

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan bidang *Information and Communication Technology* (ICT) telah melahirkan revolusi industri 4.0 dan era *society 5.0* yang mengakibatkan adanya kemajuan global dalam segala bidang kehidupan. Hal yang tidak dapat dipungkiri di dunia adalah berkembang pesatnya kemajuan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berjalan dalam beberapa tahun ini. Seperti yang diungkapkan oleh Naidoo dan Hajaree, (2021) “*Within the era of the Fourth Industrial Revolution (4IR), the use of technology-based tools within teaching and learning is an innovative pedagogy to consider*”. (Di era Revolusi Industri Keempat (4IR), penggunaan alat berbasis teknologi dalam pembelajaran adalah pedagogi inovatif untuk dipertimbangkan). Dengan perkembangan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat tersebut, pemerintah Indonesiapun telah meluncurkan *society 5.0* yang dicetuskan oleh Jepang, yang bertujuan untuk pemerataan warga yang terpusatkan kepada manusia serta berbasiskan teknologi (Wibawa & Agustina, 2019). Sehingga, pemerataan tersebut menjadikan tantangan dan peluang bagi masyarakat untuk meningkatkan kecakapan dan keterampilan di berbagai bidang khususnya penggunaan teknologi informasi. Banyak manfaat yang telah dirasakan oleh kemajuan pesat teknologi informasi ini yakni kemudahan dalam mengakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi, dan lainnya tanpa terkendala jarak dan waktu.

Berbagai pemanfaatan teknologi informasi bisa dirasakan di berbagai bidang, khususnya bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan yakni pembelajaran, pengaplikasian teknologi informasi dapat berupa pemanfaatan jaringan komputer dan internet (Husaini, 2014). Teknologi informasi serta komunikasi pada aktivitas pengajaran mempunyai peranan untuk menghubungkan pada penyelenggaraan transfer ilmu pengetahuan dengan tidak menghapuskan model awalnya dari pembelajaran (Husain, 2014). Dalam hal ini, pertukaran informasi dan komunikasi antara peserta didik dengan tenaga pendidik menjadi lebih mudah dilakukan tanpa terkendala ruang dan waktu. Pengaplikasian teknologi dalam bentuk internet yaitu akses informasi atau sumber-sumber belajar dengan mudah. Sedangkan dalam bentuk jaringan komputer yaitu pemanfaatan dalam bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras sistem komputer seperti sarana atau media pembelajaran. Ini menjadi penting untuk fokus pada penggunaan media saat proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh Naidoo dan Hajaree (2021) *“Within the ambit of the 4IR, it is important to focus on the use of technology-based tools when teaching and learning”*.

Berkembangnya teknologi informasi yang semakin maju ini membuat pengaruh terhadap bidang pendidikan. Tak dapat dipungkiri bahwa dalam bidang pendidikan saat ini, sudah menggunakan berbagai macam alat teknologi informasi guna meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Namun pada kenyataannya, dalam penggunaan teknologi informasi ini masih tergolong belum merata. Masih ada sekolah-sekolah yang berada di pelosok desa yang kesulitan untuk merasakan manfaat teknologi ini, baik *software* maupun *hardware*. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya yang sering ditemui adalah tenaga pendidik yang

belum menguasai penggunaan alat teknologi informasi. Sehingga berdampak pada pembelajaran yang konvensional dan tidak menarik bagi peserta didik karena minimnya kemampuan atau kompetensi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Di samping itu pula keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi pelajaran (berbasis teknologi informasi dan komunikasi) menjadi tantangan guru dimasa kini. Sama dengan yang diungkapkan oleh Mayer (2021) bahwa *“The challenge for instructional designers is to effectively use the learner’s visual and verbal channels to allow for active cognitive processing while not overwhelming the learner’s processing capacity”* yang dapat diartikan bahwa tantangan bagi perancang pembelajaran yakni untuk dapat secara efektif menggunakan visual dan verbal pelajar agar pemrosesan kognitif dapat secara aktif terjadi namun tidak membebani kapasitas pemrosesan pelajar.

Hal ini terbalik dengan globalisasi yang harusnya telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih ke arah terbuka (Budiman, 2017). Dengan adanya globalisasi yakni pergeseran dalam dunia pendidikan ini, maka tantangan bagi tenaga pendidik adalah harus belajar dan menguasai teknologi informasi. Sementara itu, tantangan bagi peserta didik juga dapat dilihat dari ketidakmerataan terhadap pemanfaatan teknologi. Seperti dalam pembelajaran *online*, terdapat beberapa peserta didik yang tidak mempunyai alat teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran seperti *gadget* dan internet.

