

E-ISSN: 2476-9703 Terbit sejak 2015	<b>MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH</b> Alamat web jurnal: <a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna">http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna</a> DOI: 10.31602/muallimuna.v8i1.10167	Vol. 3, No. 2, April 2017 Halaman: 62-74
--	--	---

**METODE SISTEMATIC LITERATUR RIVIEW UNTUK ANALISIS  
KESESUAIAN PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR  
PADA KURIKULUM MERDEKA**

**Faisal Arief Ramadhan<sup>1</sup>, Yusuf Rendi Wibowo<sup>2</sup>, Irfan<sup>3</sup>, Kharisma Romadhon<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>1</sup>21204082014@student.uin-suka.ac.id, <sup>2</sup>21204082001@student.uin-suka.ac.id,

<sup>3</sup>21204082006@student.uin-suka.ac.id, <sup>4</sup>21204082005@student.uin-suka.ac.id

*Received: 30 Januari 2023 / Accepted: 31 Maret 2023 / Published: 27 April 2023*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menilai kesesuaian pengembangan media belajar yang dihasilkan oleh para peneliti dengan teknik R&D untuk digunakan pada kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologis. Data dalam penelitian ini diteliti dengan menggunakan teknik analisis data yang dikenal dengan sistematik literature review atau SLR (SLR). Dengan menggunakan strategi tinjauan literatur yang sistematis, di mana setiap langkah diuraikan, peneliti dapat secara metodis memindai ulasan dan menemukan artikel. Peneliti harus mengumpulkan dan kemudian memfilter artikel jurnal dari Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan Scopus untuk menyelesaikan studi. Artikel kemudian dikumpulkan dan diarsipkan antara tahun 2021 dan 2022 dengan menggunakan kriteria tahun publikasi. 216 artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan dipilih oleh para peneliti dari berbagai publikasi. Langkah peneliti selanjutnya adalah mengumpulkan makalah terkait penelitian dan pengembangan sebagai bagian dari rencana penelitian untuk menyediakan materi pendidikan untuk kurikulum mandiri. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengembangkan kesimpulan akhir dari 15 artikel jurnal yang dapat digunakan dalam kurikulum mandiri untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. 15 artikel sumber pendidikan dibuat dengan menggunakan paradigma ADDIE. Animasi video, tayangan slide PowerPoint interaktif, buku komik, Macro Media Flash, aplikasi Android, dan Articulate Storylines hanyalah beberapa dari delapan bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, kurikulum merdeka*

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW METHOD FOR ANALYSIS OF THE  
APPROPRIATE ANALYSIS OF LEARNING MEDIA DEVELOPMENT IN  
INDEPENDENT CURRICULUM**

**Abstract:** *This study aims to assess the appropriateness of learning resources produced with the use of independent, curriculum-based R&D research. This study falls within the qualitative research category since it makes use of phenomenological methods. The data in this study were examined using the data analysis technique known as the systematic literature review, or SLR (SLR). By employing a systematic literature review strategy,*

*where each step is outlined, researchers may methodically scan reviews and locate articles. Researchers must gather and then filter journal articles from Google Scholar, SINTA, DOAJ, and Scopus in order to finish the study. The articles are then gathered and archived between 2021 and 2022 using the year of publication criterion. 216 articles that are closely linked to the keywords used were chosen by the researchers from a range of publications. The researcher's next step is to gather research and development-related papers as part of a research plan to provide educational materials for a self-contained curriculum. The results of this study are utilized to develop the final conclusions of 15 journal articles that may be employed in an autonomous curriculum for learning at the primary school level. 15 educational resource articles are created using the ADDIE paradigm. Video animations, interactive PowerPoint slide shows, comic books, Macro Media Flash, Android applications, and Articulate Storylines are just a few of the eight various instructional media forms that may be used.*

**Keywords:** *Laerning Media, Independent Curriculum*

## PENDAHULUAN

Menurut definisi umum, penelitian adalah proses yang metodis dan logis dalam mengumpulkan dan mengevaluasi fakta untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut ini adalah apa yang beberapa ahli yakini sebagai penelitian. Menurut (Kerlinger, 1986), penelitian adalah suatu proses penemuan yang mencakup sifat-sifat empiris yang sistematis, terkontrol, dan didasarkan pada teori dan hipotesis atau tanggapan sementara. Meskipun Ali Muhammad (1993) tidak setuju dengan Tuckman (1978), Ali berpendapat bahwa penelitian adalah upaya sistematis untuk memperoleh, mengevaluasi, dan menafsirkan informasi empiris untuk menjelaskan gejala atau menemukan solusi untuk masalah yang terkait dengan gejala tersebut. Oleh karena itu, penelitian merupakan proses ilmiah yang bersifat formal karena berkaitan dengan kaidah, urutan, dan metode penyajian untuk mendapatkan hasil yang diakui dan bermanfaat bagi keberadaan manusia. Untuk mendapatkan hasil yang dapat dijelaskan dan mengatasi masalah melalui hubungan sebab akibat, penelitian juga menggunakan ketelitian dan keuletan dalam pelaksanaannya (Winarni, 2021).

