



Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Tesalonika^{1*}, Desak Putu Parmiti², I Gde Wawan Sudatha³ 

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 22, 2022

Accepted October 08, 2022

Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, ADDIE, Tematik

Keywords:

Learning Videos, ADDIE, Thematic



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Beberapa kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal yang disebabkan karena guru kurang mampu mengembangkan media digital yang membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada tematik kelas III SD. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan menggunakan model ADDIE. Subjek uji coba yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa yang berjumlah 12. Metode pengumpulan data dengan pencatatan dokumen, kuesioner, dan wawancara. Instrument pengumpulan data berupa lembar pencatatan dokumen dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian yang diberikan dari ahli materi pembelajaran yaitu 92% (sangat baik), ahli desain pembelajaran yaitu 92,72% (sangat baik), dan ahli media pembelajaran yaitu 90,77 (sangat baik). Hasil uji coba perorangan yaitu 91% (sangat baik) dan kelompok kecil yaitu 93,47% (sangat baik). Disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran Tematik.

ABSTRACT

Some learning activities do not run optimally because teachers are less able to develop digital media that help increase student learning motivation. This study aims to create a learning video using the ADDIE model in a thematic third-grade elementary school. This type of research is developed using the ADDIE model. The test subjects were 1 learning material expert, 1 learning design expert, and 1 learning media expert. The topics of the experiment were 12 students. The method of collecting data was by recording documents, questionnaires, and interviews. Data collection instruments are in the form of document recording sheets and questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the study were the assessments given by learning materials experts were 92% (very good), learning design experts were 92.72% (very good), and learning media experts were 90.77 (very good). The results of individual trials are 91% (very good), and small groups are 93.47% (very good). It is concluded that the learning video is suitable for thematic learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal dasar yang harus didapatkan seseorang untuk pembentukan karakter dan pengetahuan. Pendidikan merupakan hal penting bagi sebuah negara karena mampu memajukan bangsa, jika memiliki sistem pendidikan yang baik (Shahroom & Hussin, 2018; Vennix et al., 2018). Hal ini menyebabkan seseorang harus mendapatkan pendidikan sejak dini dan menanamkan rasa cinta terhadap pendidikan (Chounta et al., 2017; Tondeur et al., 2021). Ilmu yang akan didapatkan akan mampu meningkatkan keterampilan pada bidang yang dipelajarinya sehingga keterampilan tersebut dapat digunakan untuk bersaing di era revolusi industri 4.0 (L. Li, 2020; Scull et al., 2020). Pemberian pendidikan yang sesuai dan tepat akan membuat seseorang menjadi pribadi yang unggul dan memiliki potensi yang luar biasa. Dalam pendidikan harus juga memperhatikan kegiatan pembelajaran yang merupakan faktor terpenting dari sebuah pendidikan (Serdyukov, 2017; Sharma & Srivastava, 2020). Kegiatan pendidikan tidak lepas dari pembelajaran yang akan membentuk keterampilan dan pengetahuan seseorang (Rahardja et al., 2019; Scull et al., 2020). Hal inilah yang menyebabkan proses pembelajaran harus diperhatikan demi menunjang rasa tertarik siswa dalam belajar. Selain itu perkembangan zaman mengakibatkan perubahan pada ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini membuat perubahan yang sangat besar pada dunia pendidikan.

Kegiatan pembelajaran di era ini menjadi berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. Pada waktu lampau masih menerapkan metode ceramah sebagai metode pokok namun saat ini kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada siswa (Retnawati et al., 2016; Wulandari, 2020). Perubahan ke arah lebih maju tentu memunculkan gagasan baru dalam dunia pendidikan sehingga setiap Sekolah harus mampu

*Corresponding author.

E-mail addresses: tesaginting05@gmail.com (Tesalonika)

mengikuti perkembangan ini sehingga sekolah tidak tertinggal zaman. Kemajuan teknologi yang begitu cepat juga merubah pola pikir siswa yang menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa (Chounta et al., 2017; J. Li et al., 2018; Tondeur et al., 2021). Apalagi saat ini siswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi sehingga diharapkan guru inovatif dalam mengembangkan sebuah pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu dalam mengembangkan sebuah kegiatan pembelajaran yang inovatif juga tentu harus memperhatikan kurikulum 2013. Kurikulum ini mengajak guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran aktif, sehingga siswa juga memiliki kontribusi yang tinggi di dalam kelas (Astiningtyas, 2018; Maharani, 2015). Guru juga dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu mengatasi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar (Fitriani et al., 2020; Mega et al., 2015). Jika kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum maka akan dapat mencetak siswa yang berkualitas dan berkarakter.

