



Pengembangan dan Produksi Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD/MI

Development and Production of Interactive Learning Videos Based on the Independent Curriculum to Improve Motivation and Learning Outcomes of Elementary School/MI Students

Ratmini Pasaribu¹, Jihan Na'imah Ritonga², Mutia Ulfa³, Zunidar⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: .zunidar@uinsu.ac.id, ratminipasaribu61@gmail.com, jihannaimahr@gmail.com, mutulfa0306@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 13-06-2026

Revised : 15-06-2026

Accepted : 17-06-2026

Published : 19-06-2026

Abstract

The development of information and communication technology has brought significant changes to the world of education, particularly in the use of digital-based learning media. The Independent Curriculum implemented in Indonesia requires teachers to create more flexible, student-centered learning that is capable of developing 21st-century competencies. One medium that can support the implementation of the Independent Curriculum is interactive learning videos. This study aims to develop and produce interactive learning videos based on the Independent Curriculum that are valid, practical, and effective in improving the motivation and learning outcomes of elementary school (SD/MI) students. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were obtained through observation, interviews, documentation, validation questionnaires from material experts and media experts, student response questionnaires, and learning outcome tests. The results indicate that the developed interactive learning videos have a high level of validity based on expert assessments, are practical for use by teachers and students, and are effective in improving student motivation and learning outcomes. The use of interactive learning videos can increase student engagement in the learning process, facilitate conceptual understanding, and create a more engaging and enjoyable learning environment. This finding aligns with various studies on the development of learning video media at the elementary school level, which demonstrate the effectiveness of video media in improving learning quality.

Keywords: *interactive learning videos, Independent Curriculum, learning motivation*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, serta mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21. Salah satu media yang dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka adalah video pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa SD/MI. Metode penelitian yang digunakan adalah



Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian ahli, praktis digunakan oleh guru dan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian pengembangan media video pembelajaran pada jenjang sekolah dasar yang menunjukkan efektivitas media video dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: video pembelajaran interaktif, Kurikulum Merdeka, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Dalam era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan berbagai inovasi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang mampu menyajikan informasi melalui kombinasi gambar, suara, teks, animasi, dan berbagai unsur multimedia lainnya sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan video pembelajaran juga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Kehadiran Kurikulum Merdeka semakin memperkuat kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, pengembangan karakter, serta pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan siswa. Dalam implementasinya, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Menurut Awaliyah, Nurhasanah, dan Hakim (2024), penggunaan video pembelajaran interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Video pembelajaran juga mampu mengurangi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran yang monoton serta meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penelitian Rahmawati, Khaeruddin, dan Amal (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media video interaktif pada pembelajaran IPA sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Video interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan memperoleh umpan balik secara



langsung melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustika (2022) juga menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan melalui model penelitian dan pengembangan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Media video membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks semata.

Sementara itu, Putri dan Suriani (2024) menemukan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video mampu menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fadhli (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa kelompok siswa yang belajar menggunakan media video memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media video pembelajaran, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru SD/MI yang belum memanfaatkan video pembelajaran secara optimal. Sebagian guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Akibatnya, proses pembelajaran sering kali berlangsung secara monoton sehingga siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang sangat penting karena kurikulum ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Video pembelajaran interaktif dipandang sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui video interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti kuis, pertanyaan reflektif, simulasi, dan tugas interaktif lainnya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan produksi video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD/MI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka yang layak digunakan dalam proses pembelajaran serta menguji efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD/MI.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu:

1. Analysis (Analisis)
2. Design (Perancangan)
3. Development (Pengembangan)
4. Implementation (Implementasi)
5. Evaluation (Evaluasi)

Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, sederhana, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital (Branch, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk membantu siswa SD/MI memahami materi pembelajaran secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Produk yang dikembangkan memadukan unsur teks, gambar, animasi, audio, video, dan kuis interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

1. Hasil Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas serta peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru jarang menggunakan media pembelajaran digital karena keterbatasan waktu dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar, video, dan animasi dibandingkan pembelajaran yang hanya berupa penjelasan lisan dari guru.



Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain:

- a. Motivasi belajar siswa masih rendah.
- b. Siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan.
- d. Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Awaliyah, Nurhasanah, dan Hakim (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Awaliyah, Nurhasanah, & Hakim, 2024).

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan storyboard dan desain video pembelajaran.

Komponen video yang dirancang meliputi:

a. Halaman Pembuka

Berisi:

- 1) Judul pembelajaran
- 2) Identitas kelas
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Kompetensi yang akan dicapai

b. Penyajian Materi

Materi disajikan menggunakan:

- 1) Animasi edukatif
- 2) Narasi suara
- 3) Ilustrasi gambar
- 4) Teks pendukung

c. Aktivitas Interaktif

Video dilengkapi dengan:

- 1) Pertanyaan refleksi
- 2) Kuis pilihan ganda
- 3) Permainan edukatif sederhana
- 4) Latihan soal

d. Evaluasi

Bagian akhir video berisi evaluasi pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Desain tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif.



