



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Sekolah Dasar

Siti Aminah^{1*}, Aulia Fitriana Adrian², Ajeng Atma Kusuma³, Maudy Aprilia⁴
^{1,2,3,4} Universitas Jambi, Indonesia

*Corresponding author : sitiaminah796@gmail.com

Received: April, 2026. Revised: Mei, 2026. Accepted: Mei, 2026

Available Online: Mei, 2026

ABSTRAK

Perkembangan digital yang masif mendorong para guru untuk menyediakan bahan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif yang sesuai bagi para siswa. Dengan memanfaatkan Aplikasi *Prezi* dan *CapCut*, penelitian ini berfokus pada pembuatan bahan pembelajaran berbasis video mengenai perubahan zat untuk siswa kelas tiga sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan Pendekatan *Penelitian dan Pengembangan (R&D)* khususnya model ADDIE yang dibatasi pada tiga fase: Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pengumpulan data meliputi dokumentasi, wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawasan kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan komentar validator, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui survei validasi ahli menggunakan skala Likert. Evaluasi dari tiga validator menunjukkan bahwa sumber daya pendidikan yang dihasilkan dianggap realistis; spesialis media memberikan penilaian kelayakan sebesar 89%, spesialis bahasa sebesar 80%, dan ahli materi pelajaran sebesar 84%, semuanya dikategorikan sebagai baik hingga sangat baik. Produk yang dikembangkan mencakup kuis interaktif, narasi audio, teks berteks, dan animasi yang menggambarkan metamorfosis materi, semuanya ditampilkan dengan cara yang menarik dan sesuai untuk siswa kelas tiga. Oleh karena itu, pengembangan materi pendidikan berbasis video yang menggunakan *Prezi* dan *CapCut* telah membuktikan nilainya sebagai alat pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran sains dan ilmu sosial di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Prezi*, *CapCut*, Perubahan Wujud Benda

ABSTRACT

The rapid pace of digital development has prompted teachers to provide more engaging and innovative learning materials tailored to students' needs. By utilizing the Prezi and CapCut applications, this study focuses on the creation of video-based learning materials on the changes of matter for third-grade elementary school students. This study employs a Research and Development (R&D) approach, specifically the ADDIE model, which is limited to three phases: Analysis, Design, and Development. Data collection included documentation, interviews, observations, and questionnaires. Qualitative insights were obtained from interviews, observations, and validator comments, while quantitative data were collected through an expert validation survey using a Likert scale. Evaluations by three validators indicated that the resulting educational resources were considered realistic; the media specialist gave a feasibility rating of 89%, the language specialist 80%, and the subject matter expert 84%, all categorized as good to very good. The developed products include interactive quizzes, audio narrations, text-based content, and animations illustrating the metamorphosis of materials, all presented in an engaging and age-appropriate manner for third-grade students. Therefore, the development of video-based educational materials using Prezi and CapCut has proven its value as an innovative learning tool to enhance the quality of science and social studies instruction in elementary schools.