Namun masalah yang terjadi saat ini yaitu beberapa kegiatan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa guru kurang mampu menciptakan suasana belajar yang meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa yang tinggi (Leniati & Indarini, 2021; Saputra & Putra, 2021). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa beberapa guru masih gaptek terhadap penggunaan teknologi sehingga guru kesulitan dalam mengembangkan media berbasis digital (Dewi et al., 2019; Purba, 2021). Hasil observasi yang dilakukan di SD I Banjar Bali juga ditemukan sebuah permasalahan seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Padahal sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah sudah sangat mendukung untuk menciptakan kegiatan pembelajaran digital. Kegiatan pembelajaran masih cenderung menggunakan buku dan metode pembelajaran konvensional sehingga berdampak pada motivasi siswa yang kurang. Hal ini juga ditunjukkan ketika siswa sedang mengikuti pembelajaran beberapa siswa merasa mengantuk dan terlihat kurang minat untuk mengikuti pembelajaran tematik. Permasalahan ini tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah karena siswa tidak serius untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media digital berupa video pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan semangat siswa belajar (Priantini, 2020; Priyanti et al., 2017). Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi ini media juga dapat dikembangkan dengan mudah. Media pembelajaran yang menarik akan menarik perhatian siswa (Krismasari et al., 2019; Udayani et al., 2021). Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan materi dalam bentuk audio visual (Alfianti et al., 2020; Efendi et al., 2020). Keunggulan dari media video yaitu sebagai media yang mampu membuat konsep abstrak menjadi nyata (Gusliati et al., 2019; Kurniawan et al., 2018). Selain itu media ini juga merupakan salah satu pelengkap yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cepat sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi. Video pembelajaran ini menggunakan aplikasi videoscribe sehingga siswa diharapkan dapat termotivasi dalam belajar. Media video ini juga mampu mengarahkan siswa dalam berkonsentrasi sehingga siswa akan lebih tenang ketika mengikuti pembelajaran (Hasan & Baroroh, 2019; Permatasari et al., 2019). Selain itu media ini juga mampu membuat siswa menikmati kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada emosi serta sikap siswa saat mengikuti kegiatan belajar (Riyanto et al., 2019; Susanti, 2019).

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan penggunaan video sangat baik untuk kegiatan pembelajaran (Alfianti et al., 2020; Chien et al., 2020). Penelitian lain menyatakan bahwa video yang dikemas menarik dan sesuai akan memudahkan siswa dalam memahami materi (Layona et al., 2017; Walangadi & Pratama, 2020). Penelitian lain juga mengungkapkan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi (Ayuningsih, 2017; Tse et al., 2019). Disimpulkan penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran Tematik. Belum adanya kajian mengenai pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada tematik kelas III SD. Kelebihan dari media ini yaitu video pembelajaran akan memberikan contoh nyata sehingga memudahkan siswa dalam menyerap informasi. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada tematik kelas III SD. Diharapkan video ini membantu belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi analysis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, dan 1 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa yang berjumlah 12 siswa kelas III SD. Metode pengumpulan data dengan pencatatan dokumen, kuesioner, dan wawancara. Pencatatan dokumen digunakan untuk mencatat rancang bangun produk. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan masukan/skor dari ahli dan siswa. Wawancara digunakan untuk mengetahui masalah

yang terjadi di lapangan. Instrument pengumpulan data berupa lembar pencatatan dokumen dan kuesioner. Kisi-kisi instrument disajikan pada [Tabel 1](#), dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	Ketetapan materi sesuai dengan indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Kejelasan penyajian materi
2	Penyajian materi	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik Kelengkapan isi materi Kesesuaian tampilan gambar dengan materi Kesesuaian video dengan materi Keluwesannya materi yang mencakup kehidupan sehari-hari Kesesuaian durasi waktu dan karakteristik sasaran Kesesuaian evaluasi dan tujuan pembelajaran

(Modifikasi dari [Megawati & Utami, 2020](#))

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kejelasan judul video Kejelasan Uraian Materi Kejelasan sasaran pengguna Keseimbangan warna Kemenarikan gambar Kesesuaian tata letak gambar Format teks
2	Tujuan	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD
3	Metode	Pemberiaan contoh yang relevan Ketepatan cara penyajian
4	Evaluasi	Soal yang diberikan mudah dimengerti dan tidak ambigu

