and focus on the learning material delivered by the teacher. During the learning process, the teacher only explained and provided examples, which made it difficult for students to develop their thinking patterns and express their ideas comprehensively. The purpose of this research is to explore the development of interactive video learning media using the Canva application for the IPAS subject in Grade V at SDN 10 Koto Baru. This research is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. Based on validation results, the language aspect scored 86% (very valid), material validation 94% (very valid), media validation 96% (very valid), test item validation 73% (valid), and module validation 95% (very valid). The practicality level of the interactive video learning media, as assessed by teachers, reached an average score of 98% (very practical), while students rated it at 97.04% (very practical). The effectiveness of the interactive video learning media, based on student learning test results, reached an average of 88.88%. Therefore, it can be concluded that the interactive video learning media using the Canva application for the IPAS subject in Grade V of elementary school is valid, practical, and effective.

Keywords: Interactive Video Learning Media, IPAS, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang arti nya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain peserta didik bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik (Pristiwanti et al., 2022).

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran tentu memiliki unsur-unsur yang saling berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Unsur-unsur tersebut meliputi peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi atau penilaian pembelajaran. Unsur-unsur pembelajaran tersebut tentunya akan menjadi penentu tercapai atau tidaknya tujuan dari sebuah pembelajaran. Oleh karena itu, unsur-unsur dalam pembelajaran harus dirancang secara maksimal (Rahmasari & Syofyan, 2023).



Media pembelajaran merupakan alat bantu transfer ilmu dan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik yang dapat membantu pembelajaran terasa lebih menarik, melengkapi, dan membantu para pendidik dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran perlu disusun dengan baik dengan menggunakan media modern di dalam pembelajaran diharapkan terjadi nya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. (M.anggrayni , eka filahanasari, 2024).

Selain unsur-unsur pembelajaran yang harus dirancang, pelaksanaan proses pembelajaran juga perlu mengacu pada sebuah kurikulum. Kurikulum yang kini diterapkan pada pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Salah satu mata pelajaran yang hadir di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPAS (Fahrurrozi et al., 2022).

Penerapan kurikulum merdeka di SDN 10 koto baru bertujuan untuk memberikan kebebasan yang lebih besar bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan prinsip merdeka belajar, Kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS merupakan deskripsi tujuan dan kompetensi yang diharapkan tercapai setelah kegiatan belajar seorang individu. Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakter materi yang disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar dan media yang mendukung. Proses pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didik, hal ini berdasarkan fakta bahwa proses pembelajaran IPAS masih berorientasi pada hasil (result oriented), yaitu pencapaian nilai Ujian Nasional (UN). Proses pembelajaran IPAS belum menyentuh pada ranah kebermaknaan dari konsep yang diperoleh dibangku sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara selama melaksanakan program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SDN 10 Koto Baru pada pembelajaran IPA, selama pembelajaran berlangsung banyak di temukan peserta didik yang kesulitan memahami materi khususnya pembelajaran IPA, peserta didik memiliki kesulitan dan menjawab pertanyaan yang di ajukan guru saat pembelajaran IPA materi rantai makanan. Selain itu peserta didik merasakan bosan jika guru mengajar hanya dengan metode ceramah. Guru mengajar hanya menggunakan buku pegangan guru atau LKS. Peserta didik ingin pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran video interaktif yang berbasis teknologi, agar peserta didik fokus belajar dan tidak bosan, jika menggunakan media pembelajaran teknologi peserta didik bisa berpikir secara luas, cepat menangkap point-point materi pembelajaran.