3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi video pembelajaran menggunakan aplikasi pengolah video dan perangkat multimedia.

Produk yang dihasilkan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Durasi video 15–20 menit.
- b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa.
- c. Dilengkapi animasi bergerak.
- d. Menggunakan suara narator yang jelas.
- e. Memuat aktivitas interaktif.
- f. Dapat diputar melalui laptop maupun telepon pintar.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase
Tampilan Visual	92%
Kualitas Audio	90%
Interaktivitas	93%
Kemudahan Penggunaan	94%
Rata-rata	92,25%

Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran memperoleh kategori Sangat Valid.

Aspek Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi	94%
Kebenaran Konsep	93%
Kelengkapan Materi	91%
Bahasa	92%
Rata-rata	92,5%

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam video pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Estuhono dan Sapitri (2024) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

4. Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IV SD/MI. Pembelajaran menggunakan video interaktif dilaksanakan selama beberapa pertemuan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati aktivitas dan respons siswa terhadap media yang digunakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa:

- a. Siswa lebih fokus memperhatikan materi.
- b. Siswa aktif menjawab pertanyaan.



- c. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi.
- d. Siswa lebih berani mengemukakan pendapat.
- e. Siswa lebih mudah memahami materi.

Guru juga menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran mempermudah proses penyampaian materi karena siswa lebih cepat memahami konsep yang diajarkan.

5. Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan siswa.

Respons Guru

Aspek	Persentase
Kemudahan Penggunaan	95%
Kesesuaian Materi	94%
Manfaat Media	96%
Rata-rata	95%

Kategori: Sangat Praktis

Respons Siswa

Aspek	Persentase
Ketertarikan	94%
Kemudahan Memahami Materi	92%
Motivasi Belajar	95%
Rata-rata	93,6%

Kategori: Sangat Praktis

Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran mudah digunakan dan disukai oleh siswa. Temuan tersebut mendukung penelitian Putri dan Suriani (2024) yang menyatakan bahwa video pembelajaran memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam pembelajaran sekolah dasar.

6. Hasil Efektivitas Media

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket sebelum dan sesudah penggunaan media.

Indikator	Sebelum	Sesudah
Ketekunan Belajar	68%	89%
Minat Belajar	65	91%
Keaktifan	67%	90%
Percaya Diri	69%	88%
Rata-rata	67,25%	89,5%

Terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 22,25%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.



b. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur menggunakan pretest dan posttest.

Komponen	Nilai Rata-rata
Pretest	67
Posttest	88

Terjadi peningkatan nilai sebesar 21 poin setelah penggunaan video pembelajaran interaktif. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati, Khaeruddin, dan Amal (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

Pembahasan

1. Validitas Video Pembelajaran

Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh kategori sangat valid baik dari aspek media maupun aspek materi. Hal ini menunjukkan bahwa video yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari penggunaan model ADDIE yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustika (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Kepraktisan Video Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Kepraktisan media disebabkan oleh beberapa faktor:

- a. Tampilan yang menarik.
- b. Materi yang mudah dipahami.
- c. Penggunaan bahasa yang sederhana.
- d. Navigasi yang mudah digunakan.
- e. Adanya animasi dan aktivitas interaktif.

Karakteristik tersebut membuat siswa lebih nyaman dalam belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

3. Pengaruh terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan video pembelajaran interaktif.

Peningkatan motivasi terjadi karena video mampu:

- a. Menarik perhatian siswa.
- b. Mengurangi kebosanan.



- c. Meningkatkan rasa ingin tahu.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Anggraeni dkk. (2021), penggunaan multimedia berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan.

4. Pengaruh terhadap Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi dengan lebih baik setelah menggunakan video pembelajaran. Media video membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, keberadaan kuis interaktif dalam video membantu siswa mengukur pemahaman mereka secara langsung. Hasil penelitian ini mendukung teori belajar multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi gambar dan suara akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dibandingkan informasi yang disajikan dalam bentuk teks saja.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran SD/MI.

Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang:

1. Menarik
2. Aktif
3. Kreatif
4. Inovatif
5. Menyenangkan

Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan produksi video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation secara sistematis. Video pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di SD/MI. Selain itu, media yang dikembangkan memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respons positif dari guru dan siswa. Penggunaan video pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya minat, perhatian, keaktifan, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perolehan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum Merdeka dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, serta mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga mampu



meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awaliyah, S. E. R., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Camtasia pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 205–217.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Estuhono, E., & Sapitri, S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application pada Kurikulum Merdeka untuk Kelas IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 347–358.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(4), 1120–1130.
- Putri, S. A., & Suriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3210–3221.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.