

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah mengambil kebijakan untuk bergelora meningkatkan produktivitas kegiatan pendidikan untuk peserta didik dan mahasiswa untuk mengembangkan diri dengan belajar tatap muka secara penuh (100 persen) dengan kapasitas peserta didik seratus persen termuat (Pengelola web kemdikbud, 2022). Kondisi Idealnya siswa selama pembelajaran tatap muka memberikan potensi pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan tentu saja menyenangkan serta hasil belajar peserta diharapkan bertumbuh. Guru adalah salah satu elemen kunci keberhasilan setiap upaya pendidikan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat berfungsi sebagai pendidik, guru, dan pembimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Kusumaningrum, et al., 2024).

Guru harus menjadi fasilitator untuk membentuk karakter siswa yang berpikir kritis, kreatif dan berinovasi, terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi serta berkarakter (Indarta *et al.*, 2022). Dengan adanya kemajuan teknologi, ruang untuk guru dalam berinovasi semakin melebar. Teknologi mempermudah pekerjaan guru dalam menyediakan administrasi hingga menyediakan sumber belajar. Teknologi dapat digunakan sebagai acuan memilih strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media yang di gunakan guna unntuk meningkatkan suasana pembelajaran (Marisa, et al., 2021). Dengan adanya teknologi, guru dapat membuat sumber belajar seperti video, *powerpoint*, e-modul, e-book dan lain-lain. Data empiris pun memberikan

dukungan bahwa siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga kejenuhan berkurang dan pemberian materi pembelajaran dapat diterima secara lancar dan menyeluruh (Nengrum et al., 2021).

Pendidik di kelas V di SD No. 4 Gulingan sudah mempunyai media pembelajaran memakai *Microsoft Powerpoint* untuk menunjang materi pembelajaran di kelas dan dijelaskan secara lisan langsung kepada peserta didik selama pembelajaran tatap muka. Selama pembelajaran tatap muka tentu terlihat kemampuan sebenarnya peserta didik begitu disajikan informasi secara nyata sehingga menjadi hambatan. Hambatan yang muncul selama proses pembelajaran di SD No. 4 Gulingan yakni 1) peserta didik kurang memperhatikan *powerpoint* yang telah dibuat oleh pendidik, 2) pendidik mengemas materi pembelajaran pilihannya menggunakan *powerpoint* untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan 3) peserta didik sering menanyakan kembali materi pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

Sehubung dengan masalah pembelajaran tatap muka di SD No. 4 Gulingan diperkuat dengan data hasil wawancara pendidik kelas V di Gugus IX Mengwi pada lampiran 1. Ketika melakukan wawancara kepada pendidik kelas V di Gugus IX Mengwi untuk menelusuri gejala yang memang ditemukan di SD No. 4 Gulingan dirasakan pula oleh pendidik kelas V di masing-masing sekolah dasar di Gugus IX Mengwi. Pendidik kelas V di SD No. 1 Gulingan merasakan bahwa pemakaian *powerpoint* untuk menjelaskan sebuah konsep materi pembelajaran, tentu tujuan pembelajaran yang dijelaskan pendidik dengan tampilan materi, memerlukan waktu untuk menguraikannya. Belum lagi, menuangkan imajinasi atau ide di *powerpoint* juga memerlukan waktu yang lebih banyak. Dengan demikian, pendidik sangat

jarang memakai *powerpoint*. Kemudian, siswa juga merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan *powerpoint*.

Selanjutnya, diperkuat oleh pendidik kelas V di SD No. 2 Gulingan yang kembali memaparkan masalah bahwa selama mengajar tentu ada masalah saat menunjang materi pembelajaran dengan *powerpoint* yakni 1) peserta didik terkadang mengalami kebingungan menerima materi pembelajaran antara point yang ditampilkan dengan komunikasi peserta didik, 2) Ada beberapa peserta didik yang mendengarkan materi pembelajaran terlalu lama memakai *powerpoint* mulai malas memperhatikan, dan 3) pendidik mengalami kesulitan menuangkan materi pembelajaran secara point-pointnya yang sekiranya seimbang dengan tampilannya sehingga sering meminta bantuan kepada teman untuk bareng-bareng menyusunnya.

