

## Pengembangan Media Video Interaktif Bagian-Bagian Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas 1 SDN 20 Ampenan

<sup>1\*</sup> Raodatul Nisah, <sup>2</sup>Husniati, <sup>3</sup>Asri Fauzi

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [raodatulnisah@gmail.com](mailto:raodatulnisah@gmail.com)

Received: May 2025; Revised: August 2025; Published: December 2025

### Abstrak

Pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia di kelas awal sekolah dasar masih cenderung monoton dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga untuk menghasilkan serta menguji produk media video interaktif yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia. Media yang dikembangkan berupa video interaktif bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas 1 SDN 20 Ampenan. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas 1A di SDN 20 Ampenan yang terdiri dari 20 siswa dan 1 guru. Metode pengumpulan data menggunakan angket yang meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif memperoleh hasil validasi kelayakan oleh ahli materi sebesar 94,28% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi oleh ahli media sebesar 94,28% dengan kategori sangat layak. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon siswa memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video interaktif bagian-bagian tubuh manusia berbasis Canva dinyatakan layak, praktis, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas 1 SDN 20 Ampenan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Interaktif, Sekolah Dasar.

**How to Cite:** Nisah, R., Husniati, & Fauzi, A. (2025). Pengembangan Media Video Interaktif Bagian-Bagian Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas 1 SDN 20 Ampenan. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2773-2781. <https://doi.org/10.36312/cv627564>



<https://doi.org/10.36312/jar.v3i2.2126>

Copyright©2025, Nisah et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten pembelajaran disusun secara lebih esensial agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi yang dimiliki (Alfaeni & Asbari, 2023). Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam memilih dan mengembangkan perangkat pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Ainia, 2020). Keleluasaan tersebut menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa agar tujuan Kurikulum Merdeka dapat tercapai secara optimal (Marisa, 2021).

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada siswa, guru, dan satuan pendidikan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas secara mandiri melalui pembelajaran yang fleksibel dan bermakna (Ainia, 2020). Paradigma pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, terutama pada jenjang sekolah dasar kelas awal yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Sari & Kasiyati, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan media yang mampu memfasilitasi karakteristik perkembangan tersebut.

Pembelajaran mengenai bagian-bagian tubuh manusia ini berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa dan bertujuan agar siswa mampu mengenal, menyebutkan, serta memahami fungsi bagian-bagian tubuh manusia secara sederhana (Rachmawati, 2016). Namun, karakteristik siswa kelas I SD yang cenderung memiliki rentang konsentrasi pendek, senang belajar melalui visual dan audio, serta membutuhkan stimulus konkret menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sari & Kasiyati, 2018).

Salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan bermakna adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Thana & Hanipah, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena menyajikan informasi secara visual dan audiovisual (Wisada & Sudarma, 2019). Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas I SDN 20 Ampenan, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket tanpa didukung media pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas I SDN 20 Ampenan mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi menjadi salah satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah video interaktif. Video interaktif merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur gambar, gerak, suara, teks, dan animasi secara terpadu serta memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan media pembelajaran (Rahmawati, 2021). Media video interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD yang membutuhkan pembelajaran visual, konkret, dan menyenangkan (Susanti, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran (Setyoningtyas & Ghofur, 2021). Video pembelajaran juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena materi disajikan secara visual dan kontekstual (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Video interaktif yang dikemas dengan animasi dan narasi sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Fakhriyana & Riayah, 2021). Sejalan dengan pendapat Sadoski dkk., siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara menarik dibandingkan materi yang penting tetapi disampaikan secara monoton.

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media video interaktif karena menyediakan berbagai fitur visual, animasi, audio, dan template yang menarik serta mudah digunakan oleh pendidik (Gunawan, 2020). Menurut Wijaya & Firmansyah (2022) penggunaan Canva dalam pengembangan video interaktif memungkinkan guru menyajikan materi bagian-bagian tubuh manusia secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal sekolah dasar.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video interaktif berbasis Canva pada materi bagian-bagian tubuh manusia, yaitu bagian-bagian tubuh manusia, yang diujicobakan hanya pada siswa kelas I SDN 20 Ampenan. Penelitian ini tidak menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa, melainkan hanya menilai aspek kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media video interaktif bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas I SDN 20 Ampenan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih monoton dan kurang memanfaatkan teknologi. Kemudian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran yang berbentuk video interaktif untuk siswa SD kelas I pada materi bagian-bagian tubuh manusia? serta bagaimana kepraktisan media pembelajaran yang berbentuk video interaktif untuk siswa SD kelas 1 pada materi bagian-bagian tubuh manusia?.

## METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media video interaktif dengan cara mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya (Sugiyono, 2019). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk meneliti, merancang, serta menguji validitas produk yang dikembangkan berdasarkan permasalahan pembelajaran yang spesifik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20 Ampenan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IA yang berjumlah 20 siswa dengan rentang usia 6–7 tahun. Secara umum, siswa kelas I memiliki karakteristik senang belajar melalui visual, audio, dan aktivitas konkret serta memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek. Guru kelas IA merupakan guru kelas dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan berperan sebagai fasilitator selama proses uji coba media. SDN 20 Ampenan merupakan sekolah dasar negeri yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Husnadi, 2021). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, jelas, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran (Geni dkk., 2020).

Pada tahap analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia, karakteristik siswa, serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan merancang konsep media video interaktif, menyusun storyboard, menentukan materi

bagian-bagian tubuh manusia, serta merancang tampilan visual dan alur penyajian video. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media video interaktif berbasis aplikasi Canva sesuai dengan desain yang telah dirancang, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan media video interaktif kepada siswa kelas IA SDN 20 Ampenan. Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan hasil validasi dan respon pengguna, serta melakukan revisi produk apabila diperlukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Widayanti, 2014). Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru kelas sebelum penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran (Yuhana & Aminy, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa. Lembar validasi ahli materi terdiri atas aspek struktur kalimat, keefektifan, interaktif, kualitas, dan penerapan dengan jumlah butir penilaian sebanyak 14 butir menggunakan skala Likert 1–5. Lembar validasi ahli media meliputi aspek tampilan, keindahan, meneyeluruh, kebahasaan, dan manfaat dengan jumlah 14 butir penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media dengan indikator kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan kebermanfaatan media.

Validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi yang memiliki latar belakang pendidikan dan keahlian di bidangnya pada bidang pendidikan sekolah dasar, serta ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan atau pengembangan media pembelajaran. Validator dipilih berdasarkan kualifikasi akademik dan pengalaman yang relevan dengan bidangnya.

Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Skala Likert digunakan karena sesuai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi penilai terhadap produk yang dikembangkan (Rahma, 2021). Angket uji kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa dengan skala penilaian 1 sampai 5 untuk setiap indikator.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan menggunakan rumus:  $\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$ . Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (2013), yaitu 81–100% berkategori sangat praktis, 61–80% praktis, 41–60% cukup praktis, dan 21–40% kurang praktis, dan 0–20% tidak praktis.

Pada tahap implementasi, media video interaktif ditayangkan kepada siswa menggunakan perangkat proyektor di dalam kelas. Siswa diminta untuk menyimak video interaktif selama 3-4 menit, dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab dan pengisian angket respon siswa. Guru berperan mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah kegiatan selesai, siswa dan guru memberikan penilaian terhadap kepraktisan media yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas terkait pengembangan media video interaktif bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas I SDN 20 Ampenan. Media pembelajaran video interaktif ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

### ***Analysis (Analisis)***

Pada tahap analisis, ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang berlangsung masih mengandalkan media buku sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rochmania dan Restian (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas belajar dan partisipasi aktif siswa, sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I SDN 20 Ampenan, diperoleh informasi bahwa siswa kelas I memiliki karakteristik senang belajar melalui media visual dan audio, namun belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Oleh karena itu, pengembangan media video interaktif dipandang sebagai solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada.

### ***Design (Perancangan)***

Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan desain awal media video interaktif. Pada tahap ini, peneliti merancang isi materi, alur penyajian, serta tampilan visual media agar sesuai dengan kebutuhan siswa kelas I. Media video interaktif dipilih karena mampu mengombinasikan unsur gambar, animasi, teks, dan suara sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Proses perancangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva. Desain media meliputi pemilihan tema, latar belakang, warna, jenis huruf, animasi, suara, dan gambar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media dirancang dengan durasi yang relatif singkat, tampilan visual yang cerah, serta bahasa yang sederhana agar siswa tetap fokus dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

### ***Development (Pengembangan)***

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari rancangan desain media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk media pembelajaran video interaktif pada materi bagian-bagian tubuh manusia.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan standar isi, tampilan, dan karakteristik siswa kelas I.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi tidak hanya ditinjau dari persentase akhir, tetapi juga dianalisis berdasarkan setiap aspek penilaian.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
Tampilan	92 %	Sangat Layak
Keindahan	90 %	Sangat Layak
Kemenyeluruhan	100 %	Sangat Layak
Kebahasaan	100 %	Sangat Layak
Manfaat	93 %	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>94,28</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
Struktur	90 %	Sangat Layak
Keefektifan	100 %	Sangat Layak
Interaktif	100 %	Sangat Layak
Kualitas	90 %	Sangat Layak
Penerapan	95 %	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>94,28</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh skor 66 dari skor maksimal 70 dengan persentase 94,28% yang dikategorikan “sangat layak”. Penilaian ahli materi juga memperoleh persentase yang sama, yaitu 94,28% dengan kategori “sangat layak”.