(Modifikasi dari [Megawati & Utami, 2020](#))

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif akan mengolah data berupa masukan dari ahli serta siswa. Analisis deskriptif kuantitatif akan mengolah data berupa skor dari ahli serta siswa. Dalam mengambil keputusan digunakan ketetapan konvensi tingkat pencapaian skala 5 ([Tegeh & Kirna, 2013](#)).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

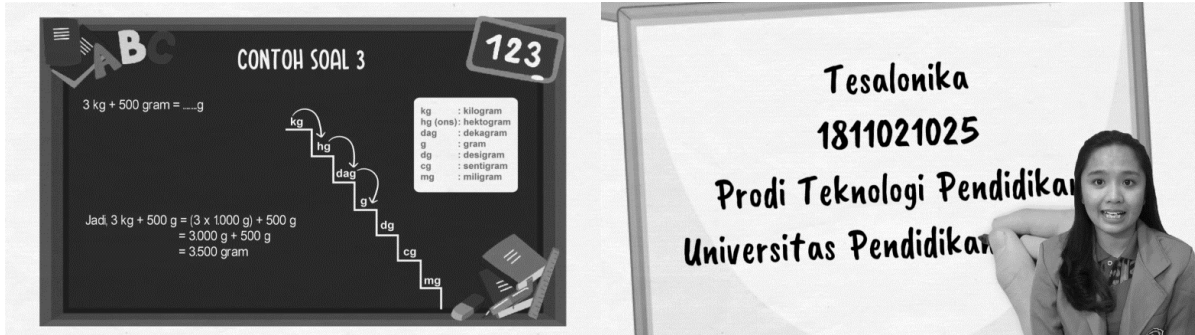
Hasil

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Padahal sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah sudah sangat mendukung untuk menciptakan kegiatan pembelajaran digital. Kegiatan pembelajaran masih cenderung menggunakan buku dan metode pembelajaran konvensional sehingga berdampak pada motivasi siswa yang kurang. Hal ini juga ditunjukkan ketika siswa sedang mengikuti pembelajaran beberapa siswa merasa mengantuk dan terlihat kurang minat untuk mengikuti pembelajaran tematik. Permasalahan ini tentu akan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah karena siswa tidak serius untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil analisis prasarana yaitu di sekolah telah memiliki fasilitas penunjang seperti komputer dan LCD Proyektor. Hasil analisis kurikulum disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Kompetensi Dasar Indikator Kelas III

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1.Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku berat yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Membandingkan konversi satuan berat
3.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan berat dalam kehidupan sehari-hari	3.3.1 Memecahkan soal cerita yang berkaitan dengan satuan berat

Kedua, desain. Pada tahap ini mendesain video pembelajaran. Langkah awal yaitu menentukan software yang akan digunakan untuk membuat video. Software yang digunakan yaitu VideoScribe dan Wondershare Filmora untuk pembuatan audio yang akan dikembangkan. Selanjutnya merancang storyboard video. Kemudian Menyusun instrument dan RRP yang akan dikembangkan. RPP akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat berjalan lancar. Hasil desain video pembelajaran disajikan pada Gambar 1.



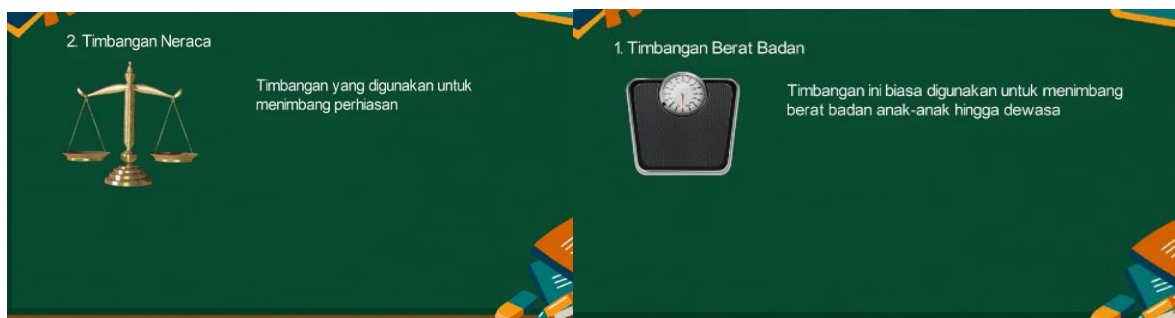
Gambar 1. Hasil Desain Video Pembelajaran