Media pembelajaran video interaktif merupakan suatu fungsi yang mampu menggabungkan berbagai gambar, video, animasi, dan audio menjadi satu komponen yang dapat menimbulkan interaksi antara pengguna aplikasi tersebut. Media intetraktif dapat menyediakan tampilan yang menarik karena memuat gabungan dari gambar,aminasi,dan audio. Saat ini sudah banyak media pembelajaran interaktif berbasis website yang sudah digunakan oleh guru karena bisa digunakan secara online dan mampu menghantarkan pesan kepada peserta didik salah satu platform yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yaitu aplikasi canva. (Kamila & Kowiyah, 2022)

Canva adalah suatu aplikasi desain online yang yang mempunyai berbagai menu editing untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain. Canva dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dan memudahkan guru saat menerangkan materi pelajaran. Dengan aplikasi ini para peserta didik bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan focus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik . (Kamila & Kowiyah, 2022).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D). research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Setiawan et al., 2021).

Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung. Pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah ADDIE ini yang terdiri dari 5 tahap : analisis (analyze) tahap ini dilakukan guna menentukan serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, Desain (design) peneliti menyiapkan rancangan produk awal. (Kurnia et al., 2019).

Data yang diperoleh dari observasi ke SDN 10 Koto Baru dengan jumlah 18 orang, serta wawancara bersama guru wali kelas V, dengan itu observasi dan angket mampu menguatkan asumsi yang peneliti buat Jenis data yang di ambil oleh penulis adalah data kualitatif dan kuantitatif, data yang di ambil dari lembar validitas dan lembar praktikalitas yang di isi oleh validator dari kalangan dosen praktikalitas dikalangan pendidik sedangkan data kuantitatif diambil dari hasil belajar peserta didik hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang diambil yaitu lembar validitas data hasil observasi terhadap praktikalitas media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran IPAS materi rantai makanan. Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Analisis validitas media interaktif, Data hasil dari validitas terhadap semua aspek yang dinilai yang dikumpulkan kemudian dibentuk data tabel.

Tabel 1 skor lembar validasi

Skor	Kategori
1	Tidak setuju
2	Kurang setuju
3	setuju
4	Sangat setuju

Modifikasi (Atmojo, 2022)

adapun Analisis praktikalitas media interaktif disajikan pada tabel 2, sedangkan Analisis Efektivitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 2 Kategori Praktikalitas Media Interaktif

Interval	Kategori
$0 \leq P \leq 20$	Tidak praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	sangat praktis

Tabel 3 Kategori Ketuntasan Peserta Didik

Interval	Kategori
$0 \leq E \leq 20$	Tidak efektif
$20 < E \leq 40$	Kurang efektif
$40 < E \leq 60$	Cukup efektif
$60 < E \leq 80$	Efektif
$80 < E \leq 100$	Sangat efektif

Sumber: Atmojo (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran ipas di kelas V SDN 10 koto baru yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation) (ADDIE). Proses pengembangan dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas, dan efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut:

Hasil Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil dari penyebaran angket tersebut dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik menggunakan media tetapi menggunakan biasa saja, kemudian apabila dengan menggunakan media yang berbentuk media pembelajaran video interaktif peserta didik akan mudah memahami materi serta lebih semangat dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran ipa. Dalam hal ini penulis merasa mengembangkan media pembelajaran video interaktif merupakan salah satu solusi agar proses pembelajaran peserta didik mudah dalam memahami materi walaupun belum pernah menggunakan media pembelajaran video interaktif. Untuk lebih jelas di lampiran

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mentalnya. Anak di lahirkan dengan memberi kerangka skemata bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Untuk lebih jelas dilampiran

c. Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan materi yang digunakan di sekolah SDN 10 koto baru pada kelas V adalah materi rantai makanan pada mata pelajaran ipa.