Teknik penelitian R&D, ilmu alam, dan teknik sama-sama telah melihat penggunaannya secara ekstensif. Hampir semua barang teknis, termasuk elektronik, mobil, pesawat, senjata, obat-obatan, peralatan medis, gedung bertingkat, dan peralatan rumah tangga kontemporer, dan dibuat melalui pengembangan dan penelitian. Ilmu-ilmu sosial juga mencakup manajemen, sosiologi, psikologi, dan pendidikan juga dapat menggunakan metodologi penelitian (Haryati, 2012).

Penelitian R&D berkaitan dengan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu metode yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Research and Development (R&D) mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (164), melibatkan suatu proses atau serangkaian langkah. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses penelitian yang cermat dan disengaja yang digunakan untuk menemukan, membuat, menghasilkan, atau menguji ide-ide baru. kemampuan barang, model, dan produk unggulan, ujar Nusa Putra (2015). Teknik, pendekatan, dan sarannya juga baru, sukses, sukses, produktif, dan signifikan. Menurut beberapa sudut pandang ini, R&D adalah penggunaan metodologi

penelitian yang disengaja dan direncanakan untuk menghasilkan barang baru atau menyempurnakan barang lama melalui pengujian dan memungkinkan akuntansi produk.

Selanjutnya, Richey dkk. memberikan penjelasan secara lugas tentang penelitian pengembangan dengan cara sebagai berikut: 1) Penelitian pengembangan adalah penerapan dan penerapan produk yang timbul dari perancangan, pengembangan, dan penilaian kegiatan pembelajaran. 2) Penelitian pengembangan adalah studi tentang proses dan dampak tertentu dari dampak menciptakan dan mengembangkan pembelajaran. 3) Penelitian desain dan penelitian pengembangan adalah dua frasa yang kadang-kadang digunakan secara bergantian. Penelitian pengembangan adalah proses pembelajaran secara keseluruhan atau sebagai komponen dari proses desain. (M. Haviz, 2019).

Pertumbuhan pengajaran tidak diragukan lagi dipengaruhi oleh teknik pembelajaran mandiri yang digunakan di beberapa institusi. Bagi anak yang memiliki kemampuan mempengaruhi pertumbuhan kognitif, media sangat diperlukan sebagai sarana pembelajaran. Media merupakan alat dan sumber daya pendidikan yang sangat penting. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dimungkinkan untuk menyebarkan pesan dan mencapai tujuan instruksional, klaim Djamarah & Zain. Sedangkan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai ajang belajar dimasukkan ke dalam media sebagai sumber belajar ditemukan atau berasal dari siswa untuk belajar, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang mempengaruhi perubahan perilaku di masa depan menjadi lebih baik. (Ariyana dkk., 2020).

Media pembelajaran dapat dibuat dan dimodifikasi untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda untuk memberikan kesempatan dan pilihan siswa yang sesuai dengan preferensi mereka, termasuk mereka yang tertarik pada pembelajaran visual, aural, atau kinestetik. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak repetitif berkat adanya media. Siswa yang mengamati pembelajaran seringkali cepat bosan, oleh karena itu diperlukan perangkat pembelajaran yang inventif yang dapat menyesuaikan baik dengan kualitas materi pelajaran maupun karakteristik siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik, mempesona, jelas, dan beragam (Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meliani Safitri, Muhammad Musarif, Jamaluddin dan Janner Simarmata, 2020).

Media pembelajaran berbasis TIK secara khusus menekankan perlunya mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kurikulum mandiri. Dengan pembelajaran mandiri memberikan keleluasaan bagi dimanapun siswa ingin belajar dan kapanpun, bahkan dari sumber mana saja. Ini berusaha untuk membuat segalanya lebih sederhana bagi siswa mendapatkan keuntungan dari apa yang mereka pelajari secara rutin di sekolah.

Carl Ransom awalnya membahas prinsip belajar mandiri menggunakan statistik dalam bukunya *Freedom to Learn* (1969). Filosofi pembelajaran otonom muncul dari aliran pemikiran humanistik, yang berpendapat bahwa inisiatif siswa adalah jantung dari proses pendidikan, yang mengarah ke istilah "belajar siswa terfokus" menjadi terkenal. Roger menganggap posisi instruktur sebagai fasilitator, bukan pengajar, sebagai salah satu konsep pembelajaran yang efektif karena hal tersebut. Roger berpendapat bahwa hasil belajar yang dikuasai secara total dan terekam secara mendalam dan menyeluruh merupakan hasil dari proses belajar dimana baik pikiran maupun tugas diserahkan sepenuhnya kepada inisiatif siswa.

