

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SDN 2 BABAKTULUNG**

Sholikhatun Nikmah¹, Ifa Seftia Rakhma Widyanti²

¹PGSD, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹sholikhatunnikmah300@gmail.com,

²ifaseftia@gmail.com

ABSTRACT

The low level of student understanding of light and its properties at SDN 2 Babaktulung presents a barrier to creative learning, which is still dominated by conventional textbook-based approaches. The primary objective of this research is to develop instructional video media that implements a contextual approach to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Babaktulung in science, specifically on the topic of light and its properties. The development stages in this research are guided by the ADDIE model, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection in this study involved observation, interviews, pre-tests and post-tests, and questionnaire distribution. This research demonstrates that the resulting instructional video media meets very high validity standards, as indicated by validation scores of 90% from material experts, 84% from media experts, and 86% from language experts and practitioners. In terms of practicality, this media is considered very suitable for use with a readability percentage reaching 96%, student responses of 96%, and teacher responses of 100%. There was a change in the average student score, increasing from 51.25 in the pre-test to 87.5 in the post-test. The N-Gain calculation result of 0.74 indicates a very effective level of media effectiveness. The results of the study indicate that this contextual video media meets the eligibility criteria for use in science learning, as it is considered valid, practical, and effective.

Keywords: learning videos, contextual, science, learning outcomes, ADDIE

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi cahaya dan sifat-sifatnya di SDN 2 Babaktulung, Kondisi tersebut menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan masih didominasi oleh pendekatan

konvensional berbasis buku teks. Tujuan utama penelitian ini adalah pada pengembangan media video pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Babaktulung dalam mata pelajaran IPAS, terutama membahas topik tentang cahaya beserta sifat-sifatnya. Tahapan pengembangan pada penelitian ini berpedoman pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pengambilan data dalam studi ini melibatkan observasi, wawancara, pelaksanaan *Pre-test* dan pelaksanaan *Post-test*, serta penyebaran angket. Penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi sudah memenuhi standar validitas pada tingkat yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh skor validasi ahli materi sebesar 90%, ahli media 84%, ahli bahasa dan praktisi 86%. Dari sisi kepraktisan, media ini dinilai sangat layak digunakan dengan persentase keterbacaan mencapai 96%, tanggapan siswa sebesar 96%, dan respon guru 100%. Terdapat perubahan rata-rata skor siswa yang meningkat dari 51,25 pada pre-test menjadi 87,5 pada post-test. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,74 mengindikasikan tingkat efektivitas media yang sangat efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video kontekstual ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, karena dinilai valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: video pembelajaran, kontekstual, IPAS, hasil belajar, *ADDIE*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di era digital saat ini telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam sektor. Pendidikan sebagai proses pembelajaran yang berkesinambungan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi siswa. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan

media pembelajaran berbasis digital yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan kontekstual (Kristanto, 2016).

Media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik (Khairally, 2023). Pemanfaatan media yang sesuai dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam mengajar (Dwi, 2023). Guru yang

memiliki jiwa inovatif akan mampu menciptakan media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami, sehingga mampu memacu motivasi dan meningkatkan capaian belajar siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SDN 2 Babatlung memperlihatkan bahwa pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional. Guru belum memanfaatkan media lain selain buku paket dan lembar kerja siswa. Kurangnya keberagaman media pembelajaran memberikan dampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti cahaya dan sifat-sifatnya.