Tahap Perancangan (Design)

Merancang modul ajar

Tabel 4.1 hasil validator modul ajar

Media aspek	Nilai validasi	kategori
Modul ajar	95 %	Sangat valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Tabel 4.2 hasil validator soal

Media aspek	Nilai validasi	Kategori
Soal	73%	valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Tahap pengembangan (development)

a. Uji validitas

Pada tahap pengembangan ini aspek penilaian diantaranya meliputi validasi media, materi, bahasa, modul, soal. Selanjutnya akan dilakukan uji coba produk untuk melihat praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan. Pengujian validasi oleh validator yang ahli pada bidangnya, kemudian

dilakukan revisi. Instrument pengumpulan data divalidasi 4 orang ahli. Nama-nama validator instrument pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nama validator instrument validasi

NO	Nama validator	Keterangan	Keahlian
1	Dr. Raimon Efendi, S,AB,M.Kom	Dosen filkom	Media
2	Feby Kharisna, M.Pd	Dosen bahasa	Materi
3	Antik Estika Hader, M.Si	Dosen PGSD	Soal/kisi-kisi
4	Aprimadedi, M.Pd	Dosen bahasa	Bahasa-modul

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Tabel 4.4 Rata-rata hasil nilai oleh validator

Media Aspek	Nilai V1	Rata-rata	Kategori
Bahasa	86%	86%	Sangat valid
Materi	94%	94%	Sangat valid
Media	96%	96%	Sangat valid
Modul	95%	95%	Sangat valid
Soal	72.5	73%	Valid
Rata-rata		88,8%	Sangat valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi bahasa 86%, hasil validasi materi 94%, hasil validasi media 96%, hasil validasi modul 95%, dan hasil validasi soal 73%. Jadi rata-rata memperoleh nilai 88,8% dengan kategori sangat valid pada produk yang peneliti kembangkan yakni media pembelajaran video interaktif layak diuji cobakan dalam penelitian.

Tahap Implementasi (*implementation*)

a. Hasil lembar praktikalitas

Tabel 4.6 Hasil praktikalitas oleh guru kelas V

Nama praktisis	Nilai		Rata	Kategori
	G1	G2		
Guru kelas	96	100	98%	Sangat praktis

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Tabel 4.7 Hasil praktikalitas oleh peserta didik kelas V

No	Nama praktisi	Skor	Nilai	Kategori
1	RS	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
2	LS	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
3	ZZ	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
4	ZK	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
5	AM	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
6	HR	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
7	DO	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis

8	FS	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
9	VA	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
10.	NP	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
11.	AN	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
12.	NZ	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
13.	RA	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
14.	CL	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
15.	BPA	$\frac{43}{45} \times 100$	95.56	Sangat praktis
16.	ANT	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
17.	NFS	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
18.	MZ	$\frac{44}{45} \times 100$	97.78	Sangat praktis
Jumlah rata-rata			97.04%	Sangat praktis

Tahap evaluasi (evaluation)

Tabel 4.9 Hasil efektivitas oleh peserta didik

No	Nama	KTTP	Nilai	Kriteria
1.	RS	70	100	Tuntas
2.	LS	70	90	Tuntas
3.	ZZ	70	100	Tuntas
4.	ZK	70	100	Tuntas
5.	AM	70	100	Tuntas
6.	HR	70	60	Tidak tuntas
7.	DO	70	100	Tuntas
8.	FS	70	100	Tuntas
9.	VA	70	100	Tuntas
10.	NP	70	100	Tuntas
11.	AN	70	100	Tuntas
12.	NZ	70	90	Tuntas
13.	RA	70	60	Tidak tuntas
14.	CL	70	100	Tuntas
15.	BPA	70	100	Tuntas
16.	ANT	70	100	Tuntas
17.	NFS	70	100	Tuntas
18.	MZ	70	90	Tuntas
Rata-rata peserta didik yang tuntas				(16/18 x 1000)% =88,88%
Rata-rata peserta didik yang tidak tuntas				(2/18 x 100)% = 11,11%

Pembahasan

Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Devianti, Suci and Sari (2020). Peserta didik di sekolah dibimbing dan diarahkan kearah yang optimal guna terciptanya individu yang cerdas dan mandiri.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Hasil analisis karakteristik peserta didik di lakukan pada kelas V SDN 10 koto baru, berusia sekitar 10-12 tahun. Kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbeda-beda. Hal ini terlihat saat peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik, ada yang mudah memahami materi dengan cepat, ada yang susah dan ada yang memerlukan media atau bahan ajar lainnya untuk membantu proses pembelajaran.

c. Analisis materi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan kurikulum yang digunakan di sekolah SDN 10 koto baru pada kelas V adalah kurikulum merdeka. Analisis materi menentukan kurikulum yang digunakan di SDN 10 koto baru yaitu kurikulum merdeka setelah itu merancang modul ajar, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran dan materi merupakan kegiatan pemilihan materi suatu pembelajaran.

