

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI METAMORFOSIS PADA NYAMUK DEMAM BERDARAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SDN LAMPEUDAYA

Herni Nurhasanah¹, Siti Mayang Sari², Nira Rahman³

herninurhasanah96@gmail.com¹, mayang@bbg.ac.id², niraarrahan@gmail.com³

Universitas Bina Bangsa Getsempena

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman siswa kelas III SD terhadap materi siklus hidup hewan yang bersifat abstrak, khususnya pada topik metamorfosis nyamuk demam berdarah. Penggunaan media konvensional dinilai kurang mampu memvisualisasikan proses perubahan bentuk nyamuk secara detail, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran sebagai media edukatif dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian siswa kelas III Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan, Metamorfosis, Media Video.

ABSTRACT

The low level of understanding among third-grade elementary school students regarding the animal life cycle material, which is abstract in nature, particularly the topic of dengue mosquito metamorphosis, has become a significant learning challenge. The use of conventional learning media is considered insufficient to visualize the detailed process of mosquito morphological changes, resulting in suboptimal student learning outcomes. This study aimed to describe the utilization of instructional video as an educational medium and its impact on improving students' learning outcomes. This research employed a qualitative descriptive method. The research subjects were third-grade elementary school students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that instructional video media are effective in enhancing students' cognitive understanding of the dengue mosquito metamorphosis material.

Keywords: Educational Technology, Metamorphosis, Video.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad-21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis karena melalui berpikir kritis siswa mampu menghubungkan pengetahuannya dengan situasi di dunia nyata. Pada era digital seperti saat sekarang ini mengharuskan untuk bisa bergerak lebih cepat lagi dalam menuju revolusi industri 4.0. Persaingan dan tantangan globalisasi ini sudah semakin terlihat nyata di depan mata. Pada masa ini dengan adanya perkembangan teknologi kegiatan pembelajaran menjadi lebih maju. Dengan adanya perkembangan teknologi, pemanfaatan dan penggunaan media yang membantu pendidik dan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran menjadi bertambah menarik serta menyenangkan (M et al 2022); (Salsabila et al 2021).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar bertujuan

untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan lingkungan sekitar secara bermakna. Pada jenjang kelas III, peserta didik mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar sains yang berkaitan dengan makhluk hidup, salah satunya adalah materi metamorfosis. Materi ini memiliki karakteristik abstrak dan bersifat prosedural, sehingga seringkali sulit dipahami oleh siswa apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks semata.

Salah satu materi IPAS yang membutuhkan pemahaman visual adalah metamorfosis nyamuk demam berdarah. Proses perubahan bentuk nyamuk dari telur, larva, pupa, hingga menjadi nyamuk dewasa memerlukan penjelasan yang runtut dan konkret. Namun, pada praktiknya, pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh penggunaan media konvensional yang kurang mampu menampilkan proses tersebut secara jelas. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap tahapan metamorfosis serta kurangnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah (Ni Wayan Putri Kusuma Andari et al 2025); (Caella & Yulianto, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Media video mampu menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak, suara, dan teks secara simultan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. (Sari, 2023). Penggunaan media video juga dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Ni Wayan Putri Kusuma Andari et al 2025)

Berdasarkan permasalahan tersebut, pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah menjadi penting untuk diterapkan di kelas III Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami tahapan metamorfosis secara lebih jelas, meningkatkan hasil belajar, serta menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sebagai upaya pencegahan penyakit demam berdarah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah di kelas III Sekolah Dasar (Ernawati et al 2025).

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Bintoro et al 2022). Media video mampu menyajikan informasi secara audio-visual sehingga dapat memperjelas konsep, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata (Smart et al 2023); (Mahbub 2024).

Video pembelajaran memungkinkan siswa mengamati secara langsung tahapan metamorfosis nyamuk secara runtut dan realistis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kegiatan belajar dan mengajar melibatkan peranan guru untuk memberikan pengetahuan kepada siswanya. Guru memiliki tanggung jawab yang besar di kelas. Guru bukan sekedar bertugas menjelaskan bahan ajar, melainkan juga harus memastikan apa yang telah disampaikannya dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa (Gabriel, 2024); (Mardhatillah et al 2023). Pembelajaran akan menjadi lebih rumit apabila proses transfer ilmu oleh guru tidak bisa diterima secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai (Pendidikan et al 2020); (Olsson, 2020). Permasalahan tersebut merupakan akibat dari adanya faktor-faktor penghambat pembelajaran, di antaranya yaitu bahan ajar yang terlalu kompleks, penyampaian materi oleh guru bersifat abstrak. Di zaman modern ini, permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media video pembelajaran (M et al 2022); (Anita et al 2021).

Media video pembelajaran juga dapat merangsang perhatian siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk melaksanakan kegiatan belajar (Fitas, 2025); (Kadek et al., 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu jembatan atau perantara guru dalam menjelaskan materi kepada para siswa (Widyanto & Wahyuni, 2020); (Mastiah et al n.d.). Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik agar dapat menangkap materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang menyediakan 3 pokok unsur visual, auditori, dan kinestetika salah satunya adalah media video (Putra et al., 2023); (Perbawa et al., 2020).