Keywords: learning media, *Prezi*, *CapCut*, state of matter changes

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berkembang pesat pada abad ke-21 telah membawa perubahan mendasar terhadap sistem pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan tersedianya akses pembelajaran yang lebih luas, fleksibel, dan inklusif sehingga proses pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional. Kehadiran berbagai platform digital, kelas virtual, dan sumber belajar elektronik memberikan kesempatan kepada peserta didik dari berbagai latar belakang untuk memperoleh layanan pendidikan secara lebih mudah dan berkualitas tanpa dibatasi ruang maupun waktu (Rizqiyah et al., n.d.). Selain memperluas akses pendidikan, digitalisasi pendidikan juga mendorong penerapan model pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu, pendidik dituntut untuk terus mengembangkan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Salah satu bentuk inovasi yang menonjol dalam pembelajaran digital adalah penggunaan media berbasis video. Sebagai media audiovisual, video mampu menyampaikan informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, yang selaras dengan prinsip *dual-coding theory* dan *cognitive load theory*. Kedua teori tersebut menjelaskan bahwa kombinasi unsur gambar dan suara dapat membantu meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi dibandingkan penggunaan satu modalitas saja. Selain itu, video memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak maupun proses yang sulit diamati secara langsung, mendukung variasi gaya belajar peserta didik, serta memberikan keleluasaan untuk mengakses kembali materi sesuai kebutuhan (Afrilia et al., 2022). Dengan berbagai keunggulan tersebut, media video dinilai berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan media audiovisual juga memiliki sejumlah keterbatasan. Penyampaian informasi melalui dua saluran secara simultan berpotensi menimbulkan *cognitive overload*, terutama apabila isi video terlalu padat atau tidak dirancang berdasarkan prinsip pedagogis yang tepat (Amaliyah et al., 2022). Peserta didik dengan kemampuan literasi media yang masih terbatas dapat mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan informasi visual dan auditori sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, Pengembangan video pembelajaran perlu memperhatikan prinsip desain instruksional yang sistematis, seperti kejelasan tujuan pembelajaran, segmentasi materi, penyediaan panduan tertulis, serta adanya tindak lanjut berupa diskusi atau refleksi setelah penayangan video (Badriah et al., 2025). Dengan demikian, efektivitas media video tidak hanya ditentukan oleh kualitas visual dan teknis produksinya, tetapi juga oleh kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis video semakin penting pada mata pelajaran yang memerlukan visualisasi konkret. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut penyajian konsep secara visual agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Pada materi perubahan wujud benda di kelas III SD, peserta didik perlu memahami berbagai proses seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun yang meskipun dekat dengan kehidupan sehari-hari tetap memerlukan penjelasan ilmiah yang terstruktur dan divisualisasikan secara jelas (Nurul et al., 2025). Penggunaan metode konvensional yang hanya mengandalkan teks dan gambar statis dinilai kurang mampu menggambarkan proses perubahan wujud secara dinamis sehingga berpotensi menghambat terbentuknya pemahaman ilmiah yang tepat pada peserta didik (Ridwansyah et al., 2025).

Penelitian menunjukkan bahwa video merupakan alat yang efektif untuk pengajaran sains di sekolah dasar. Menurut Palunsu et al., (2024), penggunaan video pendidikan dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa, serta membantu mereka mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran di kelas. Selain itu, Yusra et al., (2025) menyatakan bahwa media video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode pengajaran tradisional, terutama untuk mata pelajaran yang memerlukan demonstrasi proses. Selain itu, Kusuma et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital, seperti film pendidikan, berhasil membuat gagasan abstrak menjadi lebih nyata bagi pelajar muda. Namun, penelitian tentang pembuatan video pendidikan dengan topik perubahan materi yang menggunakan kombinasi aplikasi *Prezi* dan *CapCut* masih jarang. Kondisi ini mendasari perlunya penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang penelitian, para peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada pembuatan materi pembelajaran berbasis video untuk siswa kelas 3 sekolah dasar mengenai topik perubahan wujud zat dengan menggunakan aplikasi *Prezi* dan *CapCut*. *Prezi* dipilih karena kemampuannya menampilkan konten secara dinamis menggunakan alat zoom interaktif, sedangkan *CapCut* digunakan untuk menggabungkan elemen multimedia seperti animasi, gambar, narasi audio, dan musik latar untuk membuat produk pembelajaran video yang menarik (Suparmi et al., 2025). Kombinasi kedua program ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pendidikan yang menarik secara estetika dan efektif dalam menumbuhkan pengetahuan konseptual siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat materi pembelajaran video tentang perubahan wujud zat menggunakan aplikasi *Prezi* dan *CapCut*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan strategi metode campuran dalam kerangka kerja penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut (Cresswell JV & Cresswell JD, 2022), metode campuran adalah strategi penelitian di mana data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis secara bersamaan dalam satu penelitian guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan R&D sendiri adalah pendekatan penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk dan mengevaluasi keefektifannya dalam penggunaan (Waruwu, 2024). Model ADDIE, yang terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, digunakan sebagai pendekatan pengembangan dalam penelitian ini (Siregar & Rhamayanti, 2025). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video yang menggunakan aplikasi *Prezi* dan *CapCut* dengan topik perubahan wujud zat untuk siswa kelas III di SD Negeri 37/I Teratai, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, dengan total 18 siswa sebagai subjek. Kurikulum Merdeka diterapkan di sekolah tersebut.