Tujuan kebebasan belajar adalah untuk menyediakan kesempatan pendidikan seluas mungkin bagi siswa secara bebas dan nyaman sehingga mereka dapat melakukannya dengan cara yang bebas stres, tenang, dan menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan memusatkan perhatian pada bakat alami yang dimiliki setiap siswa

daripada menekannya untuk belajar atau menjadi ahli dalam mata pelajaran yang bukan minat dan keterampilannya (Ana Widyastuti, 2022)

Dalam rangka mencetak generasi penerus siswa yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inventif, dan partisipatif, belajar mandiri pada intinya berintikan bahwa siswa selanjutnya akan memiliki keleluasaan berpikir baik secara mandiri maupun kelompok. Dengan pendekatan *autonomous learning* diharapkan keterlibatan siswa dalam belajar akan meningkat (Aan dkk., 2021)

Gerakan belajar mandiri akan menambah kegairahan dan kesulitan dalam proses pendidikan. Anak-anak belajar dari sumber yang lebih kontekstual, yang membantu mereka merasa lebih terhubung dan nyaman dengan ide di balik aktivitas mereka. Siswa akan merasa lebih nyaman, interaksinya dengan guru akan lebih intensif, siswa akan mengembangkan sikap mandiri dan percaya diri, serta akan terdorong untuk berpikir kritis dan mampu mengevaluasi. Akibatnya, anak berkembang secara akademis, emosional, dan spiritual.

Pada prinsipnya setiap manusia ingin merdeka, Bahagia, dan bebas dari belenggu apa pun. Begitu juga dengan anak-anak. Mereka ingin diakui kemampuannya, aktualisasi dirinya, lepas dari nilai-nilai kuantitatif, namun memperoleh nilai kualitatif positif atas apa yang telah dilakukannya. Mereka ingin dihargai karyanya, sesuai kemampuannya, yang pasti bervariasi dari satu anak ke anak berikutnya. Mereka tidak mau dibandingkan apalagi rangking (Bambang Sutadi, 2020)

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aan Putra dan Kesi Afrilia berjudul *Systematic Literatur Riview: Penguasaan Kahoot pada pembelajaran matematika*, penelitian ini di latar belakang karna pada pembelajaran matematika secara daring diperlukan sebuah inovasi. Dari latar belakang inilah Aan Putra dan Kesi menggunakan tehnik SLR untuk mencari artikel dari google scooler dengan bantuan aplikasi Publish and perish tentang inovasi media pembelajaran. Hasilnya dengan menggunakan tehnik SLR diperoleh 27 artikel yang cocok digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran matematika berbasis Khoot pada masa daring.(Putra & Afrilia, 2020).

Penelitian lain dilakukan oleh E Triandini dkk dengan judul *metode systematic literature review* untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia, penelitian ini juga menggunakan metode SLR untuk mengidentifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. Dimana dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa banyak penelitian terkait platform dan pengembangan media komunikasi di Indonesia banyak mengangkat pengembangan berbasis WEB menggunakan metode terstruktur (Triandini dkk., 2019).

Penelitian selanjutnya yang menggunakan metode *systematic literatur riview* adalah penelitian yang ditulis oleh Aan Putra dan Ines Feltia berjudul *Systematic literatur riview: Media komik dalam pembeajaran matematika* ,dimana dalam penelitian ini diperoleh 34 media komik yang dinilai mampu meingkatkan pemcahan masalah belajar matematika (Putra & Milenia, 2021). Dari ketiga peneliian sebelumnya tedapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama sama menggunakan metode *systemaic literatur riview*, serta sama sama memilah artikel jurnal terkait media pembelajaran dengan hal ini maka peneliti menganggap bahwa ketiga artikel mampu menjadi rujukan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan mata pelajaran dimana dalam penelitian ini akan mengambi seluruh mata pelajaran tidak spesifik seperti penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini juga ada

pembaharuan tahun dan perluasan skop pencarian serta pemilihan media pembelajaran dicocokkan dengan kurikulum merdeka.

Sesuai dengan konteks yang telah diberikan, peneliti ingin tahu apakah bahan ajar yang dibuat dengan memanfaatkan jenis penelitian R&D pada kurikulum Merdeka sudah tepat. Studi ini tidak biasa karena menggunakan metode pengumpulan data tinjauan literatur sistematis (SLR).