Media video merupakan suatu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik ketika mengembangkan alat bantu pembelajaran guna menunjang jalannya belajar mengajar. Media video merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video ini merupakan aplikasi Canva (Rahmasari & Yogananti, 2021). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik. Penggunaan media video dapat membantu konsep materi yang abstrak pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambaran dan video sehingga dapat membuat suatu ilustrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video (Rahmasari & Yogananti, 2021). Materi IPAS yang membutuhkan visualisasi konkret adalah metamorfosis nyamuk demam berdarah (Aisy et al 2025); (Uma et al 2022). Materi ini tidak hanya menuntut pemahaman terhadap tahapan perubahan bentuk nyamuk, tetapi juga keterkaitannya dengan penyebaran penyakit demam berdarah dan upaya pencegahannya (Meningkatkan et al 2020); (Nugraha, 2022). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan mengandalkan buku teks menyebabkan siswa kurang aktif, kurang tertarik, serta berdampak pada rendahnya hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari suatu objek yang telah diteliti. Sedangkan menurut (Hanyfah et al 2022) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang didasarkan kepada filsafat postpositivisme, yang di pakai dalam melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, (sebagai awalnya adalah percobaan) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. (Ardiansyah et al 2023).

Cara mengumpulkan data yang kami lakukan adalah menggunakan pengamatan secara langsung proses belajar mengajar menggunakan pemanfaatan media video di kelas III SD Negeri Lampeudaya. Jumlah siswa kelas III adalah 11 orang yang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 6 orang perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah di kelas III Sekolah Dasar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional cenderung membuat siswa kesulitan memahami konsep metamorfosis yang bersifat abstrak dan berurutan. Setelah diterapkan media video pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disajikan melalui video. Visualisasi tahapan

metamorfosis nyamuk, mulai dari telur, larva (jentik-jentik), pupa, hingga nyamuk dewasa, membantu siswa memahami proses perubahan bentuk secara lebih konkret dan sistematis. Siswa juga lebih mudah mengingat urutan metamorfosis karena disertai dengan gambar bergerak dan narasi yang jelas.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media video. Sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar, baik yang berkaitan dengan pengenalan tahapan metamorfosis maupun penjelasan singkat tentang ciri-ciri setiap tahap. Selain itu, siswa mampu mengaitkan materi metamorfosis nyamuk dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks pencegahan penyakit demam berdarah.

Pembahasan

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Media video berperan sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengonkretkan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar.

Secara pedagogis, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual untuk memahami konsep ilmiah. Video pembelajaran menyajikan informasi melalui kombinasi gambar, teks, dan suara yang memungkinkan siswa belajar melalui lebih dari satu indera. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna, di mana siswa dapat membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang nyata.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media video juga berdampak pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat selama proses diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa.

Dalam konteks materi metamorfosis nyamuk demam berdarah, video pembelajaran juga memiliki nilai kontekstual karena mengaitkan materi IPAS dengan isu kesehatan lingkungan. Siswa tidak hanya memahami proses metamorfosis, tetapi juga menyadari pentingnya menjaga kebersihan lingkungan untuk mencegah berkembangnya nyamuk penyebab demam berdarah. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah efektif dalam meningkatkan pemahaman, hasil belajar, serta kesadaran siswa terhadap kesehatan lingkungan di kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan dengan guru kelas III yang bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media video dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, informasi dari guru menjadi dasar untuk memvalidasi efektivitas video sebagai media pembelajaran.

Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media video, pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah masih menghadapi berbagai kendala. Siswa mengalami kesulitan memahami tahapan metamorfosis karena materi disampaikan secara verbal dan terbatas pada buku teks, sehingga konsep yang bersifat prosedural dan abstrak sulit dipahami secara konkret.

Pemanfaatan media video berperan penting dalam membantu pemahaman konsep. Video mampu menampilkan tahapan metamorfosis nyamuk secara visual, runtut, dan nyata, sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami perbedaan setiap fase metamorfosis serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media video juga berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Interaksi belajar di kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dampak lain yang terlihat adalah peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan keterangan guru, nilai evaluasi siswa mengalami peningkatan dan sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM. Selain itu, video pembelajaran juga menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sebagai upaya pencegahan demam berdarah.



Gambar: 1. Dokumentasi Pembelajaran

Dalam gambar 1 proses belajar mengajar pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah dilakukan dengan memanfaatkan media video. Integrasi media digital ini terbukti menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, yang secara langsung berdampak pada peningkatan efektivitas pembelajaran serta pencapaian hasil belajar siswa yang lebih optimal.