Terjadinya pandemi COVID-19 (Corona Virus Disease) ini mengakibatkan perubahan pada tatanan kehidupan mulai dirasakan, seperti pada sektor

perekonomian, pendidikan, dan kehidupan sosial masyarakat saat ini. Pada bidang pendidikan khususnya, pemerintah telah menutup sementara semua sekolah dan perguruan tinggi di seluruh provinsi. Namun, telah di buka kembali dengan tatap muka terbatas. Mengamati dari observasi yang dilaksanakan pada SD Negeri 2 Anturan, proses pembelajaran disekolah berubah, yang awalnya dilaksanakan dengan 100% tatap muka, kini menjadi pembelajaran 50% jarak jauh atau daring/belajar mandiri, dan 50% tatap muka yang dilakukan secara bergantian. Dalam keadaan seperti ini, guru-guru juga mengajar dari rumah melalui metode koordinasi bersama orang tua murid, baik dengan *video call* dan juga foto aktivitas belajar anak di rumah guna memberi kepastian terdapat interaksi diantara guru bersama orang tua (Harike, 2021). Seperti yang terdapat pada SD Negeri 2 Anturan, yang mana pada masa pandemi ini, metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru tidak efektif dan tidak menarik bagi peserta didik, cenderung hanya memberikan penugasan untuk mencermati buku ajarnya serta memberikan tugas melalui forum *WhatsApp*, sehingga peserta didik akan sulit memahami materi karena tidak diberikannya sebuah media pembelajaran yang inovatif. Tidak hanya sampai disana, fakta riil yang kerap terjadi dalam pembelajaran online adalah minimnya media pengajaran inovatif yang dipakai pendidik, maka murid terkadang merasa jenuh dalam pembelajaran dengan media yang sering digunakan, misalnya lks, modul, buku ajar, dsb yang sifatnya cetak, sehingga peserta didik akan merasa jenuh dalam pembelajaran online dan tatap muka. Maka dari itu, pembelajaran daring dan luring ini memerlukan keterampilan dan penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar dalam proses pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka tetap bisa berjalan dengan efektif.

Hal lain yang harus diperhatikan selain penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru yakni media pembelajaran. Gerlach & Ely (1971) yang ditulis oleh Arsyad (2020) mengatakan bahwasanya media bila dimengerti dari garis besarnya yakni materi, manusia, ataupun fenomena yang mengonstruksikan keadaan yang menciptakan murid bisa mendapatkan kemampuan, pengetahuan ataupun sikap. Seiring berjalannya waktu, perkembangan media mengikuti perkembangan teknologi. Arsyad (2020) mengungkapkan, teknologi tertua yang digunakan pada kegiatan pengajaran yakni percetakan dan bekerja berdasarkan mekanis. Lalu terlahir teknologi audiovisual mengombinasikan temuan elektronis serta mekanis guna tujuan pengajaran. Teknologi yang timbul akhir-akhir ini yakni teknologi mikroprosesor yang menciptakan penggunaan komputer serta aktivitas berinteraktif. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang tugas-tugas guru guna memotivasi dan meningkatkan pemahaman belajar peserta didik (Mutia *et al.*, 2017). Hal ini dikemukakan oleh Hayati *et al.*, (2017) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik sebagai suatu cara atau teknik mengajar. Sehingga, penggunaan media belajar bisa memicu kemauan dan potensi baru maupun motivasi serta stimulus aktivitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Seiring berkembangnya bidang pendidikan, ada banyak media pembelajaran yang bervariasi yang dapat dipakai pada kegiatan pembelajaran. Bersumber pada kemajuan teknologi sekarang, media pengajaran bisa diklasifikasikan pada 4 golongan, ialah: (1) media teknologi hasil cetak, (2) media hasil teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang bersumber pada pc, serta (4) media hasil kombinasi.. teknologi cetak serta pc (Arsyad, 2020).