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan fenomenologi kualitatif pada rancangan penelitiannya. Menurut Sugiyono dalam bukunya Sudaryono, Penelitian semacam ini dikenal dengan penelitian kualitatif. Ketika peneliti berfungsi sebagai alat utama, sumber data secara purposive dan sampel bola salju, teknik pengumpulan data triangulasi (gabungan) digunakan, analisis data induktif atau kualitatif digunakan, dan hasil penelitian menekankan pada rata-rata (Sudaryono, 2016). Suatu teknik yang digunakan dalam penyelidikan ilmiah untuk menentukan signifikansi suatu peristiwa atau pengalaman disebut fenomenologi (Sarosa, 2021). Pendekatan penelitian untuk mengumpulkan data adalah melalui penelitian kepustakaan, studi literatur atau sastra. Menurut Mestika Zed, dapat dipandang sebagai rangkaian tindakan berkaitan dengan membaca, mencatat, menganalisis bahan penelitian, dan teknik pengumpulan data pustaka. (Zed, 2004). Tinjauan literatur sistematis digunakan dalam analisis data penelitian ini untuk memeriksa data (SLR). Tinjauan literatur sistematis menggunakan teknik untuk mengurangi bias untuk menemukan, mengevaluasi, dan mensintesis semua temuan studi terkait yang terkait dengan tujuan penelitian, subjek tertentu, atau kejadian bermasalah (Hadi dkk., 2019). Peneliti membaca dan mengidentifikasi jurnal menggunakan pendekatan yang terorganisir dengan menggunakan teknik literature review secara sistematis, dengan setiap tahapan prosesnya sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan. Database Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan Scopus digunakan untuk menyusun artikel jurnal yang digunakan untuk penelitian ini. Hanya karya dari tahun 2021 dan 2022 yang disertakan dalam pengajuan. Artikel yang dipilih oleh peneliti adalah artikel yang paling dekat hubungannya dengan kata kunci yang dipilih di antara banyak publikasi. Peneliti kemudian mengorganisir makalah terkait penelitian dan pengembangan sebagai strategi penelitian untuk menciptakan sumber belajar untuk kurikulum mandiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi media pembelajaran hasil litbang yang layak digunakan dalam kurikulum otonom serta media pembelajaran hasil litbang yang tidak layak pakai. Alur prosedur penelitian ini adalah:



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan proses penelitian. Tahap perencanaan yang merupakan langkah pertama dalam melakukan SLR, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan yang merupakan tahap pelaksanaan SLR, dan tahap pelaporan yaitu tahap penulisan SLR menjadi sebuah laporan.

Kesesuaian penggunaan media dalam kurikulum mandiri menjadi dasar pertanyaan penelitian yang diterapkan pada materi pelajaran kali ini. Permintaan penelitian utama adalah sebagai berikut. Ketika digunakan dalam kurikulum Merdeka, Q1: Apakah media pembelajaran yang diproduksi melalui R&D sudah sesuai?, Q2

Bagaimana media diproduksi melalui R&D dikembangkan agar sesuai untuk digunakan dalam kurikulum independen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

#### **Hasil Pencarian dan seleksi**

Berdasarkan proses penghimpunan dan seleksi yang dilakukan oleh peneliti pada artikel jurnal dan artikel web pada tahun 2021 sampai 2022, didapatkan 16 artikel web dan 216 artikel jurnal yang membahas mengenai jenis penelitian R&D ini digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dari proses penyeleksian tersebut didapatkan 150 artikel yang membahas media pembelajaran umum. Peneliti kemudian mengembangkan kriteria evaluasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum mandiri, yang didasarkan pada Permendiknas no. 16 tahun 2022 diperoleh hasil akhir sebanyak 15 jurnal yang cocok digunakan dalam pembelajaran SD/MI dengan menggunakan kurikulum merdeka. Indikator kecocokan media pembelajaran dengan kurikulum merdeka: 1) Media pembelajaran berbasis TIK. 2) Sumber belajar dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. 3) Media pembelajaran mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. 4) Materi pembelajaran harus orisinal dan imajinatif.

Berikut merupakan 15 artikel yang sudah dinilai dan cocok untuk diterapkan pada kurikulum merdeka berdasarkan indikator di atas.

Seluruh artikel yang dirangkum telah memenuhi indikator kecocokan 4 poin skala likert. Berikut peneliti paparkan kumpulan artikel tersebut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data ditulis oleh Cici Farida, Destiniar, dan Nyiayu Fahriza Fuadiah dengan hasil penelitian Berdasarkan telaah sumber belajar berbasis video animasi yang digunakan untuk penyajian data kelas VII diperoleh kesimpulan validitas, aplikatif, dan efikasi. a) Aspek validitas mendapat kriteria sangat valid dengan peringkat keseluruhan standar 93% berdasarkan perhitungan validator; b) kriteria kepraktisan dengan rata-rata skor keseluruhan 86% berdasarkan tanggapan survei dari siswa; dan c) kriteria baik dengan skor keseluruhan rata-rata 93%, berdasarkan tes prestasi belajar, untuk keefektifan hasil belajar siswa, mendapat nilai rata-rata total 81,8%.
2. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X yang ditulis oleh Kiki Wijayanti, Muhammad Abdul Ghofur, dengan hasil sebagai berikut : Dapat dikatakan berdasarkan hasil, bahwa e-modul telah selesai dan sedang diimplementasikan ke dalam framework ADDIE. Dari proses pengembangan dan analisis data yang telah dilakukan. Pada fase pengembangan, beberapa hasil uji coba terbatas telah menjanjikan. Analisis gain score digunakan untuk menilai pengetahuan siswa, dan nilai yang dihasilkan, bila digunakan kriteria sedang, adalah 0,57. Hasil pengujian membandingkan penggunaan e-modul dalam pembelajaran siswa sebelum dan sesudahnya menunjukkan perbedaan yang jelas. Mengenai pendapat mereka tentang penggunaan teknologi pendidikan ini, jawaban siswa juga sangat bagus. Tidak diragukan lagi masih banyak masalah yang perlu diselesaikan di masa depan. Pengembangan media ini membutuhkan banyak masukan pengguna.
3. Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab, yang ditulis oleh Medhitya Alda Apriliani, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Selvia Yuniar, Setyowati, dengan hasil Karena rentang temuan validasi antara 81 sampai dengan