Gambar: 2. Penjelasan Tentang Perkembang Biakan Nyamuk

Pada gambar 2 menjelaskan perkembangbiakan nyamuk serta Pencegahan DBD dapat dilakukan dengan 3M: Menguras tempat penampungan air, menutup rapat wadah air, mengubur barang bekas yang dapat menampung air.

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah di kelas III Sekolah Dasar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media video membantu siswa memahami konsep metamorfosis yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi gambar bergerak dan penjelasan yang runtut. Hal ini memudahkan siswa dalam mengenali dan mengingat tahapan metamorfosis nyamuk, mulai dari telur, larva, pupa, hingga nyamuk dewasa.

Siswa tidak hanya mampu menyebutkan urutan metamorfosis secara benar, tetapi juga dapat menjelaskan ciri-ciri setiap tahap dengan bahasa sederhana. Selain itu, media video meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis nyamuk demam berdarah di kelas III Sekolah Dasar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media video mampu mengonkretkan konsep metamorfosis yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang menarik dan runtut, sehingga memudahkan siswa memahami tahapan perubahan bentuk nyamuk.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media video juga berdampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih fokus, serta aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam upaya pencegahan penyakit demam berdarah melalui menjaga kebersihan lingkungan.

Dengan demikian, media video dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, F. M., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2025). Sungai Bukan Tempat Sampah : Menyelamatkan Habitat Air Tawar Kita Rivers are not Trash Plans : Saving Our Freshwater Habitat. 5(2), 1423–1432.
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 401–412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.1004>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Bintoro, T., Musdiani, M., Mardhatillah, M., Sari, S. M., Akmaluddin, A., & Filina, N. Z. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saku Pembelajaran Membaca Permulaan Bagi Siswa Sd Negeri Lamreh Banda Aceh. *Visipena*, 13(1), 54–71. <https://doi.org/10.46244/visipena.v13i1.2042>
- Caella, L. A., & Yulianto, S. (2024). The Effectiveness of Animation Video Media to Increase Interest and Learning Outcomes in Science Subjects. 10(9), 6621–6630. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8445>
- Ernawati, Sari, T., & Haris, I. (2025). JP-IPA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 06(01), 33–42.
- Fitas, R. (2025). Inclusive Education with AI: Supporting Special Needs and Tackling Language Barriers. 1–63. <http://arxiv.org/abs/2504.14120>
- Gabriel, J. (2024). How Artificial Intelligence (AI) impacts inclusive education. *Educational Research and Reviews*, 19(6), 95–103. <https://doi.org/10.5897/err2024.4404>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarto, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Kadek, N., Mita, A., Ketut, N., & Wayan, S. I. (2020). Animation in Science Learning With Brain Based Learning Models to Improve Student Learning Outcomes. 4(2), 160–168.
- M, A. H., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Mahbub, S. (2024). Gen Z and Generative AI : Shaping the Future of Learning and Creativity. 4(10), 1–18. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2024.v04i10.001>
- Mardhatillah, M., Sari, S., & Sugiharto, S. (2023). Internet -Based Concept of High Order Thinking

- Skills and Social Inclusive of Things in Thematic Learning in Elementary Schools. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332636>
- Mastiah, S., Safhunna, M., Sari, S. M., & Getsempena, B. B. (n.d.). THE IMPORTANCE OF USING MEDIA IN THE LEARNING PROCESS TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES.
- Meningkatkan, U., Baca, M., & Sekolah, S. (2020). Jurnal fenomenon. 10(1), 85–101.
- Ni Wayan Putri Kusuma Andari, Ni Nyoman Mariani, & I Komang Wisnu Budi Wijaya. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Topik Metamorfosis di SD Negeri 9 Sumerta Denpasar Bali. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 8(2), 932.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. 6(6), 9230–9244.
- Olsson, U. (2020). The Grounds for Higher Education Teachers to Engage in MOOC Development Projects. European Journal of Open, Distance and E-Learning, 22(2), 145–156. <https://doi.org/10.2478/eurodl-2019-0016>
- Pendidikan, J., Geofisika, G., Fatimah, Z., Rizaldi, D. R., & Jufri, A. W. (2020). Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. 1(2).
- Perbawa, I. G. B., Adiarta, A., & ... (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN). Jurnal Pendidikan Teknik ..., 9(3), 232–242. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/23670>
- Putra, L., Azizah, A., Widiastuti, B., & Sari, S. (2023). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V Sd Muhammadiyah Bodon. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 10(1), 398.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. Journal on Education, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sari, S. M. (2023). Video Media-Based Learning Model on Ecosystem Science Material for Grade V Students in Sdn. International Conference on Education, Science ..., 681–690.
- Smart, L., Environments, L., Ka, C., Chan, Y., & Lee, K. K. W. (2023). The AI generation gap : Are Gen Z students more interested in adopting generative AI such as ChatGPT in teaching and learning than their Gen X and millennial generation teachers ? Smart Learning Environments, 3. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00269-3>
- Uma, E. R. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.53889/jpig.v2i1.58>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing, 04(02), 16–35.