Dari hasil wawancara bersama guru kelas V, teridentifikasi bahwa peserta didik kesulitan dalam menguasai konsep-konsep dasar tentang cahaya. Sebagai upaya mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa, pre-test diberikan kepada 20 orang siswa dan hasilnya menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh hanya sebesar 51,25, di bawah KKTP sebesar 70. Target pencapaian guru dalam pembelajaran telah ditetapkan sebesar 80%,

namun hanya 20% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 80% lainnya belum tuntas, Kondisi tersebut menegaskan kebutuhan akan adanya media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Penggunaan video pembelajaran dipandang sebagai media yang efektif dalam membantu penyampaian materi pelajaran (Kurnia et al., 2024). Video memiliki keunggulan dalam menyajikan kombinasi teks, suara, gambar, grafik, dan animasi, yang dapat mempermudah siswa memahami materi abstrak (Faridah Hayati, 2020). Media video juga mampu menghadirkan pengalaman belajar multisensori yang terbukti mendukung siswa dalam memahami serta mengingat isi pelajaran dengan baik.

Dalam penelitian ini, media video pembelajaran disusun menggunakan aplikasi Canva. Sebagai aplikasi desain grafis berbasis internet, Canva menyediakan fitur-fitur berupa template dan animasi menarik untuk menunjang pembuatan media video pembelajaran (Citradevi, 2023). Aplikasi canva memudahkan guru dalam membuat media ajar yang kreatif tanpa membutuhkan

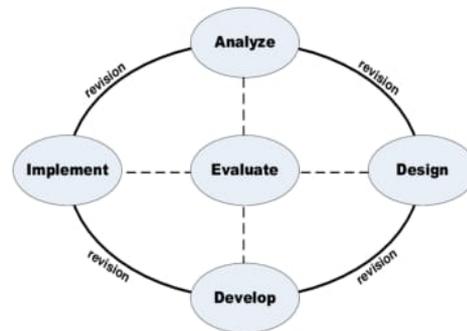
keterampilan desain profesional (Hapsari & Zulherman, 2021).

Selain itu, pendekatan kontekstual digunakan sebagai dasar dalam proses pengembangan video pembelajaran ini. Pendekatan ini dirancang untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, agar konsep yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami (Ida mutiawati, 2023). Dengan menggunakan pendekatan kontekstual, Selain memahami teori, siswa juga diajak untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata yang mereka alami setiap hari (Ani Kadarwati, 2020).

Pengembangan media video dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip multimedia dari Mayer yang berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran meningkat apabila materi disampaikan melalui kombinasi antara visual dan audio secara bersamaan (Pageno et al., 2024). Penerapan prinsip ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan melalui integrasi visualisasi dan narasi yang disusun secara sistematis.

Dalam penelitian ini, digunakan model ADDIE menurut Branch, yang

mencakup lima tahap utama pengembangan, antara lain Analisis, Perancangan, dan Produksi (Rahmawati et al., 2023).



Gambar 1. Bagan ADDIE Branch

Model ini dianggap tepat karena memiliki tahapan yang runtut serta fleksibel dalam penerapannya. ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan pendidikan Karena model ini efektif dalam menciptakan produk yang tepat guna dan relevan bagi pengguna.

Penelitian ini dilakukan dengan maksud mengembangkan video pembelajaran berbasis kontekstual untuk mendukung proses belajar IPAS di kelas V SDN 2 Babaktulung, khususnya pada materi cahaya dan sifat-sifatnya. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis kontekstual yang memenuhi kriteria kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V, khususnya berkaitan dengan materi tentang cahaya dan sifat-sifatnya. Lebih lanjut, penelitian ini juga menjadi wujud nyata pemanfaatan teknologi digital sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di jenjang SD.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan (R&D) yang difokuskan untuk merancang dan menghasilkan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 2 Babaktulung. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk pendidikan, terutama media pembelajaran yang harus melalui proses validasi, implementasi, dan evaluasi (Fatmala & Yelianti, 2016).

Model ADDIE diterapkan dalam penelitian ini sebagai kerangka

pengembangan, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model tersebut dianggap tepat karena menyajikan proses yang runtut sekaligus fleksibel untuk diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran. Tiap tahapan ADDIE memiliki peran strategis dalam menghasilkan produk yang efektif, efisien, dan menarik (Rahmawati et al., 2023).