Pada penelitian ini, fokus dari media pembelajaran yang digunakan adalah media yang berbasis teknologi audio-visual, yakni video pembelajaran. Menurut Luhulima *et al.*, (2017) bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam membantu proses belajar. Selain itu, Busyaeri *et al.*, (2016) juga berpendapat bahwa video sebagai suatu media audiovisual yang telah diedarkan dalam bermasyarakat serta sering disukai anak SD, dimulai dari macam video hiburan, informasi, pengetahuan, animasi, dsb dapat ditonton secara mudah. Adapun fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan produk video pembelajaran berplatform animasi kartun. Kartun ialah sesuatu berkas gambar pada sequence khusus yang diperlihatkan diantara durasi khusus alhasil. terciptalah suatu khayalan gambar, ataupun dengan cara sederhananya kartun ialah suatu pergerakan objek yang dicoba supaya nampak lebih energik serta menarik. (Luhulima *et al.*, 2017). Selaras dengan Agustien *et al.*, (2018) yang ditulis oleh Sunami & Aslam (2021), bahwa video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Nantinya video pembelajaran animasi ini akan dirancang menggunakan platform online yaitu Powtoon. Video animasi pengajaran berplatform powtoon ialah film animasi animasi yang diisi oleh beragam materi ajar serta bisa digunakan media belajar buat sekolah dasar sebab karakternya yang unik serta terkesan lucu sehingga tepat untuk peserta didik sekolah dasar. (Ponza *et al.*, 2018). Pada era digital ini, semua kalangan masyarakat umum sudah tidak asing lagi dengan keberadaan sebuah video, begitu pula dengan peserta didik. Menurut Miccrendel (2016) yang ditulis oleh Luhulima *et al.*, (2017) bahwa peserta didik zaman sekarang tercantum anak gen Z, ialah anak-anak angkatan global, sosial, visual, serta teknologi, maka

sebab itu gaya belajar peserta didik zaman sekarang tak terlepas dari teknologi. Tidak hanya dilihat dari generasi Z, penting juga untuk memperhatikan karakteristik berpikir peserta didik. menurut Piaget yang ditulis oleh Fauziah (2011) bahwa karakter berasumsi anak dalam rentang waktu operasional konkrit (berumur kisaran 6 ataupun 7 hingga 11 ataupun 12). merupakan dapat mengambil nilai lainnya dari sesuatu permasalahan, dapat dengan cara bersimultan menciptakan perspektif lainnya. Menjawab perihal itu, pemakaian film saat belajar bisa dijadikan untuk suatu media guna menunjang aktivitas pembelajaran di sekolah

Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, yakni individu maupun kelompok. Media menggunakan video jelas lebih relatif ada kemudahan diingat serta dimengerti pada pelajaran, dikarenakan tidak mempergunakan satu macam indera saja (Purwanti, 2015). Seperti hasil penelitian dengan pembelajaran audio visual oleh Purwanti (2015), nilai rata-rata peserta didik sebelum 69,19 menjadi 81,48 dan rerata angka yang awal 69,58 jadi 81,55 setelah memakai media video ajar. Tidak hanya itu, sebab pengajaran dengan memakai video ajar, hingga partisipan ajar bisa memutar videonya berkali-kali di mana saja serta kapan saja kala dibutuhkan. Kala mereka kurang ingat terhadap sesuatu modul, mereka bisa memutar ulang video pembelajaran yang diberikan (Ario & Asra, 2019). Menurut Sudirman (2006), yang ditulis oleh Apriyansyah *et al.*, (2019), kalau pengalaman belajar seorang 75% di dapat dari indera pengelihatan (mata), 13% malalui indera pendengaran (kuping) serta selebihnya lewat indera lainnya.

Sama dengan yang dikatakan oleh Korkut, dkk (2015), video adalah media yang efektif dan ekonomis dalam menawarkan platform umum penyediaan materi

pendidikan, alat, dan layanan untuk membuat dan memberikan pelatihan yang kaya dan kuat dalam *e-learning*. Seperti yang ditemukan bahwa banyak peserta didik menemukan pembelajaran berbasis video lebih alami, lebih mudah, dan lebih jelas daripada pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran dalam video dikatakan sangat membantu segala hal, dapat dipelajari dimanapun, dan dapat digunakan kapanpun. Sebagai tambahan, Arsyad (2020) mengungkapkan, terus menjadi banyak alat indera yang dipakai buat menerima serta mengolah data terus menjadi besar peluang data itu dipahami serta bisa dijaga dalam ingatan. Maka begitu, bisa ditarik kesimpulan bahwa media merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil temuan yang telah dikaji dan dipaparkan diatas, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran menggunakan video pembelajaran, hal inilah yang menjadikan alasan peneliti guna pengembangan produk video pengajaran.