Pengamatan, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi merupakan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Metodologi kualitatif dan kuantitatif diterapkan dalam analisis data penelitian. Pada tahap kualitatif, data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara untuk menggambarkan keadaan dan kebutuhan pembelajaran di lapangan, serta saran dan komentar dari ahli validator yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Sedangkan pada teknik kuantitatif, data diperoleh dari angket yang disebarkan kepada validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen angket menggunakan Skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat tidak Baik	1

Penilaian kelayakan media pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase respon} = \left(\frac{\text{Jumlah Respon Positif}}{\text{Total Respon}} \right) \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berikut:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Keterangan	Persentase
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Sedang	41-60%
Tidak Baik	21-40%
Sangat tidak Baik	0-20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan Kurikulum Merdeka, studi pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 37/I Teratai, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi, dengan 18 siswa kelas tiga sebagai peserta penelitian. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan proses model pengembangan ADDIE, yang dibagi menjadi tiga tahap: Analisis, Desain, dan Pengembangan, dilanjutkan dengan validasi profesional untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

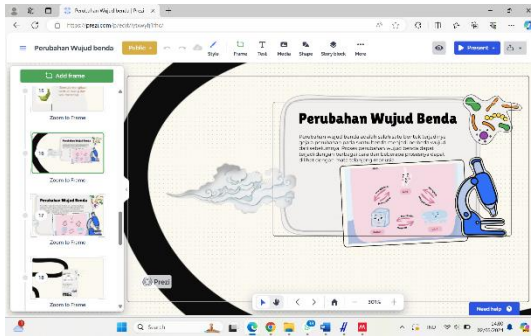
Pada tahap analisis, peneliti menggunakan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas III untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada materi perubahan wujud benda masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media visual yang memadai. Kondisi tersebut memengaruhi partisipasi dan antusiasme peserta didik, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi proses seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan memahami proses perubahan wujud benda ketika materi hanya disampaikan secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan praktis digunakan di kelas. Hasil ini mendukung pernyataan (Amaliyah et al., 2022) bahwa keterbatasan media pembelajaran tradisional menjadi salah satu faktor yang menghambat antusiasme dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video merupakan solusi yang paling relevan dan kontekstual untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi.



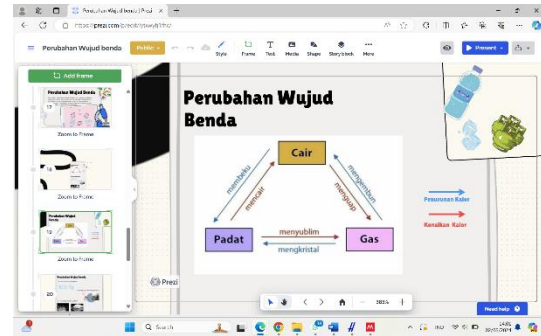
Gambar 1. Halaman Utama Produk

Pada fase perancangan, peneliti mengembangkan kerangka penggunaan media pembelajaran dengan merujuk pada hasil analisis yang telah dilakukan. Di fase ini, *storyboard* disusun sebagai panduan visual dan naratif untuk video, ditentukan bagaimana materi akan disampaikan secara terstruktur, serta pendekatan visual yang relevan dengan karakteristik kognitif siswa kelas III dipilih. Desain awal media pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Prezi* dengan palet warna lembut yang familiar dan disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Ilustrasi yang digunakan bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti gambar es yang mencair, air yang menguap saat dimasak, serta embun yang terlihat di kaca, dengan demikian siswa dapat mengaitkan konsep sains dengan pengalaman nyata mereka (Wiendia Jaya et al., 2025). Selain itu, pada tahapan ini juga dibuat skrip narasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif sesuai dengan perkembangan siswa di kelas III. Pemilihan bahasa yang tepat menjadi elemen penting dalam desain pembelajaran, karena narasi yang terlalu rumit dapat meningkatkan beban kognitif siswa dan menghalangi pemahaman mereka terhadap materi (Syagif, 2024).

Pada fase pengembangan desain yang telah diciptakan, hal ini diwujudkan menjadi produk video pembelajaran yang lengkap. Proses pembuatan dilakukan dengan menyajikan materi tentang perubahan bentuk benda secara menarik menggunakan aplikasi *Prezi* melalui fitur *zooming* interaktif, yang berfungsi untuk memfokuskan perhatian siswa pada konsep-konsep utama secara berurutan. Semua elemen visual kemudian dipadukan ke dalam *CapCut* untuk keperluan pengeditan video, yang mencakup penambahan animasi perubahan bentuk, perekaman narasi, penyesuaian suara dengan gambar, penambahan teks penjelasan, efek transisi antar segmen, serta musik latar yang mendukung suasana belajar. Sebagai bentuk penerapan prinsip pembelajaran aktif, ditambahkan juga elemen kuis interaktif di akhir video sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Ini sejalan dengan temuan (AlFath & Sugito, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pengembangan media pembelajaran dapat memberikan konten yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, (Kurnia & Solfiah, 2018) juga menekankan bahwa penerapan animasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar ketika konten dirancang dengan memperhatikan kualitas materi dan aspek teknis secara bersamaan.