- 100%, maka Skor 84% diperoleh untuk validasi media pendidikan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan kategori Sangat Layak atau Sangat Baik. Proses pembelajaran dengan demikian sangat dipermudah dengan materi video pembelajaran berbasis Powtoon untuk pelajaran PKn. Penggunaan teknologi dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi Instruksi video berbasis Powtoon, tetapi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD, yang ditulis oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi, Ida Bagus Surya Manuaba. Berdasarkan temuan ini, dimungkinkan untuk membuat bahan ajar interaktif PowerPoint yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak kelas enam sekolah dasar yang belajar tentang ilmu pengetahuan alam.
  5. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA yang ditulis oleh Ni Luh Putu Ari Laksmi1, Ni Wayan Suniasih. Dengan hasil Berdasarkan temuan spesialis dalam konten pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran memberikan nilai uji validitas yang sangat tinggi di daerahnya, serta dari uji coba individu cukup mahir. Temuan evaluasi spesialis konten pembelajaran oleh validator mendapatkan nilai 97% dengan kategori sangat baik sekali 97%, ahli media pembelajaran mendapat skor 100% dalam kategori sangat baik, 90% dalam kategori sangat baik, dan ahli desain pembelajaran mendapat skor 90% dalam kategori sangat baik, kategori peserta tes perorangan. Hasil keseluruhan cukup baik menurut spesialis bersertifikat dan uji coba individu.
  6. Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi siswa di sekolah dasar yang ditulis oleh: Nuryanah DKK. Dengan hasil Pengembangan pembelajaran menggunakan media Web Toon sangat layak digunakan untuk pembelajaran menyenggang berbasis TIK.
  7. Development of e modul assisted chemistry of flip pdf professional for nonmetal chemistry learning on the subject of carbon and silicon, ditulis oleh Ramlan Silaban. Dengan hasil Berdasarkan pembalikan PDF, untuk modul kimia di dalamnya terdapat petunjuk, materi, evaluasi, video penjelasan terkait materi kimia karbon dan silikon.
  8. Development of Junior High School Mathematics E-Modules Based on Project Based Learning Integrated by Merdeka Belajar ditulis oleh Prihatin Ningsih sagala. Dengan hasil Mengembangkan E modul berbasis TIK berdasarkan filsafat Ki hajar dewantara dimana didalamnya ada panduan, evaluasi dan pengayaan, yang mudah digunakan terdapat video didalamnya.
  9. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Siswa Tata Surya SMP, ditulis oleh Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyurna & Sauqina. Dengan hasil Berdasarkan temuan penelitian, ditetapkan bahwa media pembelajaran sains interaktif terkait tata surya yang menggunakan cerita jelas memenuhi persyaratan valid, bermanfaat, dan efisien. Dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang membantu siswa khususnya materi tata surya, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi solusi.
  10. Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon, ditulis oleh Titin & Ega Safitri. Dengan hasil Temuan penelitian ini antara lain: (1) media pembelajaran film kartun Powtoon dinilai praktis karena memenuhi syarat validitas, dengan rata-rata persentase penilaian validasi antara 61% sampai 100% dan kualitatif baik sampai sangat baik; (2) Reaksi video Powtoon animasi terhadap media pembelajaran dinilai baik karena ketertarikan responden terhadap media ditunjukkan dengan rata-rata persentase penilaian respon sebesar 61% sampai 100% dengan kualitatif baik sampai sangat kuat, (3) Bahan ajar video animasi Powtoon yang telah memenuhi standar kelayakan media dianggap

sebagai video animasi Powtoon yang dapat meningkatkan hasil belajar, dan hasil uji aplikasi media menunjukkan peningkatan hasil tersebut setelah digunakan.