Adapun mata pelajaran yang dipilih agar dijadikan video pembelajaran yaitu mata pelajaran IPA. Adapun alasannya, pertama, menurut hasil wawancara dengan wali kelas V, bahwa pemilihan mata pelajaran IPA didasari oleh materi yang tersaji dalam buku teks kebanyakan masih bersifat abstrak, sehingga perlu di konkretkan dengan berbantuan media video pembelajaran. Kedua, aktivitas pembelajaran baik daring maupun luring masih tergolong sekadar terpusatkan kepada pendidik, maka peserta didik tampak kurang ada keaktifan saat pengajaran, yang menyebabkan kualitas belajar rendah. Ketiga, guru ingin menggunakan sebuah media

pembelajaran berisikan materi IPA, dalam pembelajaran baik daring maupun luring, agar kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Selain itu, dalam merancang pembelajaran berbasis video, tentu membutuhkan sebuah teori yang akan digunakan untuk acuan dalam konten video pembelajaran agar lebih efektif dan terstruktur. Seperti Iqbal *et al.*, (2021:2) yang mengungkapkan pernyataan berikut:

To design theory-based lesson plan and ensure an effective teaching and learning atmosphere, it is crucial to follow constructivism theory, Gagne's nine events of learning and formative assessment blended lesson plan".

Dapat diartikan bahwa, untuk merancang rencana pelajaran berbasis teori dan memastikan suasana belajar-mengajar yang efektif, sangat penting untuk mengikuti (1) teori konstruktivisme, (2) sembilan peristiwa pembelajaran Gagne, dan (3) penilaian formatif memadukan rencana pelajaran.

Menurut Gagne, pembelajaran melibatkan faktor internal (proses kognitif yg dilakukan peserta didik) dan faktor eksternal (stimulasi dari lingkungan) (Milka, 2014). Maka begitu, belajar merupakan selengkap tahapan kognitif yang mengganti sifat eksitasi lingkungan, melampaui pengolahan data jadi kapabilitas baru. Gagne percaya bahwa proses belajar pada setiap orang sangatlah berbeda-beda, bukan hanya proses tunggal, namun melalui 9 tahapan/langkah (9 *events*) yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran baik konvensional (tatap muka) maupun pembelajaran daring (*online learning*). Sembilan tahapan tersebut yakni (1) memicu ketertarikan atensi; (2) memberikan tujuan pengajaran; (3) mengingat kembali pembelajaran sebelumnya; (4) menampilkan materi; (5) memberi bimbingan belajar; (6) menimbulkan unjuk kerja (merespon); (7) memberi *feed back*; (8) mengevaluasi kinerja; dan (9) memperkuat retensi serta transfer belajar (tanya jawab) (Chen, & Johannesmeyer, 2019).

Alasan pengembang menggunakan teori 9 tahapan/langkah dari Gagne ini adalah, media video yang dikembangkan dirasa akan lebih terstruktur dan sistematis pada isi/konten media video tersebut. Hal berikut pastinya bisa menciptakan murid lebih terarah dan sistematis dalam pemahaman materi yang ada pada media video. Disamping itu peserta didik akan lebih tertarik dalam melakukan proses pembelajaran. Alasan yang kedua adalah, adanya teori dari Gagne ini, membuat pengembang memiliki pedoman untuk merancang media video agar media tersebut layak digunakan pada peserta didik.

Beberapa hasil penelitian yang telah dianalisis, yaitu yang pertama dari Naidoo dan Hajaree (2021), yang meneliti tentang menggali persepsi peserta didik kelas 5 tentang penggunaan video dan presentasi PowerPoint saat mempelajari pecahan dalam matematika. Hasil penelitian ini adalah 1) Penggunaan alat berbasis teknologi menginspirasi cara belajar pecahan yang menarik dan menyenangkan, 2) Penggunaan alat berbasis teknologi menginspirasi suasana yang menggembirakan untuk belajar pecahan. Selain itu penelitian dari Iqbal, et al. (2021) tentang memikirkan kembali teori rencana pelajaran untuk pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Ditemukan hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa lebih menyukai kelas akademik yang diinduksi oleh RPP. Penilaian empiris juga didasarkan pada efektivitas rencana pelajaran berdasarkan salah satunya teori sembilan langkah pembelajaran Gagne. Faktor ini penting untuk merancang rencana pelajaran yang efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut dan pemaparan terkait media pembelajaran yang efektif dilakukan di masa pandemi ini adalah audio visual media atau video pembelajaran, namun tidak menutup kemungkinan media yang