Ketiga, pengembangan. Tahap ini mengembangkan video. Dalam mengembangkan video materi yang digunakan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami. Pada video terdiri dari beberapa bagian seperti tampilan awal pengembang, judul pembelajaran, halaman tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, dan Latihan soal mandiri. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Video Pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian di uji validitas dan uji coba produk. Hasil penilaian yang diberikan dari ahli materi pembelajaran yaitu 92% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Penilaian yang diberikan dari ahli desain pembelajaran yaitu 92,72% (sangat baik). Penilaian dari ahli media pembelajaran yaitu 90,77 (sangat baik). hasil uji coba perorangan yaitu 91% (sangat baik) dan hasil uji kelompok kecil yaitu 93,47% (sangat baik). Disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran Tematik. Adapun hasil penilaian dari ahli yaitu sebaiknya penjelasan materi diawali dengan benda benda yang kongkret dan gunakan gambar asli pada saat menjelaskan jenis jenis timbangan. Hasil revisi disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Revisi Video Pembelajaran

Pembahasan

Video pembelajaran menggunakan model ADDIE mendapatkan kualifikasi sangat baik, disebabkan karena pertama, memudahkan siswa memahami materi. Pemilihan media sangat penting dalam mempermudah komunikasi guru kepada siswa sehingga penting untuk diperhatikan (Kang & van Es, 2019; Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media video pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi karena disajikan sesuai dengan karakteristik materi dan siswa (Cahyana, 2020; Xu et al., 2019). Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena menyajikan sebuah contoh yang mampu membuat siswa lebih memahami materi dengan baik. Penggunaan media ini sesungguhnya erat kaitannya dengan tahapan berpikir karena media video ini mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi konkret dan kompleks menjadi sederhana (Hsu et al., 2022; Noviyanto et al., 2015). Hal inilah yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Apalagi pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang membuat video yang dihasilkan baik. Model ADDIE digunakan mengembangkan media secara sistematis dan teratur (Maryanti & Kurniawan, 2018; Octavyanti & Wulandari, 2021). Hal inilah yang membuat video yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik dari ahli dan siswa.

Kedua, video pembelajaran membangkitkan motivasi siswa. Video pembelajaran yang dikembangkan menyajikan materi dengan desain yang baik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar. Ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran ini tentu berdampak pada motivasi belajar siswa yang tinggi pula (Putri et al., 2020; Widiarti et al., 2021). Siswa yang termotivasi dalam belajar akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif sehingga berdampak pada kualitas hasil belajar siswa yang tinggi (Hikmah & Purnamasari, 2017; Putri et al., 2020). Apalagi video pembelajaran ini dikembangkan dengan aplikasi videoscribe mampu sehingga menyajikan materi Tematik dengan jelas. Pembelajaran tematik ini adalah pembelajaran tema yang mengaitkan beberapa muatan yang akan memberikan pengalaman bermakna (Estuwardani & Mustadi, 2016; Weriyanti et al., 2020). Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran ini memerlukan sebuah media praktis yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi. Selain itu pada video juga disertai dengan animasi yang menambah semangat siswa. Hal ini yang menyebabkan motivasi belajar tematik siswa yang semakin meningkat (Antika et al., 2019; Efendi et al., 2020).

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media akan membangun kegiatan pembelajaran efektif sehingga menciptakan suasana belajar menyenangkan (Candra Dewi & Negara, 2021; Maryanti & Kurniawan, 2018). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa video sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang kompleks (Alfianti et al., 2020; Walangadi & Pratama, 2020). Video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan semangat belajar (Ayuningsih, 2017; Nurfadhillah et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sangat cocok digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu video yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik. Video ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang meningkat pula.

4. SIMPULAN

Video pembelajaran menggunakan model ADDIE mendapatkan kualifikasi sangat baik dari ahli dan siswa. Disimpulkan bahwa video pembelajaran layak diterapkan dalam pembelajaran Tematik. Video pembelajaran akan membantu membangkitkan motivasi dan pemahaman siswa belajar Tematik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z. R., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927.g1791>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.
- Astiningtyas, A. (2018). Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5340>.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43.

