

ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

ANALYSIS OF VIDEO-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN THE MERDEKA CURRICULUM IN ELEMENTARY SCHOOLS

Renatalia Triningsih^{1*}, Gusti Yarmi², dan Nina Nurhasanah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Raya, 13220, Indonesia

* E-mail: renatalia_1113822027@mhs.unj.ac.id

Abstrak: Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Media Pembelajaran berbasis video dinyatakan berhasil dalam mengatasi kesulitan belajar, meningkatkan keterampilan, dan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran di dalam kelas. Tujuan penelitian adalah menganalisis artikel pengembangan media pembelajaran berbasis video yang telah diteliti oleh para peneliti sebelumnya di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) terhadap artikel dengan rentang waktu terbit tahun 2021 (transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka) hingga tahun 2024. Dari 3 Reseach Question pada penelitian ini ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran dikelas karena masi menerapkan metode konvensional atau teacher center. Model yang paling banyak digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE, serta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video para peneliti banyak menggunakan aplikasi animasi. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi kepada pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk menyampaikan materi pembelajaran dikelas agar lebih inovatif dan menarik.

Kata kunci: Media Pembelajaran berbasis video, Kurikulum Merdeka, Video Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract: Analysis of Video-Based Learning Media Development in the Merdeka Curriculum in Elementary Schools. Video-based learning media has been shown to effectively address learning difficulties and enhance students' skills in understanding classroom material. This study aims to analyze articles on the development of video-based learning media that have been previously researched in elementary schools. The researcher used a Systematic Literature Review (SLR) method, selecting 10 journal articles published between 2021 and 2024 (during the transition from the 2013 curriculum to the Merdeka curriculum). From the three research questions in this study, it was found that the limited use of video-based learning media in classrooms is due to the continued application of conventional or teacher-centered methods. The ADDIE model was the most frequently used model by researchers, and many utilized animation applications to develop video-based learning media. This research analysis is expected to provide educators with knowledge and references for developing video-based learning media to deliver classroom material in a more innovative and engaging way.

Keywords: Describe keywords from your writing from special to public (3-5 words).

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka dalam pelaksanaan pembelajaran. Perubahan kurikulum terjadi bagian dari upaya pemulihan pembelajaran setelah pandemik yang memberikan dampak besar dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran belajar dari rumah. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Tujuan dari kehadiran kurikulum merdeka ini adalah untuk mengatasi tantangan pendidikan pada era digitalisasi saat ini. Sehingga pada pelaksanaannya proses pembelajaran yang berlangsung, tenaga pendidik harus mempersiapkan alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bentuk perantara yang digunakan untuk membawa informasi, gagasan, ide melalui sumber (pengajar) kepada penerima (peserta didik), sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Heinich, 1996).

Proses pembelajaran yang berlangsung Peserta didik hanya mengandalkan buku tema yang diberikan oleh sekolah dan menggunakan media pembelajaran power point yang telah disiapkan

oleh guru, dampaknya peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, karena materi yang diberikan dalam buku pelajaran bersifat umum serta tidak spesifik. Permasalahan tersebut menjadi kebutuhan untuk mengembangkan media ajar berbasis video pada setiap materi pelajaran. Bagi peserta didik sebuah video dapat memberikan pengalaman yang nyata meskipun video tidak dalam bentuk fisik.

Beberapa hal yang menjadi pertimbangan media video tepat guna dalam membantu proses belajar yaitu: 1) memanfaatkan jam pelajaran secara maksimal, 2) siswa diberikan kesempatan untuk aktif selama proses belajar 3) membantu siswa dalam memahami topik pembelajaran. Selain itu video pembelajaran menghindarkan guru dari kebiasaan penggunaan teacher center pada saat pembelajaran (Agustini & Ngarti, 2020). Dengan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran secara tidak langsung siswa dilatih untuk lebih mandiri dalam memahami pelajaran (Wisada & Sudarma, 2019). Hadirnya media pembelajaran berbasis video dapat memberikan fasilitas kepada guru untuk merancang pembelajaran yang berfokus kepada siswa dan mencapai tujuan pembelajaran (Arijumiati et al., 2021). Beberapa kelebihan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran diantaranya, memudahkan dalam mentransfer

pengetahuan dengan format audio visual, menarik perhatian dan fokus siswa dengan tambahan animasi dalam video, serta menarik untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar (Apriansyah, 2020)

Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video dinyatakan sebagai media yang cukup berhasil dan banyak dikembangkan pada proses transisi penerapan kurikulum merdeka saat ini. Hal tersebut yang memotivasi peneliti untuk melakukan sebuah studi literatur tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Systematic Literature Review (SLR) untuk meninjau penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video di sekolah dasar dengan menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka, yang mulai banyak digunakan sejak masa pandemic covid hingga saat ini. Hasil temuan artikel-artikel para peneliti sebelumnya yang dirangkum pada penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh para pendidik sebagai panduan dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada berbagai materi pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah dasar.

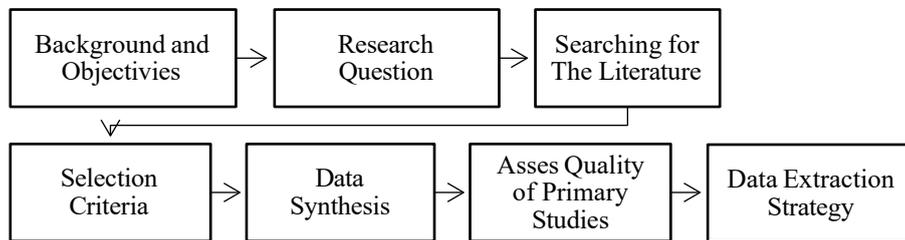
METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. Objek penelitian dilakukan beragam jenis mata pelajaran sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis video. Peneliti menggunakan metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) guna menemukan, mengevaluasi, serta menginterpretasikan hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian, topik, ataupun fenomena tertentu yang menarik perhatian peneliti untuk diamati. Penelitian ini merupakan jenis secondary study yang bertujuan menjawab pertanyaan yang harus dijawab oleh peneliti dan berhubungan dengan tinjauan pustaka yang dilaksanakan secara realistis dengan menemukan, menyeleksi dan menilai literatur penelitian yang relevan dan menjadi fokus pembahasan ((Larasati et al., 2021)

Metode penelitian Systematic Literature Review ini terdiri dari beberapa langkah (Gambar. 1). Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian ini yang dimulai dengan menyusun latar belakang serta tujuan penelitian sebagai langkah awal penelitian ini. Selanjutnya menentukan pertanyaan penelitian, mencari literatur yang relevan sebanyak-banyaknya untuk kemudian di seleksi sesuai dengan kriteria penelitian data yang diperoleh diekstraksi untuk selanjutnya dinilai kualitasnya dan terakhir disintesis untuk menyelesaikan

penulisan ini. Berikut beberapa akan dilaksanakan peneliti.
Langkah prosedur penelitian yang

Gambar 1. Prosedur Penelitian



Adapun beberapa daftar peneliti seperti dibawah ini pertanyaan peneliti ini dirumuskan

Tabel. 1. Pertanyaan penelitian

RQ	Pertanyaan	Motivasi
RQ 1	Faktor apa yang menjadi pendorong untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka di sekolah dasar?	Mengidentifikasi faktor pendorong pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka di sekolah dasar.
RQ 2	<i>Software</i> atau <i>aplikasi</i> apa yang biasa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka?	Mengidentifikasi <i>software</i> atau <i>aplikasi</i> yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka?
RQ 3	Model penelitian apa yang dipakai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka?	Mengidentifikasi model penelitian apa yang dipakai dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka?

Penelitian dilakukan mulai bulan Juli-Agustus 2024. Pencarian literatur yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini menggunakan kata kunci: Media pembelajaran berbasis video di sekolah dasar, video pembelajaran di sekolah dasar, video pembelajaran kurikulum merdeka, pembelajaran video animasi. Untuk memilih artikel penulis menggunakan database Google Schollar dengan alamat web <https://scholar.google.co.id>.