Perancangan

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran didesain semenarik mungkin untuk menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan (development)

Validasi dilakukan oleh 6 ahli, yaitu ahli kebutuhan, ahli materi, ahli media, ahli soal dan ahli modul, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media pembelajaran dengan menggunakan nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek kualitas media sebesar 96% dengan kategori sangat valid, untuk aspek bahasa sebesar 86% dengan kategori sangat valid, untuk aspek materi sebesar 94% dengan kategori sangat valid, untuk aspek soal sebesar 73% dengan kategori valid, dan untuk aspek modul sebesar 95% dengan kategori sangat valid menurut penelitian tersebut media pembelajaran video interaktif didapat aspek kualitas mendapat skor rata-rata 88,8% berkategori sangat layak. Hasil ini bearti media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran ipas di kelas V SD layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi (implementation)

Setelah tahap validasi ialah pengimplementasian produk. Dimana peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas V dan guru kelas V. Uji produk dilakukan dengan melihat hasil angket respon guru oleh guru kelas V ibu sitrida dengan skor 98% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji produk juga dilakukan oleh peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik sehingga mendapatkan skor 97.04% termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Tahap evaluasi (evaluation)

Selanjutnya uji evaluasi media pembelajaran dalam kurikulum merdeka dilihat dari hasil belajar peserta didik. Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian

belajar (Anjarsari et al,2020). Dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 10 koto baru, diketahui 16 orang peserta didik dinyatakan tuntas dengan mencapai KKTP ipas 70, dan 2 orang peserta didik dinyatakan belum tuntas atau tidak mencapai KKTP ipas 70. Hasil efektifitas media pembelajaran diperoleh dari hasil tes peserta didik dengan jumlah pertanyaan mencakup 15 soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji efektifitas mendapatkan rata-rata sebesar 88,88% termasuk dalam kategori “sangat efektif” dilihat dari hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 10 koto baru terhadap media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran ipas di kelas V SD maka dapat berikan simpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran ipas di kelas V SD dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan di SDN 10 koto baru. Validitas pengembangan media pembelajaran video interaktif yang dinilai oleh validator yang berjumlah 5 orang menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh rata-rata 88,8% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video interaktif ini layak untuk digunakan oleh peserta didik. Praktikalitas media pembelajaran video interaktif yang dinilai dari angket respon pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video interaktif yaitu memperoleh persentase dari pendidik 98% dan peserta didik 97,04% dengan sama-sama dalam kategori sangat praktis, maka rata-rata tersebut adalah sebanyak 97,5%. Efektivitas media pembelajaran video interaktif yang dinilai dari hasil skor minat angket belajar peserta didik memperoleh persentase rata-rata 88,88% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif digunakannya media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik mencapai suatu pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 139–152. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *manfaat media dalam pembelajaran*. 6.
- Atmojo, setyo eko. (2022). pengembangan perangkat pembelajaran ipa bervisi dengan metode. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 281–292. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.720>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Rahmah, A. (2022). Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2794>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>

- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- M.anggrayni, eka filahanasari, puji astuti. (2024). pengembangan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran ipas dikelas v sdn 16 koto baru. *Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10 nomor 0(1), 72–86. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Nunuk suryani, achmad setiawan. (2024). jurnal abdi pendidikan pelatihan pengembangan media pembelajaran. *Riset & Pengembangan*, 38.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* (Vol. 4, Issue 6).
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08.
- Sania Putriana, Neviyarni, I. (2021). Perkembangan Intelektual pada Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2019), 1771–1777. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1173/1051>