11. *Development of E-Book Format EPUB on Dynamic Electrical Materials of X-Grade Vocational School*, ditulis oleh Moh Rizal Fauzi Admojo & Atiqoh. Dengan hasil Berdasarkan temuan kajian pengembangan produk, pengembangan ini telah menghasilkan bahan ajar berupa buku elektronik format EPUB untuk topik Fisika di kelas X SMK/MAK. Dengan melalui berbagai putaran pengujian produk pengembangan ini, media sangat praktis dengan model pengembangan ini dan digunakan dalam pembelajaran tingkat kejuruan. Derajat validitas menampilkan skor akhir sebesar 82,44% berdasarkan temuan validasi ahli materi/isi. Penilaian Ahli Media menunjukkan nilai persentase sebesar 89,60%, artinya produk dinyatakan layak pakai. Berdasarkan analisis data dari hasil angket motivasi dan tanggapan siswa kelas X menunjukkan bahwa nilai siswa meningkat sebesar 11,20% dari temuan yang diperoleh sebelum dan sesudah memanfaatkan buku elektronik. Untuk hasil angket respons menunjukkan bahwa siswa termotivasi dan merespons e-book dengan baik dan dapat dikatakan bahwa e-book dalam format EPUB dapat digunakan dengan baik oleh siswa SMK Bubutan Surabaya.
12. *Android Based Learning Media Development on Basic Beauty Learning*, ditulis oleh Endah Dwi Tamara & Hasan Maksam. Dengan hasil Kajian validator terhadap kuesioner menghasilkan nilai kategori yang valid dengan nilai rata-rata 0,86. Mahasiswa serta profesor menyelesaikan kuesioner kepraktisan, yang kemudian dinilai dan menghasilkan rata-rata 85,5% untuk kategori sangat praktis. Pada tes keefektifan berbasis KKM, 85% siswa mencapai nilai di atas KKM, dan nilai 0,61 menunjukkan media pembelajaran yang dibuat berhasil. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk topik dasar kecantikan adalah sah, dapat diterapkan, dan berguna sebagai alat pengajaran.
13. *Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, ditulis oleh Unik Kurniawati, Henny Dewi Koeswanti. Dengan hasil Temuan menunjukkan bahwa penelitian dilakukan sepanjang jalan melalui tahap pengembangan. Berbeda dengan uji untuk validasi ahli media dengan kriteria tinggi persentasenya adalah 77%, sedangkan untuk validasi ahli materi dengan kriteria sangat tinggi persentasenya adalah 84%. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa komik digital (media pembelajaran Kodig) dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keberhasilan siswa kelas V pada topik 6 subtema 1.
14. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, ditulis oleh Krisma Widi Wardani, Danang Setyadi. Dengan hasil penelitian Temuan studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat digital dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar matematika dengan menggunakan berbagai sumber daya yang fleksibel dan mudah diakses.
15. *Development of discovery learning-based on online learning tools on momentum and impulse*, ditulis oleh Serevina V dan Luthfi. Dengan hasil Membuat E modul berisi materi, evaluasi dan pengayaan tentang materi momentum dan impulse, terdapat video didalamnya.

Pembahasan artikel berupaya untuk: (1) membahas rumusan masalah dan pertanyaan penelitian; (2) menjelaskan bagaimana temuan itu dicapai; (3) menginterpretasikan/menginterpretasikan temuan; (4) mengintegrasikan temuan penelitian dengan sistem pengetahuan saat ini; dan (5) mengembangkan teori baru atau mengubah teori yang sudah ada.

Temuan penelitian harus tegas ditarik dari dalam rangka untuk mengatasi rumusan masalah dan pertanyaan penelitian. Hasilnya ditafsirkan menggunakan akal sehat dan hipotesis yang diterima. Hasil studi sebelumnya atau dengan hipotesis saat ini dimasukkan ke dalam atau dihubungkan dengan fakta yang ditemukan di lapangan. Harus

ada referensi untuk alasan ini. Ide-ide lama dapat didukung atau disangkal dalam proses pengembangan yang baru, dan beberapa teori lama mungkin perlu dimodifikasi.

Penyusunan temuan penelitian menjadi "sub-judul" dalam sebuah artikel terkadang tidak dapat dihindari. Metode organisasi untuk menulis item unik yang tidak dapat ditulis secara terpisah dari artikel diperlihatkan dalam contoh berikut.

### ***Pembahasan***

Data diperiksa pada titik ini, dan temuan dapat menjawab pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian pertama Q1 Apakah media pembelajaran hasil R&D cocok diimplementasikan pada pembelajaran kurikulum Merdeka? Media pembelajaran hasil R&D dinilai cocok untuk diterapkan pada pembelajaran dengan kurikulum merdeka, berikut klasifikasi jenis media pembelajarannya.

Tabel 2. Jenis Media Pembelajaran

<b>No</b>	<b>Jenis</b>	<b>Jumlah Artikel</b>	<b>Nomor Artikel</b>
1	Video Animasi	3	1, 3, 10
2	E Modul Berbasis Andorid	4	2, 7, 8, 15
3	Ppt Interaktif	1	4
4	E Komik	3	5, 6, 13
5	Articulate Story line	1	9
6	Aplikasi belajar berbasis android	1	12
7	Makro media flash	1	14
8	E-book	1	11

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran kurikulum Merdeka, memiliki klarifikasi harus berbasis OBE (*Outcome-Based Education*) dimana OBE ini sangat membutuhkan media pembelajaran yang moderen dan berbasis internet (Suryaman, 2020). Menurut Dianne dalam penelitiannya juga sependapat dengan temuan penelitian ini, dimana media belajar belajar yang baik dan menarik serta berbasis Internet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana media pebelajaran yang baik akan meningkatkan literasi siswa dan sisfa akan lebih mudah mendapat informasi pembelajaran. (*Media and Information Literacy in Higher Education - 1st Edition*, t.t.)