Penyesuaian dilakukan pada strategi yang digunakan untuk menemukan artikel, kriteria inklusi telah ditentukan sebelumnya untuk menjaga konsistensi dalam menemukan artikel dan menghindari pembiasan. Kriteria inklusi yang gunakan untuk memandu pencarian dan pemilihan artikel adalah sebagai berikut. 1. Data yang dipakai adalah artikel jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum

merdeka. 2. Rentang waktu artikel jurnal yang diperoleh adalah sejak 2019 sampai 2024. 3. Sumber pencarian artikel jurnal adalah Google Schollar dengan alamat situs <https://scholar.google.co.id>

Studi literatur utama dipilih kemudian diseleksi untuk menghimpun data yang memiliki

keterlibatan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Sebagai acuan yang digunakan untuk memandu interpretasi temuan sintesis dan untuk menentukan kesimpulan maka digunakan penilaian kualitas penelitian. Adapun penilaian data yang ditemukan dapat dievaluasi dengan pertanyaan berikut pada tabel 2.

Tabel. 2. Quality assessment

QA	Pertanyaan	Temuan	Hasil
QA1	Apakah artikel jurnal yang dipilih berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka di sekolah dasar?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai
QA2	Apakah rentang waktu artikel jurnal yang diperoleh adalah sejak 2019 sampai 2024?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai
QA3	Apakah sumber pencarian artikel jurnal adalah <i>Google Schollar</i> ?	Ya/Tidak	Sesuai/Tidak Sesuai

Sintesis data bertujuan untuk mengumpulkan bukti dari studi terpilih untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian selanjutnya semua proses termasuk langkah penelitian dan hasil temuan dinarasikan dalam bentuk artikel sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dengan kriteria inklusi

menunjukkan 30 artikel jurnal yang memenuhi kriteria tersebut. Rentang waktu penerbitan sejak tahun 2021 sampai 2024 dan memiliki pembahasan terkait dengan media pembelajaran berbasis video pada kurikulum merdeka. Hasil temuan ini kemudian diklasifikasikan sesuai dengan quality assesment. Berikut ini merupakan hasil klasifikasi artikel jurnal berdasarkan temuan atau hasil penelitian ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi artikel jurnal berdasarkan temuan atau hasil penelitian

No	Penulis	Tahun	Hasil
1	Redati Tejaningtyas, Sutrisna Wibawa., dkk	2024	- Hasil belajar pada materi puisi belum maksimal, sehingga diperlukan penelitian pengembangan media video animasi berbasis

			<p>platform doratoon agar dapat diputar berulang kali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Software yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah video animasi berbasis Doratoon - Hasil uji validasi media dari <i>expert</i> dan ahli pembelajaran (<i>stakeholder</i>) diperoleh rata-rata skor sebesar 82% dari skor maksimal 100% dan hasil uji validasi materi dari <i>expert</i> dan ahli pembelajaran (<i>stakeholder</i>) memperoleh rata-rata skor sebesar 81% dari skor maksimal 100%.
2	Herlin Lusiana Sae, Elvira Hoesein Radia	2023	<ul style="list-style-type: none"> - Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa karena ketidakpahaman guru mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta minimnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang menarik. - Dengan menerapkan model penelitian ADDIE. - Uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah penggunaan media video animasi. penelitian ini menghasilkan temuan bahwa media video animasi adalah alat bantu pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
3.	Elza Izzaturahma, Luh Putu Putrini Mahadewi, Alexander Hamonangan Simamora	2021	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mendukung terlaksananya pembelajaran jarak jauh dengan optimal pada masa pandemik agar capaian hasil belajar peserta didik dapat optima maka diperlukan media pembelajaran video animasi. - Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. - Uji ahli desain pembelajaran dengan skor 88% dengan kualifikasi baik, uji ahli media pembelajaran dengan skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli isi pembelajaran dengan skor 94% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan dengan skor 93,34% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil dengan skor 92,94% dengan kualifikasi sangat baik
4.	Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman	2021	<ul style="list-style-type: none"> - Kebijakan pemerintah dalam bidang Pendidikan pada masa pandemic dalam proses pembelajaran daring dilakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi.