Gambar 2. Pengembangan Produk Awal



Gambar 3. Materi pada Produk Awal

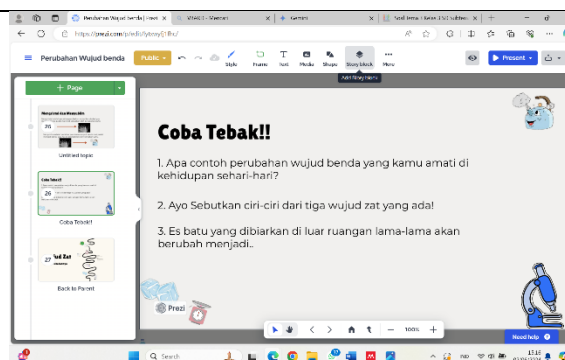
Setelah tahap pengembangan produk pertama selesai, dilakukan evaluasi oleh tiga pakar, yaitu Pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa melakukan penilaian menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Pada tahap validasi media, para ahli memberikan masukan dan penilaian yang menunjukkan persentase kelayakan dalam kategori “Baik”. Dengan demikian, media pembelajaran video berbasis *Prezi* dan *CapCut* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa revisi kecil. Pada tahap validasi bahasa, penggunaan bahasa dalam media pembelajaran dinilai sudah baik, namun terdapat beberapa kalimat yang perlu disesuaikan karena tingkat kebahasaan dianggap terlalu tinggi bagi siswa kelas III. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan agar bahasa yang digunakan lebih komunikatif dan sesuai dengan usia peserta didik. Selanjutnya, pada tahap validasi materi, isi yang disajikan dalam video dinilai telah memberikan penjelasan yang cukup mengenai perubahan bentuk benda sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran namun ada beberapa perbaikan terkait penyajian materi yang sesuai untuk siswa kelas III sekolah dasar. Berbagai saran yang diberikan oleh para validator ahli kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk, sebagaimana dirangkum pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Saran Validator dan Revisi Media Pembelajaran

Saran Oleh Ahli Validasi	Revisi Media Pembelajaran
<p>1. Penambahan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada awal video pembelajaran.</p>	

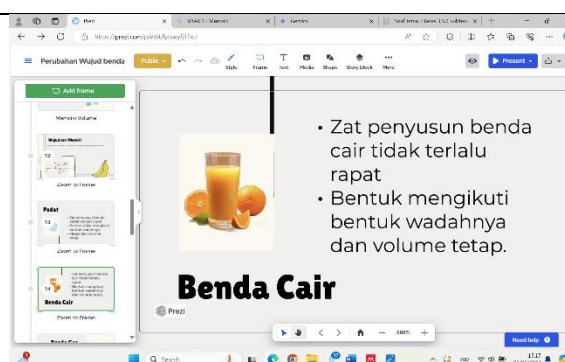
Gambar 6 Penambahan CP dan TP

2. Tambahkan Soal Latihan kedalam video



Gambar 7 Penambahan soal Kuis pada media pembelajaran

3. Penyesuaian Kalimat Sesuai dengan EYD



Gambar 8 Media yang telah disesuaikan dengan EYD

Perbaikan produk dilakukan secara komprehensif dengan mengacu pada seluruh masukan yang diberikan oleh para validator. Pencantuman Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada bagian awal video merupakan penyempurnaan yang krusial dari sisi pedagogis, mengingat kejelasan arah pembelajaran di awal sesi dapat membantu peserta didik membentuk kerangka berpikir yang sistematis sebelum menyerap materi lebih lanjut. Adapun penambahan kuis interaktif dimaksudkan untuk mendorong peserta didik mengevaluasi tingkat pemahaman mereka secara aktif dan mandiri. Setelah keseluruhan perbaikan diselesaikan, produk akhir berupa media pembelajaran berbasis video dinilai layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ketiga validator. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran berbasis *Prezi* dan *CapCut* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran dengan perbaikan yang bersifat minor. Sementara itu, validasi ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 80% dalam kategori baik, meskipun masih ditemukan sejumlah kalimat yang perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas III. Pada validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 84% dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa konten materi perubahan wujud benda yang termuat dalam video telah tersaji dengan jelas dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi *Prezi* dan *CapCut* pada penelitian ini berhasil menciptakan materi pembelajaran berbasis video mengenai perubahan keadaan fisik zat untuk siswa kelas tiga sekolah dasar. Media tersebut dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE, dengan penekanan khusus pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan sumber belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menggambarkan secara visual konsep perubahan keadaan fisik zat. Pembuatan tata letak video, gambar, animasi, narasi, serta pengaturan materi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar menjadi fokus pada fase desain. Fase pengembangan kemudian menggabungkan beberapa komponen multimedia dengan memanfaatkan alat *CapCut* dan *Prezi* untuk menghasilkan video pelatihan yang komunikatif dan menarik.