Berdasarkan pertanyaan penelitian Q2 Model pengembangan apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan media hasil R&D sehingga cocok untuk diimplementasikan pada kurikulum merdeka? Pada penelitian ini ditemukan metode yang cocok untuk mengembangkan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengembangan ADDIE banyak digunakan karna model ini masih dianggap metode yang paling teliti dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu pengembangan media. Dengan menggunakan model ADDIE media yang dikembangkan menjadi lebih fleksibel dalam hal penggunaan dan dapat terus dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman. Pendapat ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh rifqa gusmida tentang pengembangan media belajar mengunakan ADDIE (Gusmida & Islami, 2017). Penelitian yang mendukung penggunaan addie untuk mengembangkan media pembelajaran juga ditulis oleh Indira koneru terkait pengembangan media belajar terbaru berbasis WEB , dimana sangat membutuhkan penelitian berbasis ADDIE (Koneru, 2010).

Pendekatan sistem digunakan oleh model ADDIE untuk membuat sistem pendidikan. Prinsip dasar dari metode sistem adalah memecah proses perencanaan

pembelajaran menjadi sejumlah proses, menempatkannya dalam urutan yang logis, dan kemudian menggunakan hasil dari setiap langkah sebagai masukan untuk langkah selanjutnya. Molenda dan Januszewski (2008). Pendekatan pendidikan lima fase yang disebut paradigma instruksional ADDIE menggunakan analisis dinamis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Rahmat dkk., 2021). Ini adalah langkah-langkah yang membentuk Model ADDIE:

### 1. Analisis

Tindakan Pada titik ini, penting untuk menilai persyaratan pembuatan bahan ajar yang mendukung tujuan pembelajaran (Ainia, 2020):

- a. Analisis kinerja adalah saat masalah mendasar dengan pembelajaran mulai muncul.
- b. Kajian analisis siswa adalah studi tentang pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan siswa. Tentukan berbagai tingkat keterampilan siswa menggunakan analisis ini. Hasil temuan analisis siswa tentang pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran dapat menggabungkan contoh keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Hal-hal tertentu harus dicapai pada tingkatan ini terdiri dari: 1) Karakteristik siswa yang berhubungan dengan pembelajaran; 2) Pengetahuan dan kemampuan siswa saat ini yang relevan dengan pembelajaran; 3) Siswa harus memiliki kemampuan kognitif untuk belajar; 4) Teknik untuk mengembangkan bahan ajar yang dibutuhkan siswa untuk memperoleh keterampilan analitis fakta, ide, aturan, dan teknik bahan ajar. Identifikasi bahan melalui analisis bahan dengan mengacu pada fakta, konsep, prinsip, dan proses adalah metode untuk memastikan bahwa bahan tersebut berkaitan dengan penciptaan bahan ajar untuk pembelajaran. Pendekatan studi literatur digunakan untuk melakukan analisis pada tahap ini. Tujuan menganalisis fakta, konsep, aturan, dan praktik dalam materi pembelajaran adalah untuk menentukan komponen kunci yang perlu diajarkan dan bagaimana komponen tersebut harus disusun secara sistematis. Tujuan pembelajaran dapat dibuat berdasarkan penelitian ini.
- c. Analisis tujuan pembelajaran sangat penting untuk memutuskan pengetahuan atau kemampuan apa yang harus dimiliki anak-anak. Saat ini, tujuannya adalah harus dicapai berikut ini: 1) Tujuan pendidikan telah ditetapkan sebelumnya; 2) Tujuan tercapai. Tingkat ini melibatkan menciptakan sumber daya pendidikan untuk instruksi dapat digunakan sebagai referensi.

### 2. Desain

Kegiatan-kegiatan berikut adalah di antara yang direncanakan selama tahap desain pembuatan materi pendidikan (Cahyadi, 2019): 1) Pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran kontekstual berdasarkan fakta, konsep, kaidah, dan jadwal dengan tetap mempertimbangkan kompetensi inti dan kemampuan fundamental, serta indikator dan alat evaluasi siswa, 2) Memilih desain bahan pembelajaran dan perangkat penilaian pembelajaran dengan teknik pembelajaran, desain kegiatan belajar mengajar atau situasi belajar, dan perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan keterampilan topik.

### 3. Pengembangan

Model ADDIE meliputi kegiatan pengembangan untuk realisasi desain dalam contoh ini, bahan ajar. Produksi dan revisi bahan ajar keduanya termasuk dalam proses pengembangan dalam penelitian ini. Selama fase desain, kerangka kerja konseptual untuk memproduksi bahan ajar dikembangkan. Kerangka konseptual diubah menjadi blok bangunan untuk pembuatan bahan ajar yang disusun untuk pelaksanaan sesuai dengan tujuan tahap pengembangan. Untuk menyelesaikan tahap pembuatan bahan ajar, dua

tujuan utama harus dipenuhi, yaitu: (Cahyadi, 2019): 1) Membuat atau merevisi sumber daya pendidikan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan 2) pilih sumber pengajaran terbaik yang dapat ditemukan.