Peneliti melakukan pengamatan langsung dan wawancara dengan guru kelas V sebagai bagian dari proses analisis, serta melaksanakan *pre-test* kepada 20 siswa untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan menyusun *storyboard* dan naskah video yang berlandaskan pada Capaian dan Tujuan Pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Tahap pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan video menggunakan aplikasi canva, yang dilengkapi dengan ilustrasi, narasi, dan animasi sederhana. Setelah dikembangkan, media tersebut divalidasi oleh empat ahli yang mencakup bidang materi, bahasa, media, dan Praktisi Pendidikan)

menggunakan lembar penilaian skala *likert* (Lestari et al., 2023).

Tahapan implementasi mencakup dua kali uji coba, yakni uji coba terbatas terhadap 10 siswa untuk menguji keterbacaan, serta uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media. Setelah pembelajaran menggunakan video, siswa mengisi angket dan *post-test*. Guru juga mengisi angket kepraktisan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data dari validasi ahli, serta hasil Pre-test dan Post-test siswa. Keefektifan dihitung menggunakan rumus *n-gain*, dan kepraktisan dianalisis menggunakan skala Guttman (Arif & Rukmi, 2020). Hasil dari seluruh tahapan ini digunakan untuk menyimpulkan kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini memanfaatkan beberapa metode pengumpulan data, termasuk observasi langsung, wawancara, tes tulis (*pre-test* dan *post-test*), serta kuesioner. Observasi diterapkan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan untuk menggali pendapat guru mengenai kebutuhan media

pembelajaran, dalam rangka mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media, digunakanlah tes tertulis; sementara itu, angket dimanfaatkan untuk memperoleh data validasi dari para ahli serta tanggapan siswa dan guru mengenai kepraktisan dan keterbacaan media video yang telah dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Video Pembelajaran

Proses pengembangan media berbasis video untuk pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan dalam model ADDIE, yakni dimulai dari identifikasi masalah pembelajaran dan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan merancang konten video berbasis kontekstual, mengembangkan media dengan pendekatan kontekstual, mengimplementasikannya dalam kelas, dan mengevaluasi hasilnya untuk memperoleh kesimpulan terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Analisis dilakukan

dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas V SDN 2 Babaktulung, yang menunjukkan bahwa Pembelajaran masih berlangsung dengan menggunakan sarana pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti buku paket dan lembar kerja siswa. Kesulitan dialami siswa saat mempelajari konsep-konsep abstrak seperti cahaya dan sifat-sifat yang menyertainya. *Pre-test* terhadap 20 siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 51,25, menandakan perlunya intervensi melalui media yang lebih kontekstual dan visual.

Pada tahap desain, peneliti menyusun *storyboard* dan naskah video pembelajaran berpedoman pada Capaian dan Tujuan Pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi canva sebagai satu-satunya alat bantu untuk menyusun seluruh elemen media video, termasuk ilustrasi, animasi sederhana, dan penyusunan teks-narasi. Video berdurasi dirancang untuk menyesuaikan dengan karakter anak-anak SD, melalui pemilihan

bahasa yang ringan dan penyajian visual yang menarik.

Pelaksanaan implementasi mencakup pengujian pada kelompok kecil (10 siswa kelas IV) dan kelompok besar yang beranggotakan 20 siswa kelas V. Setelah pembelajaran menggunakan video, siswa diberikan *post-test* dan mengisi angket kepraktisan, sementara guru diminta memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan media. Tahap evaluasi meliputi analisis data tes tulis (*pre-test* dan *post-test*), validasi ahli, serta angket siswa dan guru. Data hasil evaluasi dijadikan dasar dalam menilai tingkat kelayakan media video pembelajaran.