dikembangkan ini juga akan efektif dilakukan secara tatap muka/luring. Untuk menyediakan media agar dapat digunakan oleh guru-guru yang belum merasakan pemanfaatan teknologi ini dikembangkannya video pembelajaran khususnya untuk sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minimnya media pengajaran inovatif yang dipakai pendidik, sehingga murid terkadang merasa jenuh dalam pembelajaran dengan media yang sering digunakan, misalnya modul, buku ajar, lks, dsb yang sifatnya cetak.
2. Kurang efektif dan tidak menariknya metode pembelajaran yg sering digunakan oleh guru pada masa pandemi ini.
3. Sulitnya siswa memahami materi karena hanya diberi penugasan mencermati buku ajar saja dan penggunaan Whatapps untuk pemberian tugas.
4. Minimnya kemampuan atau kompetensi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, serta keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi pelajaran (berbasis teknologi informasi dan komunikasi).

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembelajaran, media memegang peran penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehubungan dengan situasi pandemi COVID-19 ini juga menjadikan media pembelajaran sangat diperlukan, khususnya video pembelajaran untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran *online*, keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, dan minat belajar peserta didik. Pentingnya media video bagi anak SD yang memiliki karakteristik sangat ingin tahu

dan senang merasakan/melihat/memperagakan sesuatu secara langsung. Sehingga, dengan adanya media video dapat merangsang keinginan siswa dan sesuai dengan karakteristiknya untuk melakukan aktifitas pembelajaran secara daring atau luring, yang dilakukan dengan cara menyaksikan sebuah video pembelajaran. Oleh sebab itu, maka fokus penelitian ini adalah perlunya mengembangkan media pembelajaran berupa video sesuai dengan perkembangan teknologi pada saat ini berbasis salah satu teori belajar Gagne. Teori tersebut merupakan teori belajar sembilan langkah Gagne yang terdiri dari (1) menarik atensi; (2) memberikan tujuan pengajaran; (3) mengingatkan lagi pembelajaran sebelumnya; (4) menampilkan materi; (5) memberi pembimbingan belajar; (6) menimbulkan unjuk kerja (merespon); (7) memberi *feed back*; (8) mengevaluasi kinerja; dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar (tanya jawab). Namun yang bisa digunakan dalam media video pembelajaran yakni (1) menarik atensi; (2) memberikan tujuan pengajaran; (3) mengingatkan lagi pembelajaran sebelumnya; (4) menampilkan materi; (5) memberi pembimbingan belajar; (6) menimbulkan unjuk kerja (merespon); (7) memberi *feed back*; (8) mengevaluasi kinerja; dan (9) memperkuat retensi serta mentransfer belajar (tanya jawab). Pada langkah ini akan disajikan pada tabel 4.3, yaitu pada kegiatan pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

- 1 Bagaimanakah proses rancang bangun video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kelas V di SD Negeri 2 Anturan?
- 2 Bagaimanakah validitas produk pengembangan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada kelas V di SD Negeri 2 Anturan?

3. Bagaimanakah efektivitas penerapan produk pengembangan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kelas V di SD Negeri 2 Anturan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun produk video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kelas V di SD Negeri 2 Anturan.
2. Untuk mengujikan kevaliditasan produk pengembangan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dalam kelas V di SD Negeri 2 Anturan.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas produk pengembangan video pembelajaran guna menaikan hasil belajar kelas V di SD Negeri 2 Anturan.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada pula riset ini bermanfaat terkait pengembangan video pembelajaran kelas V di SD Negeri 2 Anturan yakni mencakup.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil riset berikut bisa memberi pedoman seperti proses pengembangan produk, uji validitas produk, dan efektivitas produk di Sekolah Dasar, khususnya persoalan pada mata pelajaran Tematik.
 - b. Hasilnya dari riset bisa menunjang pendidik pada tahapan pengajaran dalam kelas, serta bisa menaikan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar khususnya persoalan pada mata pelajaran Tematik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta didik

Dengan dilakukan penelitian pengembangan video pembelajaran yang teruji secara empiris kelayakannya, dapat memberikan manfaat yang besar sebagai bahan ajar bagi murid agar menaikkan minat serta motivasi, serta pengetahuan murid Sekolah Dasar dengan video pembelajaran yang di kembangkan.

b. Bagi Guru

(1) Hasil pengembangan video pembelajaran bisa dipakai oleh guru sebagai alternatif pilihan bahan ajar yang bisa memfasilitasi/memudahkan pelaksanaan kegiatan pengajaran mata pelajaran Tematik; (2) Guru yang terlibat secara langsung dalam penelitian ini akan memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan video pembelajaran, yang selanjutnya diharapkan guru dapat mengembangkan hal serupa untuk memperkaya jenis media/bahan ajarnya di sekolah.