Selanjutnya, pendidik kelas V di SD No. 3 Gulingan sering mengalami permasalahan mengenai penggunaan media *powerpoint* yakni 1) Waktu penyusunan dan pengisian materi pembelajaran yang memakan waktu cukup lama, 2) peserta didik memang berminat tetapi bila dijelaskan terlalu lama ada yang mengalami kebingungan, dan 3) beberapa peserta didik nilai hariannya meningkat dan beberapa juga mengalami penurunan ketika disajikan media *powerpoint*. Selanjutnya, pendidik sering mengalami kesulitan yakni 1) peserta didik memang awalnya menyukai tetapi beberapa menunjukkan malas menyimak, 2) waktu dan ide yang dibutuhkan untuk menyusun media power point sehingga sering meminta bantuan dari anak untuk mengkreasikan, dan 3) selain adanya peningkatan nilai juga mengalami penurunan nilai saat diberikan media *powerpoint*. Terakhir, pendidik kelas V di SD No. 6 Gulingan juga sering mengalami masalah yang serupa

ketika menyajikan materi pembelajaran memakai *powerpoint* ialah 1) menuangkan ide ke dalam *powerpoint*, 2) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun pengemasan materi pembelajaran agar lebih menarik, dan 3) penyajian antara point pembelajaran dengan penjelasan sering membuat peserta didik kebingungan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik kelas V di Gugus IX Mengwi diperoleh masalah yang sama yakni 1) guru kesulitan mengemas materi pembelajaran, 2) peserta didik yang mulai malas menyimak materi pembelajaran, dan 3) pendidik sering mengulangi penjelasan materi pembelajaran yang sudah diterangkan tadi. 4) peserta didik bosan dengan proses pembelajaran yang medianya monoton. 5) Menurunnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang terlihat ialah pada Topik Teknologi untuk Kehidupan. 6) Guru mendominasi pembelajaran dengan menjelaskan *powerpoint*. Permasalahan yang dihadapi diperkuat dengan data empiris yang muncul dalam situs jurnal dan artikel. Data empiris menyebutkan bahwa hambatan yang terjadi selama pembelajaran tatap muka adalah ketika pendidik menjelaskan materi pembelajaran sering mengalami kesalahpahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang dipaparkan sehingga pendidik harus mengulang kembali penjelasan materi pembelajaran yang mengakibatkan kesulitan untuk menuntaskan tujuan pembelajaran (Kahfi, 2020).

Akibat yang terjadi bila hambatan pembelajaran tatap muka dibiarkan yakni, 1) peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tatap muka meskipun dibekali berbagai fasilitas yang memadai berupa perangkat laptop sekolah, dan jaringan internet; 2) Konten materi pembelajaran yang disampaikan,

kurang dipahami oleh semua peserta didik karena kemampuan penyerapan informasi yang berbeda tentu pengulangan informasi berpotensi menyebabkan kebingungan; dan 3) kemampuan pendidik yang terbatas dalam membuat media video pembelajaran yang menarik (Asmuni, 2020). Penjelasan materi pembelajaran yang memakai *Microsoft Powerpoint* tentu memiliki kekurangan yakni 1) memerlukan waktu dan tenaga untuk mempersiapkannya, 2) dibutuhkan kesabaran untuk menyusunnya dari tahap demi tahap, 3) dioperasikan khusus aplikasi *Powerpoint* saja, dan 4) dibutuhkan kevalidatoran khusus sehingga hasilnya menjadi lebih menarik dan baik (Ziveria & Purwandari, 2020).

Dominasi, pendidik hanya memberikan pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya memperhatikan sehingga kurang maksimal yang umumnya dipengaruhi oleh minat peserta didik yang rendah sehingga hasil belajar peserta didik condong kurang maksimal (Ilmi & Puspita, 2022). Rendahnya Hasil belajar peserta didik dapat diamati pada proses penilaian secara ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang kurang memenuhi dan menerapkan ilmu pengetahuan akibat kesulitan dalam menerima pembelajaran dan kurang optimalnya penunjang proses pembelajaran yang hanya sebatas metode ceramah saja (Nabillah & Abadi, 2019). Upaya mencegah hal salah satunya media pembelajaran yang berpotensi menunjang secara optimal dalam mengajar pembelajaran tatap muka dengan menggunakan media video pembelajaran.

Dari penelusuran ke berbagai ekolah di gugus IX Mengwi, ditemukan bahwa ternyata siswa senang dengan media yang menghasilkan audio dan visual. Hal ini ditunjukkan ketika siswa ditanyai kesukaannya ternyata mereka menyukai video yang sering mereka ton ton melalui *smart phone*. Penawaran berbagai macam

aplikasi penyedia layanan pembuatan video pembelajaran sangatlah banyak dan tentunya menggugah pemanfaatan fiturnya untuk mengembangkan media video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang berpotensi mengembangkan media video pembelajaran ialah aplikasi *Prezi*. Aplikasi *Prezi* hampir sama dengan aplikasi Microsoft *Powerpoint* tetapi lebih memberikan banyak pilihan untuk mengkreasikan dan menyimpan presentasi yang telah disusun dengan digital secara online dari pada Microsoft *Powerpoint* (Argarini & Sulistyorini, 2018). Aplikasi *prezi* dipilih untuk menunjang proses pembelajaran dari capaian pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan.