2. Hasil Validasi Media

Empat validator terlibat dalam proses validasi media, yang terdiri atas pakar materi, bahasa, media, dan seorang praktisi pendidikan. Penilaian dilakukan terhadap kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Hasil validasi

menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87%

**Tabel 1. Hasil Validasi
Media Video Pembelajaran**

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi	90%	sangat valid
Ahli bahasa	88%	sangat valid
Ahli media	84%	sangat valid
Praktisi	86%	sangat valid
Rata-rata	87%	sangat valid

3. Hasil Uji Kepraktisan Media

Penilaian kepraktisan dilakukan terhadap 20 siswa dan guru kelas V melalui angket. Menurut siswa, media yang digunakan tidak hanya mudah diakses dan menarik, tetapi juga membantu mereka memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Guru menilai bahwa video sangat membantu proses pembelajaran dan dapat langsung digunakan tanpa pelatihan tambahan.

**Tabel 2. Hasil Kepraktisan
Media Video Pembelajaran**

Responden	Skor (%)	Kategori
Siswa	96%	Sangat praktis
Guru	100%	Sangat praktis

4. Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan N-Gain

Untuk mengevaluasi efektivitas media, penilaian dilakukan

melalui *pre-test* sebelum penggunaan media dan *post-test* setelah proses pembelajaran berlangsung. Pertanyaan yang diberikan terdiri dari 10 butir pilihan ganda. Sebelum penggunaan media, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 51,25, kemudian meningkat menjadi 87,5 pada *post-test*.

**Tabel 3. Hasil Rata-rata
Pre-test, *Post-test* dan N-Gain**

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Kategori
<i>Pre-test</i>	51,25	Tinggi
<i>Post-test</i>	87,5	Tinggi

Berdasarkan data tersebut, Untuk menilai peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis menggunakan perhitungan N-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{1750 - 1025}{100 - 1025} = 0,74$$

Dengan nilai N-Gain sebesar 0,74, peningkatan hasil belajar tergolong tinggi (Rismayanti et al., 2022), memiliki dampak signifikan dalam memperdalam pemahaman siswa terkait materi cahaya dan sifat-sifatnya.

5. Tampilan Media Video Pembelajaran

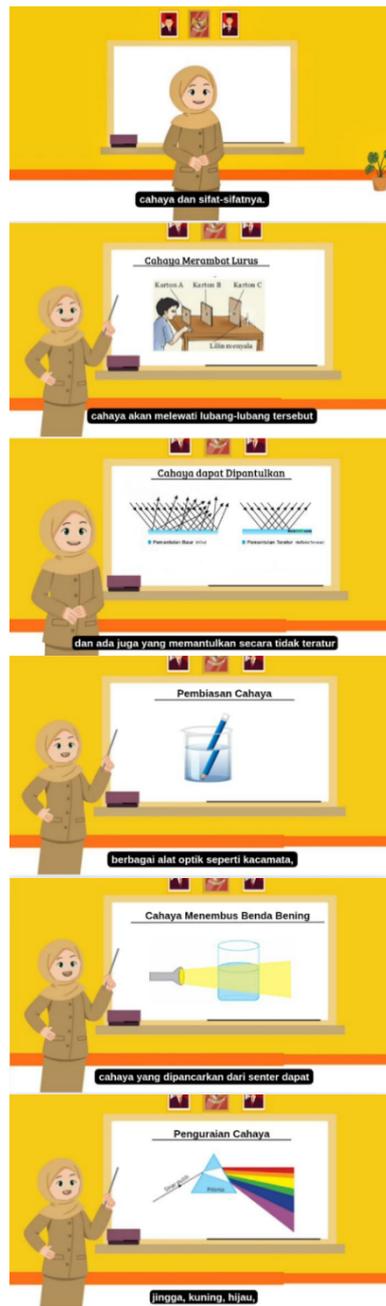
Media video menyajikan ilustrasi, animasi, dan narasi yang dirancang sesuai karakteristik siswa SD. Gambar berikut menunjukkan cuplikan tampilan dari video yang telah dikembangkan:

a. Halaman awal media pembelajaran



Gambar 2. Halaman Awal

b. Halaman isi media pembelajaran



Gambar 3. Halaman Isi

c. Halaman akhir media pembelajaran





Gambar 4. Halaman Akhir

6. Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis kontekstual berdampak positif terhadap jalannya proses belajar serta hasil belajar siswa. Video yang dikembangkan bukan hanya valid secara konten dan visual. Selain terbukti valid secara materi dan visualisasi, video pembelajaran ini juga praktis diterapkan dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pendekatan kontekstual terbukti membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka. Temuan tersebut mengacu pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa proses belajar berlangsung saat siswa aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang bersifat nyata dan interaksi dengan konteks sekitarnya (Ida mutiawati, 2023).

Keefektifan media ini diperkuat dengan data kuantitatif berupa peningkatan nilai siswa yang signifikan. Pencapaian rata-rata N-Gain 0,74 memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Fakta ini juga selaras dengan penelitian terdahulu oleh maolida (Maolida et al., 2023) yang menunjukkan bahwa video berbasis canva memiliki validitas dan keefektifan tinggi dalam pembelajaran IPAS.

Melalui penilaian terhadap kevalidan, kepraktisan, dan keefektivannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video berbasis kontekstual merupakan solusi tepat untuk menjawab permasalahan pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang selama bersifat konvensional dan minim visualisasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, media video pembelajaran berbasis kontekstual hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam

pembelajaran. Validasi oleh para ahli menunjukkan persentasi $\geq 84\%$ berada pada level validitas sangat valid. Uji kepraktisan oleh siswa dan guru juga memberikan respon positif sebesar 96% dan 100%. Respon dari siswa dan guru terhadap uji kepraktisan menunjukkan angka yang sangat positif, yakni 96% dari siswa dan 100% dari guru. Peningkatan hasil belajar siswa tampak jelas, dengan rata-rata pre-test sebesar 51,25 yang naik menjadi 87,5 pada Post-test. Nilai n-Gain yang diperoleh mencapai 0,74, yang tergolong ke dalam.

Penggunaan media ini sangat relevan untuk pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada topik cahaya dan karakteristiknya. Disarankan adanya penelitian lanjutan guna mengembangkan media video kontekstual pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Kadarwati, V. R. (2020). *Pengertian Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran di Sekolah*. M-Kumparan.Com. [https://m-kumparan-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.kumparan.com/amp/ragam-info/pengertian-pendekatan-](https://m-kumparan-com.cdn.ampproject.org/v/s/m.kumparan.com/amp/ragam-info/pengertian-pendekatan-kontekstual-dalam-pembelajaran-di-sekolah-244u0uvf0cj?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQIUAKwASCAAgM%3D#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=17509905846546&referrer=http)
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan buku suplemen untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(5), 1033–1043. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36680>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dwi, A. (2023). *Media Pembelajaran dan jenis-jenisnya*. Umsu.Ac.Id. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/?amp=1>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1). <https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3356>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z.

- (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ida mutiawati, I. mutiawati. (2023). Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 80.
<https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>
- Khairally, E. T. (2023). *Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat, Macam-macam dan Contohnya*. DetikEdu.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6849217/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-macam-macam-dan-contohnya>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurnia, K., Salim, A., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Youtube Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *J-Instech*, 5(1), 148.
<https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9850>
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 14254–14265. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2048%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2048/1496>
- Maolida, N., Maisarah, & Parasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–48. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5487%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5487/3944>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pageno, R. B., Salmilah, S., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 241–254.
- Rahmawati, N. W., Sahari, S., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar “TEMUAN” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 155–169.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.144>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Deskripsi

Kebutuhan E-Modul Berbantuan
Smartphone Untuk
Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kritis Matematis Siswa
Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi
Dan Riset Pendidikan
Matematika*, 3(3), 203.
[https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i
3.13292](https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.13292)