c. Kepala Sekolah

Dengan dilakukan penelitian pengembangan video pembelajaran ini, dapat membantu guru dan kepala sekolah dalam penggunaan dan/atau penyediaan media pembelajaran yang inovatif selain buku ajar yang telah digunakan di SD N 2 Anturan sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah pada saat observasi.

d. Peneliti Lain

Riset berikut bisa dipakai untuk referensi saat melaksanakan riset yang serupa sehingga nanti diinginkan riset lebih mencapai kesempurnaan daripada riset saat ini atau yang sudah lalu.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, produk yang dikembangkan yaitu berupa audio-visual, atau video pembelajaran. Spesifikasi video pembelajaran ini menerapkan video yang berbasis animasi. Alasan pengembang menggunakan video animasi adalah untuk meningkatkan daya tarik peserta didik kelas V dalam proses pembelajarannya. Mata pelajaran yang dimuat pada video pembelajaran ini yaitu materi Tematik yang difokuskan pada mata pelajaran IPA. Video pembelajaran IPA ini dikembangkan menggunakan platform online dari Powtoon dan aplikasi pendukung lainnya, kemudian video tersebut diunggah ke platform YouTube. Selain itu, video pembelajaran ini menerapkan teori yang akan digunakan untuk acuan dalam konten video pembelajaran yang bertujuan agar video pembelajaran lebih efektif dan terstruktur, teori yang digunakan yakni teori 9 tahapan/langkah dari Gagne. Dengan demikian, pengembang juga merancang thumbnail video yang bisa menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan menonton video pembelajaran IPA yang telah dikembangkan. Thumbnail video adalah tampilan sampul awal yang terlihat pada YouTube yang bertujuan untuk menarik minat para audiens agar menonton video yang sudah diunggah.

Video pembelajaran IPA ini nantinya juga bisa diakses melalui YouTube oleh guru, peserta didik, maupun masyarakat umum yang ingin belajar tentang IPA. Spesifikasi dari video yang telah dipaparkan, harapan pengembang adalah video pembelajaran IPA mampu mengakomodasi proses pembelajaran daring maupun luring.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan video pembelajaran IPA ini agar guru mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh. Selain itu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

1.9.1 Asumsi Pengembang

1. Video pembelajaran IPA ini memotivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran daring maupun luring, karena video pembelajaran IPA ini berbasis animasi yang bisa menaikkan motivasi belajar siswa.
2. Pada kegiatan pengajaran daring maupun luring menggunakan video pembelajaran IPA, memudahkan guru dalam penyampaian materi IPA.
3. Video pembelajaran IPA ini mengacu pada buku ajar Tematik guna membuat kegiatan pengajaran lebih runtut serta ada kemudahan dimengerti oleh pendidik dan juga siswanya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembang

1. Perancangan video pengajaran IPA ini didasarkan atas karakteristik murid kelas V semester ganjil di SD Negeri 2 Anturan, maka produk hasil pengembangan sekadar dikhususkan kepada murid SD Negeri 2 Anturan.
2. Dalam penelitian ini pengembang hanya memfokuskan salah satu mata pelajaran pada Tematik, yaitu mata pelajaran IPA.

1.10 Definisi Istilah

Buat menjauhi terdapatnya kesalahpahaman kepada berbagai istilah kunci yang dipakai pada riset ini, hingga dipersepsikan butuh buat membagikan pembatasan istilah yakni:

1. Pengembangan merupakan sesuatu proses serta usaha buat menciptakan serta memvalidasikan berbagai bahan berbentuk modul, media, perlengkapan serta ataupun strategi belajar yang akan dipakai pada pembelajaran serta pendidikan.
2. Video pembelajaran adalah sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar-gambar bergerak.
3. Teori Gagne adalah teori belajar yang memiliki sembilan tahapan/langkah untuk dijadikan pedoman dalam mengembangkan media. Adapun sembilan tahapan/langkah dari Gagne terdiri dari (1) menarik perhatian; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran; (3) mengingat kembali pembelajaran sebelumnya; (4) menyajikan materi; (5) memberikan bimbingan belajar; (6) memunculkan unjuk kerja (merespon); (7) memberikan umpan balik; (8) mengevaluasi kinerja; dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar (tanya jawab).
4. Hasil Belajar merupakan pergantian perilaku yang merupakan hasil belajar pada penafsiran yang lebih besar melingkupi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik.