			<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE dengan media pembelajaran video animasi berbasis canva - Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.
5.	Imawati1, Z.A. Imam Supardi, Utiya Azizah	2022	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa kesulitan dalam memahami materi sistem organ pencernaan manusia yang bersifat abstrak. - Penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Uji coba produk ini menggunakan <i>one group pretest-posttest design</i> dengan sampel 10 siswa. - Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif
6.	Cici Farida, Destiniar, Nyiyayu Fahriza Fuadiah	2022	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan dalam menyajikan data ke dalam tabel, diagram dan grafik dalam materi statistika disebabkan karena kurangnya sarana pembelajaran. - Pengembangan dengan 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. - Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang memiliki kelebihan seperti penyajian materi yang ditampilkan menggunakan media animasi sehingga selain mudah dibaca juga lebih menarik untuk membantu proses pembelajaran daring maupun tatap muka.
7.	Novi Indriani, Siti Halidjah, Hery Kresnadi	2024	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya pengetahuan mengenai literasi sains siswa diakibatkan dari guru yang belum menerapkan konsep literasi sains dengan media video dalam pembelajaran, - model penelitian Borg and Gall dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. - Hasil tingkat kepraktisan terhadap video pembelajaran berbasis literasi sains materi organ pencernaan manusia dan fungsinya kelas V sekolah dasar oleh siswa diperoleh rata-rata 4,31 dengan kategori “sangat praktis”

8.	Fifit Fitria Dewi, Sri Lestari Handayani	2021	<ul style="list-style-type: none"> - Pemanfaatan media pembelajaran video sangat dibutuhkan para tenaga pendidik agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan lebih mudah. - Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu <i>addie</i>. - Hasil penelitan menunjukkan ahli materi memperoleh nilai skor sebesar 85,88%, ahli media sebesar 88,3%, dan siswa memperoleh skor 86,9% dengan kategori layak digunakan. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis <i>powtoon</i> layak digunakan di kelas IV pada pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif
9	Aulya Ilsa, Farida F, Mardiah Harun	2021	<ul style="list-style-type: none"> - Dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring dan luring yang terbatas di masa pandemic. - Jenis penelitian adalah pengembangan menggunakan model umum desain penelitian Plomp yang terdiri atas 3 tahap yaitu <i>preliminary research, prototyping phase, assesment phase</i>. - video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik yaitu 88,4%, sikap 83%, pengetahuan 84%, dan keterampilan 87% sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif.
10	Vidiana Nur Azizah, Leo Charli, Asep Sukenda Egok	2024	<ul style="list-style-type: none"> - Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode konvensional sehingga siswa yang terlihat bosan dengan yang disampaikan guru. - Penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>ADDIE</i> - Disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi materi nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan

Adapun selanjutnya untuk dilakukan klasifikasi sesuai dengan quality assessment yang telah ditentukan ditampilkan pada tabel 4

Tabel 4. Quality Assesment artikel jurnal yang ditemukan

No	Judul	Tahun	Sumber	QA 1	QA 2	QA 3	Hasil
1	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Doratoon Pada Materi Menulis	2024	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai

	Puisi Kelas IV SD (Tejaningtyas et al., 2024)						
2	Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD (Sae & Radia, 2023)	2023	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
3	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Izzaturahma et al., 2021)	2021	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
4	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa (Hapsari & Zulherman, 2021)	2021	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
5	Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar (Imawati et al., 2022)	2022	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
6	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data(Farida et al., 2022)	2022	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
7	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya Siswa Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 58 Sungai Raya (Indriani et al., 2024)	2024	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
8	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar (Simartama et al., n.d.)	2021	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
9	Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Power Director 18 di Sekolah Dasar (Ilsa et al., 2021)	2021	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai
10	Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo (Azizah et al., 2024)	2024	Google Schollar	Ya	Ya	Ya	Sesuai