- <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>.
- Cahyana, A. A. C. (2020). The use of Youtube Video in Teaching English for Foreign Language at Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jpbi.v8i2.3399>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Chien, S.-Y., Hwang, G.-J., & Jong, M. S.-Y. (2020). Effects of peer assessment within the context of spherical video-based virtual reality on EFL students' English-Speaking performance and learning perceptions. *Computers & Education*, 146. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103751>.
- Chounta, I. A., Manske, S., & Hoppe, H. U. (2017). Correction to: "From Making to Learning": introducing Dev Camps as an educational paradigm for Re-inventing Project-based Learning (International Journal of Educational Technology in Higher Education, 10.1186/s41239-017-0061-2). *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 41239. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0079-5>.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.
- Estuwardani, N. A., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif Dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 157-172. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8620>.
- Fitriani, D., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 29-43. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.649>.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(2). <https://doi.org/10.22373/lv.v9i2.6738>.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>.
- Hsu, F.-H., Lin, I.-H., Yeh, H.-C., & Chen, N.-S. (2022). Effect of Socratic Reflection Prompts via video-based learning system on elementary school students' critical thinking skills. *Computers & Education*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104497>.
- Kang, H., & van Es, E. A. (2019). Articulating Design Principles for Productive Use of Video in Preservice Education. *Journal of Teacher Education*, 70(3), 237-250. <https://doi.org/10.1177/0022487118778549>.
- Krismasari, D. N. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Layona, R., Yulianto, B., & Turnadi, Y. (2017). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia computer science*, 116, 37-44. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.006>.
- Leniati, B., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tsts (Two Stay Two Stray) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 149-157. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33359>.
- Li, J., Zhang, X., & Hu, Z. (2018). The design and application of flip classroom teaching based on computer technology. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(10), 95-107.

- <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i10.9453>.
- Li, L. (2020). Education supply chain in the era of Industry 4.0. *Systems Research and Behavioral Science*, 37(4), 579–592. <https://doi.org/10.1002/sres.2702>.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v3i1.8683>.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>.
- Mega, C., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis sikap sosial siswa kelas V pada pembelajaran dengan kurikulum 2013. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v3i1.5631>.
- Megawati, & Utami. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57–63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 396–418. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i2.1272>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontesktual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Priantini, D. A. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Priyanti, N. L. S., Sujana, I. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media Grafis Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Journal of Education Technology*, 1(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11772>.
- Purba, R. A. (2021). The Effectiveness Combination of Blended Learning and Flipped Classroom with Edmodo as a Digital Media Innovation for Learning From Home. *Journal of Education Technology*, 5(3), 434–442. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36210>.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Rahardja, U., Hidayanto, A. N., Hariguna, T., & Aini, Q. (2019). Design Framework on Tertiary Education System in Indonesia Using Blockchain Technology. *International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2019*, 5–8. <https://doi.org/10.1109/CITSM47753.2019.8965380>.
- Retnawati, H., Hadi, S., & Nugraha, A. C. (2016). Vocational High School Teachers' Difficulties in Implementing the Assessment in Curriculum 2013 in Yogyakarta Province of Indonesia. *International Journal of Instruction*, 9(1), 33–48. <https://doi.org/10.12973/iji.2016.914a>.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 88. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>.
- Scull, J., Phillips, M., Sharma, U., & Garnier, K. (2020). Innovations in teacher education at the time of COVID19: an Australian perspective. *Journal of Education for Teaching*, 46(4). <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1802701>.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4–33. <https://doi.org/10.1108/jrit-10-2016-0007>.
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v8->

- i9/4593.
- Sharma, L., & Srivastava, M. (2020). Teachers' motivation to adopt technology in higher education. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 12(4), 673–692. <https://doi.org/10.1108/JARHE-07-2018-0156>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal pendidikan*, 11(1), 16.
- Tondeur, J., Petko, D., Christensen, R., Drossel, K., Starkey, L., Knezek, G., & Schmidt-Crawford, D. A. (2021). Quality criteria for conceptual technology integration models in education: bridging research and practice. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 2187–2208. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09911-0>.
- Tse, W. S., Choi, L. Y. A., & Tang, W. S. (2019). Effects of video-based flipped class instruction on subject reading motivation. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 385–398. <https://doi.org/10.1111/bjet.12569>.
- Udayani, N. K. Ar. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Vennix, J., den Brok, P., & Taconis, R. (2018). Do outreach activities in secondary STEM education motivate students and improve their attitudes towards STEM? *International Journal of Science Education*, 40(11). <https://doi.org/10.1080/09500693.2018.1473659>.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>.
- Weriyaniti, W., Firman, F., Taufina, T., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi Question Student Have di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 476–483. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.374>.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>.
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Xu, L., Widjaja, W., & Ferguson, J. (2019). Seeing through the eyes of the teacher? Investigating primary school teachers' professional noticing through a video-based research methodology. *International Journal of Research and Method in Education*, 42(5), 470–484. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2018.1499016>.