Selain data kuantitatif, validator juga memberikan masukan dan saran perbaikan. Ahli media menyarankan agar durasi video tidak terlalu panjang dan kualitas suara diperjelas, sedangkan ahli materi menyarankan penyesuaian warna dan jenis huruf agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan mempersingkat durasi video, memperjelas audio narasi, serta menyesuaikan warna dan font agar lebih menarik dan mudah dibaca oleh siswa.

Produk akhir berupa video interaktif menampilkan animasi bagian-bagian tubuh manusia, narasi suara, teks pendukung, serta ilustrasi visual yang disusun secara runtut dengan durasi 3-4 menit.

### **Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media video interaktif yang telah direvisi dan dinyatakan layak oleh validator. Media diuji cobakan kepada 20 siswa kelas I SDN 20 Ampenan.

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menyimak video interaktif dan kemudian mengisi angket respon siswa yang terdiri dari 12 pernyataan. Hasil angket respon siswa ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Skor	Persentase	Kriteria
1.105	92%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh total skor 1.105 dari skor maksimal 1.200 dengan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Tahap evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk menilai kepraktisan media berdasarkan respon siswa dan guru serta sebagai dasar penyempurnaan produk.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media video interaktif memperoleh persentase sebesar 92% dan respon guru memperoleh persentase sebesar 93,33%, yang keduanya berada pada kategori “sangat praktis”. Evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil angket, komentar pengguna, serta pengamatan selama proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan unsur audio-visual, animasi, dan desain sederhana berbasis Canva berkontribusi terhadap meningkatnya ketertarikan dan kemudahan siswa dalam memahami materi.

Temuan ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media video interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Setyoningtyas & Ghofur, 2021). Karakteristik media yang dikembangkan, seperti durasi yang sesuai, visual menarik, serta penggunaan animasi dan suara, terbukti mendukung respon positif dari siswa dan guru (Fakhriyana & Riayah, 2021).

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas I SDN 20 Ampenan dinyatakan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran video interaktif bagian-bagian tubuh manusia untuk siswa kelas I SDN 20 Ampenan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setiap tahap pengembangan dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, uji coba, hingga evaluasi kelayakan dan kepraktisan media. Media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta memperoleh tanggapan dari guru dan siswa. Hasil validasi ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase 94,28% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon siswa sebesar 92% dan respon guru sebesar 93,33%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media video interaktif memiliki kelebihan berupa tampilan visual dan audio yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, meskipun memerlukan perangkat pendukung dalam penggunaannya. Dari penelitian ini adalah media video interaktif dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Disarankan agar penggunaan media memperhatikan durasi, kesiapan sarana pendukung, serta pendampingan guru selama pembelajaran berlangsung.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi pendidik, media pembelajaran berupa video interaktif diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pada materi bagian-bagian tubuh manusia di kelas I. Penggunaan video interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mandiri. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengadaptasi dan menerapkan media ini dengan memperhatikan durasi penggunaan, kesiapan sarana pendukung, serta pendampingan selama proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menguji efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau keterlibatan siswa melalui desain penelitian eksperimen. Selain itu, pengembangan produk dapat dilakukan dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif, seperti kuis sederhana atau pertanyaan reflektif di dalam video, memperluas materi bagian-bagian tubuh manusia lainnya, serta mengembangkan media agar lebih mudah diakses oleh siswa, misalnya melalui pemanfaatan QR code atau platform digital yang ramah anak. Dengan pengembangan tersebut, media pembelajaran diharapkan menjadi lebih komprehensif, inovatif, dan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

## REFERENSI

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101.
- Alfaeni, R., & Asbari, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran intrakurikuler di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 123-131.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-52.
- Geni, R., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1-9.
- Gunawan, I. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Husnadi, H., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 190-198.
- Marisa, M. (2021). Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 17-25.
- Pamungkas, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2300-2307.
- Rachmawati, Y. (2016). *Strategi pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.



- Rahma, N. (2021). Penggunaan skala Likert dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 85–92.
- Rahmawati, L. (2021). Media video interaktif sebagai sarana pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 55–63.
- Rochmania, R., & Restian, A. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap partisipasi dan kualitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 98–107.
- Sadoski, M., Paivio, A., & Goetz, E. T. (2001). *Imagery and text: A dual coding theory of reading and writing*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sari, N., & Kasiyati, K. (2018). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 35–43.
- Setyoningtyas, E. W., & Ghofur, M. A. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 123–131.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E. (2023). Pengembangan media video pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15–26.
- Thana, T., & Hanipah, S. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 40–48.
- Wijaya, A., & Firmansyah, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 85–94.
- Widayanti, E. (2014). Teknik observasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–52.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edutech*, 7(1), 55–62.
- Yuhana, A. N., & Aminy, M. M. (2019). Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 110–118.