Setelah pengklasifikasian temuan artikel jurnal sebagai data penelitian ini selanjutnya data dianalisis. Hasil analisis data bertujuan untuk menjawab Research Question pada penelitian ini. Adapun analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

RQ1 dalam penelitian ini adalah tentang faktor yang menjadi pendorong dalam melakukan analisis pengembangan media pembelajaran berbasis video. Faktor pendorong peneliti saat ini dalam

mengembangkan media pembelajaran berbasis video didominasi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis video di sekolah.

Dalam hal ini harus menjadi perhatian pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Hasil temuan peneliti ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Faktor pendorong pengembangan media pembelajaran berbasis video

No	Faktor Pendorong Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video	Artikel Jurnal	Total
1	Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis video pada anak sekolah dasar	1, 2, 5, 6, 7 8	6
2.	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan metode konvensional	10	1
3,	Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada proses pembelajaran jarak jauh	3, 4, 9	3

RQ2 pada penelitian ini adalah model apa yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis video. Model pengembangan yang mendominasi digunakan oleh peneliti adalah model

ADDIE. Dari temuan ini dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya dalam pengembangan media video animasi matematika. Hasil temuan ini ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Aspek Model pengembangan video animasi matematika

No	Model Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video	Artikel Jurnal	Total
1	Model ADDIE	1,2,3,4, 8, 10	6
2	Model <i>Borg and Gall</i>	6,7	2
3	Model 4-D	5	1
4	Model Plomp	9	1

RQ3 pada penelitian ini adalah aplikasi apa yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video. aplikasi pengembangan yang mendominasi digunakan oleh peneliti adalah berbasis animasi. Dalam pengembangan media beberapa peneliti menggunakan lebih dari satu aplikasi yang dipadukan demi kesempurnaan

media video animasi yang dikembangkan. Hal ini juga dapat menjadi wawasan dan bahan pertimbangan bagi pendidik dan peneliti berikutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk materi pelajaran yang beraneka ragam. Hasil temuan ini ditunjukkan pada tabel 7

Tabel 7. Aspek aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis video

No	Model Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video	Artikel Jurnal	Total
1	Doratoon	1	1
2	Powtoon	8	1
3	Animasi	2, 3, 5, 10	4
4	Canva	4	1
5.	Animaker	6	1
6.	Zepeto	7	1
7.	PowerDirector 18	9	1

Analisis penelitian ini secara sederhana adalah banyak peneliti mengembangkan media video animasi matematika dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah. Media video animasi dikembangkan oleh peneliti dominan menggunakan model ADDIE. Serta aplikasi yang paling mendominasi digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video adalah animasi.

KESIMPULAN

Dari hasil temuan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendorong para peneliti dalam

mengembangkan media pembelajaran berbasis video adalah fenomena pada setiap materi pembelajaran di kelas masih minim dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa untuk memahami materi. Selain itu hasil temuan menunjukkan peneliti yang mengembangkan media pembelajaran lebih banyak menggunakan model ADDIE. Serta aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video didominasi oleh video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Arijumiati, R., Istiningasih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 698–704.
- Azizah, V. N., Charli, L., & Egok, A. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TEGALREJO. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 4(1), 176–186.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66.
- 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.
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300.
- Imawati, I., Supardi, Z. A. I., & Azizah, U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8923–8935.
- Indriani, N., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Materi Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya Siswa Kelas VB Sekolah Dasar Negeri 58 Sungai Raya. *Journal on Education*, 6(4), 19101–19109.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369–380.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73.
- Simartama, N. N., Wardani, N. S., & Prasetyo, T. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal*

Basicedu, 3, 194–199.

Tejaningtyas, R., Wibawa, S., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Doratoon pada Materi Menulis Puisi Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5536–5545.

Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.