Prezi merupakan software presentasi sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai ide pada kanvas virtual, software ini memiliki fitur unggulan yaitu menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi (Harjanto, et al., 2021). *Prezi* bukan hanya sekadar alat presentasi, melainkan katalisator untuk membentuk siswa dan siswi yang berkompeten, beretika, dan peduli terhadap masyarakat sekitar (Febriani et al., 2024; Yudi & Gustiana, 2023). *Prezi* merupakan sebuah platform presentasi yang memungkinkan penggunanya untuk membuat presentasi dengan efek *zoom in* dan *zoom out*. Pemilihan solusi ini tentu didukung dari hasil penelitian empiris juga menguatkan dipilihnya penggunaan aplikasi *Prezi* untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran. Hasil penelitian dari (Rohman et al., 2021) mengungkapkan pengembangan media berbasis *Prezi* memperoleh hasil validasi bersama validator media dan desain tahap pertama sebesar 81% dengan kategori baik dan kedua kalinya divalidasi memperoleh 92% dengan kategori baik, kemudian bersama validator materi tahap pertama memperoleh

presentase sebesar 62% dengan kategori kurang dan validasi kedua kalinya memperoleh 77% dengan kategori baik sehingga dikatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran sejarah.

Demikian juga, Hasil penelitian yang mendukung dari (Indriani & Hidayati, 2023) mengungkapkan produk media pembelajaran menggunakan *Prezi* memperoleh kelayakan media dengan presentase 95% sedangkan kelayakan oleh validator materi sangat valid memperoleh presentase 96%. Pada hasil akhir uji kepraktisan produk media pembelajaran sudah dikategorikan sangat praktis dengan presentase 96% dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan praktis dan layak dipakai. Hasil penelitian selanjutnya dari (Asiyah et al., 2022) mengungkapkan hasil validitas isi bidang kajian untuk media *Prezi* adalah 96 persen, pada kategori sangat sesuai, validator desain pembelajaran 98 persen, pada kategori sangat sesuai, validator bahasa 94 persen pada kategori sangat sesuai. Uji penggunaan pendidik produk 80 persen sangat layak. Rata-rata hasil belajar kelompok kecil untuk *pre-test* adalah 48,50 sedangkan *post-test* adalah 83,50 dan hasil uji lapangan memperoleh rata-rata hasil belajar *pre-test* 47,14 meningkat pada hasil *post-test* 85,71. Maka, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil sebesar 72,2 persen dengan kualifikasi tinggi dan pada uji coba lapangan memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 82 persen dengan kualifikasi sangat tinggi.

Hasil data empiris tersebut tentu menimbulkan penambahan kepercayaan dari pemikiran, bahwa aplikasi *Prezi* memiliki kelebihan/keunggulan yang berbeda dari aplikasi lainnya. Kelebihan aplikasi *Prezi* untuk membantu pengembangan media video pembelajaran yakni 1) Subjek lebih kontras dan lebih dari *Powerpoint* dan

adanya tata letak; 2) Banyak subjek yang menggemaskan dan menarik diamati di web; 3) Memakai Strategi ZUI (*Zooming UI*) sehingga pertunjukan menjadi sangat menarik; 4) Penggunaannya sangat sederhana karena penyediaan toolbar tidak terlalu banyak; 5) Lebih lugas dalam membuat kegiatan; dan 6) Pada akun *Prezi* anda, hasil pembuatan video dapat dibagikan bersama teman (Mulyadi et al., 2023). Kelebihan aplikasi *Prezi*, berpeluang menunjang proses penyaluran sebuah topik bahasan materi pembelajaran IPAS. Saat membuat slide presentasi, aplikasi *Prezi* menawarkan lebih banyak variasi materi presentasi. Salah satu fitur dari aplikasi *Prezi* adalah *Zoomable canvas*, yang dapat dipergunakan untuk menerapkan gerakan slide yang dinamis dan bervariasi untuk setiap kalimat, juga secara efektif memfokuskan slide.