#### 4. Implementasi

Selama tahap penerapan proyek ini, pembuatan bahan ajar dalam konteks kelas benar-benar diwujudkan. Implementasi melibatkan mengadaptasi desain bahan ajar yang dibuat ke situasi dunia nyata. Disampaikan sesuai dengan pembelajaran dirancang sumber ajar. Evaluasi pertama dilakukan setelah penyusunan bahan ajar selanjutnya selesai, memberikan masukan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Di antara tujuan utama dari fase implantasi adalah: (Cahyadi, 2019): 1) Membantu siswa dalam mencapai tujuan akademik mereka; 2) menghindari penyelesaian masalah hanya demi penyelesaiannya, dan 3) mereka temui di masa lalu selama proses pembelajaran, 4) memastikan bakat siswa tumbuh menjelang akhir pendidikannya.

#### 5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah mengevaluasi dalam menciptakan paradigma sistem pendidikan ADDIE. Salah satu teknik untuk meningkatkan kualitas bahan ajar adalah evaluasi. Evaluasi formatif dan sumatif adalah dua bentuk evaluasi yang berbeda. Evaluasi sumatif terjadi ketika semua kegiatan (satu semester) telah selesai, sedangkan evaluasi formatif terjadi pada akhir setiap pertemuan tatap muka (mingguan). Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran akhir atau persyaratan kompetensi telah terpenuhi. Temuan evaluasi menginformasikan pembuatan bahan ajar. Setelah itu, perubahan dilakukan sebagai tanggapan atas temuan penilaian atau menuntut agar tujuan pembuatan materi pendidikan tidak terpenuhi. Meneliti perkembangan open source (Febrianto & Puspitaningsih, 2020): (1) Pendapat siswa terhadap semua kegiatan pembelajaran, (2) Pengaruh kegiatan pembelajaran terhadap keterampilan siswa, 3) Manfaat bagi sekolah dari peningkatan kemampuan siswa sebagai hasil penciptaan bahan ajar.

### PENUTUP

Dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review, atau SLR, dan kajian yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam waktu satu tahun, antara tahun 2020 dan 2021 terdapat banyak penelitian yang mengangkat tema pengembangan media pembelajaran dengan jenis penelitian R&D, tetapi Ketika dianalisis menggunakan indikator kecocokan dengan kurikulum merdeka banyak dari media pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan indikator. Indikator kesesuaian media pembelajaran tersebut di antaranya: media pembelajaran yang dikembangkan harus media pembelajaran yang fleksibel untuk dimanfaatkan dalam berbagai kondisi.. Media pembelajaran harus sederhana untuk digunakan oleh siswa dan guru, media pembelajaran harus mampu menstimulus kreativitas siswa dalam pembelajaran. Terahir media yang dikembangkan harus bersifat inovatif sehingga mampu memenuhi tuntutan perkembangan zaman pada era Industry 4.0. Dengan memakai metode analisis data SLR didapatkan hasil akhir 15 artikel jurnal yang sesuai untuk digunakan Ketika pembelajaran pada kurikulum merdeka.Terdapat delapan jenis media yang sesuai bila dipakai pada kurikulum merdeka diantaranya Video Animasi, E-Modul, PPT Interaktif, E-Komik, E-book, Macro Media Flash, Aplikasi Android, Articulate Storyline.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aan, W., Saidatul, I., & Kholida, F. (2021). Implementasi Merdeka Belajar melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(2), 102-107. DOI: <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101. DOI: <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Ana Widyastuti. (2022). *Merdeka Belajar dan Implementasinya*. Jakarta: Gramedia.
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2), 356-370. DOI: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Bambang Sutadi. (2020). *Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. Grasindo.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-2. DOI: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18. DOI: <https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.297>
- Gusmida, R., & Islami, N. (2017). The Development of Learning Media for the Kinetic Theory of Gases Using the ADDIE Model with Augmented Reality. *Journal of Educational Sciences*, 1(1), 1-0. DOI: <http://dx.doi.org/10.31258/jes.1.1.p.1-10>
- Hadi, S., Tjahjono, H. K., & Palupi, M. (2019). Systematic Review: Meta Sintesis untuk Riset Perilaku Organisasional. *Yogyakarta: Viva Victory Abadi*
- Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meliani Safitri, Muhammad Musarif Jamaluddin dan Janner Simarmata, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15-27.
- Koneru, I. (2010). ADDIE: Designing Web-enabled Information Literacy Instructional Modules. *Desidoc Journal of Library & Information Technology*, 30(3), 23-34. <https://doi.org/10.14429/djlit.30.388>
- M. Haviz. (2019). Research and Development: Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1), 28-43. DOI: <http://dx.doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Media and Information Literacy in Higher Education—1st Edition*. (t.t.). Diambil 29 Maret 2023, dari <https://www.elsevier.com/books/media-and-information-literacy-in-higher-education/oberg/978-0-08-100630-6>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. DOI: <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), Art. 1. DOI: <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rahmat, A., Isa, A. H., Ismaniar, & Arbarini, M. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19: Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh*. Samudra Biru.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Kanisius.

- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenada Media.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13–28.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77. DOI: <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Zed, M. (2004). *Metode Peneletian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.