Berdasarkan temuan validasi oleh pakar materi pelajaran, pakar media, dan pakar bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sesuai untuk digunakan setelah melalui revisi berulang berdasarkan masukan para validator, seperti penambahan tujuan pembelajaran, hasil belajar, soal latihan, serta penyesuaian penggunaan bahasa sesuai dengan EYD. Alat pembelajaran berbasis video yang dibuat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS alternatif untuk membantu guru menyampaikan materi tentang perubahan wujud zat secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/JCP.V8I3.2559>
- AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227. <https://doi.org/10.31316/ESJURNAL.V8I2.1394>
- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/260>
- Badriah, S., Haliza, N., Safitri, N., Noormila, C., & Jasiah. (2025). Strategi Efektif Menggunakan Video dalam Pembelajaran PAI Berbasis Desain Intruksional. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 9(2). <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/tajdid/article/view/4414>
- Cresswell JV, & Cresswell JD. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. https://books.google.com/books/about/Research_Design.html?hl=id&id=Pr2VEAAAQBAJ
- Kurnia, R., & Solfiah, Y. (2018). Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 341–350. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.122.15>
- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64. <https://doi.org/10.32678/IBTIDAI.V12I1.11367>

- Nurul, M., Kurniawan, F., Saputri, D. Y., Fkip, P., Maret, S., Brigjen, J., Riyadi, S., & 449, N. (2025). Analisis problem-solving skills IPAS materi perubahan wujud benda pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 261–265. <https://doi.org/10.20961/DDI.V13I3.91487>
- Palunsu, Y. S., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas 2 pada Jam Terakhir di SD Inpres 3 Birobuli. *EDU RESEARCH*, 5(3), 539–549. <https://doi.org/10.47827/JER.V5I3.393>
- Ridwansyah, E. P., Santosa, A. B., & William, N. (2025). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Sains Perubahan Wujud Benda Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 25–35. <https://doi.org/10.55933/JPD.V11I1.737>
- Rizqiyah, N., Jauhari, A. H., Fawaied Mohammad, & Miqiyal Maudy. (n.d.). *Revolusi Digital dalam Pendidikan: Peran Teknologi Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran*. Retrieved May 12, 2026, from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gchoEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Kehadiran+berbagai+platform+digital,+kelas+virtual,+dan+sumber+belajar+elektronik+memberikan+kesempatan+kepada+peserta+didik+dari+berbagai+latar+belakang+untuk+memperoleh+layanan+pendidikan+secara+lebih+mudah+dan+berkualitas+tanpa+dibatasi+ruang+maupun+waktu&ots=rhgsIxL1H&sig=_0j9KFHnh1kDCKo4UG_VSikEp_Y&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/JHPP.V3I2.561>
- Suparmi, W., Ngurah Laba Laksana, D., Laudasarni, Y., & artikel Abstrak, H. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Capcut: Studi pada Mata Kuliah Bumi dan Antariksa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 714–726. <https://doi.org/10.38048/JIPCB.V12I3.5654>
- Syagif, A. (2024). Teori Beban Kognitif John Sweller dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Jenjang Pendidikan Dasar. *Fashluna*, 5(2), 93–105. <https://doi.org/10.47625/FASHLUNA.V5I2.883>
- Waruwu, M. (2024). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiendia Jaya, V., Kiptiah, adatul, & Alya, D. (2025). Penerapan Pembelajaran Kontekstual (CTL) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 115–123. <https://doi.org/10.59829/QQ051R08>
- Yusra, H., Yulia Putri, S., Rani, M. S., Alwi, N. A., Ningsih, Y., & Negeri, U. (2025). Pemanfaatan Media Gambar dan Video sebagai Alat Bantu Pembelajaran di Kelas Rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109–117. <https://glonus.org/index.php/inklusi/article/view/211>