Topik bahasan dipilih sebagai upaya memfokuskan pikiran untuk mencari solusi yang optimal. Satu persoalan atau pembahasan dalam sebuah materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berpotensi dikembangkan secara lebih optimal sebagai upaya mencapai capaian pembelajaran dari salah satu konsep dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Bab III Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan yang disebut topik. Menurut Aminudin (Triawan & Melinda, 2020) bahwa topik ialah sebuah ide yang mendasari atau terfokus dari sebuah pembahasan dan tolak ukur yang menjadi pembahasan. Topik didalam Bab III tentang magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan menjadi titik berat untuk dikembangkan sehingga satu konsep pembahasan memungkinkan peserta didik memahami capaian pembelajaran dalam bab 3 tentang magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan sehingga berpotensi mengarahkan peserta memahami alur tujuan pembelajaran.

Hal ini diungkapkan hasil belajar peserta didik merupakan diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari kegiatan dalam belajar menurut Djamarah (1996) dalam (A. H. Kurniawan & Soenarto, 2022). Peningkatan atau penurunan hasil belajar peserta didik juga diberikan secara tes atau non tes setelah diberikan pembelajaran pada media video pembelajaran berbantuan *prezi* pada topik teknologi untuk kehidupan sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas V. Hal tersebut dikarenakan hasil belajar terkait pengukuran, dilanjutkan terjadinya penilaian dan bermuara pada evaluasi yang sekiranya terbaik memakai tes atau non-tes diungkapkan oleh Widoyoko (dalam A. H. Kurniawan & Soenarto, 2022).

Topik yang diusung ialah topik Teknologi Informasi, Komunikasi, Produksi, Transportasi, Pendidikan dan Medis atau disingkat TIKOMPROTENDIS dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial didalam Bab III magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan secara terfokus mencapai konsep dari konteks magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan. Pembatasan pada topik tersebut tentu memiliki tujuan untuk meningkatkan pemikiran peserta didik mengenai teknologi dan potensi perkembangan teknologi untuk kehidupan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial khusus Bab III Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan. Berdasarkan paparan tersebut, Penelitian yang segera dilaksanakan ialah pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS (Teknologi Informasi, Komunikasi, Produksi, Transportasi, Pendidikan dan Medis) berbantuan *prezi* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang telah berhasil diidentifikasi pada sekolah dasar Gugus IX Mengwi yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

1. Pendidik kesulitan mengemas materi pembelajaran.
2. Peserta didik yang mulai malas menyimak materi pembelajaran.
3. Pendidik sering mengulangi penjelasan materi pembelajaran yang sudah diterangkan tadi.
4. Peserta didik bosan dengan proses pembelajaran yang medianya monoton.
5. Menurunnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang terlihat ialah pada Topik Teknologi untuk Kehidupan.
6. Guru mendominasi pembelajaran dengan menjelaskan *powerpoint*.
7. Permasalahan penyajian materi pembelajaran memakai Microsoft *Powerpoint* yang membuat pendidik harus mengeluarkan kemampuan pengemasan yang baik sehingga proses pengemasan materi membutuhkan relatif lama serta hasilnya kurang memuaskan.
8. Kualitas pengemasan materi pembelajaran yang kurang menarik dan monoton sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menguraikan materi pembelajaran.
9. Kurang praktisnya penyajian materi pembelajaran memakai *Microsoft Powerpoint* dalam proses pembelajaran.

10. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap penyajian materi pembelajaran yang kurang baik dari hasil pengemasan materi pembelajaran memakai Microsoft *Powerpoint* tentu berpotensi terpengaruhnya hasil belajarnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai fokus yang diidentifikasi berlandaskan rumusan masalah di atas, sebagai berikut.

1. Menyusun rancang bangun media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS terbatas berbantuan aplikasi *prezi*.
2. Media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan aplikasi *prezi* terbatas hanya meningkatkan hasil belajar IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah yang dikemukakan di atas, permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini, yakni :

1. Bagaimanakah rancang bangun media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan?

3. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan?
4. Bagaimanakah efektivitas sebelum dan sesudah menerima pembelajaran dari media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan media video pembelajaran berbantuan *prezi* untuk topik teknologi untuk kehidupan.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menunjang pembelajaran IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.

4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerima penyajian materi pembelajaran dari media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat pengembangan media video pembelajaran berbantuan *prezi* untuk topik teknologi untuk kehidupan.

1) Manfaat Teoritis

Berdasarkan teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk pengembangan media video pembelajaran yang inovatif dan fleksibel sehingga berguna untuk proses pembelajaran tatap muka dan meningkatkan mutu pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan dampak positif untuk peserta didik, karena peserta didik mendapatkan materi pembelajaran yang memudahkan pemahaman sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tatap muka dan media video dapat dibawa kemana saja serta dimana saja selama membawa smartphone.

b) Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian pengembangan media video pembelajaran dapat dijadikan solusi alternatif membantu proses menguraikan materi

pembelajaran dalam pembelajaran tatap muka, memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam pembelajaran tatap muka, dapat digunakan dimana saja, dan kapan saja secara online atau offline selama mempunyai smartphone.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan media video pembelajaran berbantuan *prezi* dapat menjadi salah satu alternatif bantuan yang memadai dan menambah media pembelajaran yang beragam untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang mudah digunakan dan dipelajari dimana saja serta kapan saja.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran berbantuan *prezi* ini dapat menjadi salah satu inovasi dan alternatif pengembangan media video pembelajaran dan dijadikan rujukan untuk para peneliti yang sedang melakukan penelitian yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, mengembangkan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* untuk menumbuhkan hasil belajar pada Topik Teknologi untuk Kehidupan. Media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* sebagai alternatif media pendukung proses pembelajaran sebagai upaya mengatasi permasalahan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Selain itu, hadirnya media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* berpotensi meningkatkan ilmu pengetahuan peserta didik pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bagian Bab Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan khusus Topik Teknologi untuk Kehidupan memuat tentang Teknologi Informasi, Komunikasi, Produksi, Transportasi, Pendidikan, Medis, dan Perkembangan Industri. Spesifikasi, pengembangan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *prezi* diuraikan sebagai berikut.

- 1) Produk media video pembelajaran berbantuan *prezi* berisi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada Bab Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan dengan Topik Teknologi untuk Kehidupan memuat tentang Teknologi Informasi, Komunikasi, Produksi, Transportasi, Pendidikan, Medis, dan Perkembangan Industri kelas V SD No. 4 Gulingan.
- 2) Pengembangan perangkat pembelajaran video pembelajaran berbantuan *prezi* mengkolaborasikan gambar, suara, dan teks yang relevan dengan materi pembelajaran berdampingan dengan kehidupan nyata dipelajari secara mandiri.
- 3) Bagian-bagian dari media video pembelajaran berbantuan *prezi* sebagai berikut.
 - a) Cover
 - b) Identitas
 - c) Capaian Pembelajaran dan Alur Capaian Pembelajaran
 - d) Materi Pembelajaran
 - e) Refleksi
 - f) Penutup
- 4) Format video

Kualitas video	: HD 720p
Tipe video	: MP4
Codec video	: H.264
Codec audio	: MP3
Kecepatan bit audio	: 128 kbps
Durasi Video	: 12.55 menit
Rasio aspek video	: Ukuran 1920 x 1080 rasio lebar tingg 16 : 9.

- 5) Isi Video tentang Topik Teknologi untuk Kehidupan
 - a. Pembahasan tentang Teknologi Informasi
 - b. Pembahasan tentang Teknologi Komunikasi
 - c. Pembahasan tentang Teknologi Produksi
 - d. Pembahasan tentang Teknologi Transportasi
 - e. Pembahasan tentang Teknologi Pendidikan
 - f. Pembahasan tentang Teknologi Medis
- 6) Rincian penyusunan media video pembelajaran TIKOMPROTENDIS berbantuan *Prezi* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS topik teknologi untuk kehidupan kelas V SD No. 4 Gulingan terdapat pada Lampiran 2.

1.8. Penjelasan Istilah

Mencegah kesalahpahaman mengenai istilah-istilah kunci yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini, batasan pandangan yang perlu diberikan sebagai berikut.

- 1) Penelitian Pengembangan, penelitian yang menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang dipakai untuk menunjang penyajian

materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dan bukan menguji teori.

- 2) Media video pembelajaran berbantuan *prezi*, sebuah penyalur informasi dalam bentuk video pembelajaran yang dirancang memuat berbagai komponen yakni judul, Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan ringkasan materi pembelajaran dengan unsur teks, gambar, dan suara.
- 3) Penyajian materi pembelajaran melalui media video pembelajaran berbantuan *prezi* supaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dari belum memahami menjadi telah memahami setiap pertemuan yang ditunjukkan dari kemampuan perilaku secara fisik yang ditulis sehingga dinilai memakai kalimat atau angka.
- 4) Model *ADDIE*, salah satu penyajian alur pengembangan dengan 5 tahapan yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan Produk (*Design*), Pengembangan Produk (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

