

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: 1) latar belakang masalah 2) identifikasi masalah, 3) Pembatasan Masalah, 4) Rumusdan Masalah, 5) Tujuan Penelitian Pengembangan, 6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Pentingnya Pengembangan, 9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 10) Definisi Istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah kegiatan pembelajaran data, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok individu diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran atau penelitian. Pendidikan sering kali berlangsung di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga mungkin dilakukan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin *ducere*, yang berarti "untuk membimbing, mengarahkan, atau memimpin" dan oleh karena itu awalan *e*, yang berarti "keluar". Setiap pengalaman yang menampilkan efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau bertindak sering dianggap mendidik. Pendidikan biasanya dibagi menjadi beberapa tahapan seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah. Di tingkat dunia, Pasal 13 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang untuk mendapatkan pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat hingga usia tertentu, jenis pendidikan kehadiran di sekolah seringkali tidak dipraktikkan,

dan sebagian kecil orang tua memilih home-schooling e-learning atau pendidikan serupa untuk anak-anaknya. Pendidikan biasanya dimulai saat bayi lahir, hidup dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan dapat dimulai sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan banyak orang dengan musik dan membaca untuk bayi dalam kandungan. Anggota memiliki peran mengajar yang mendalam, sering kali lebih dalam dari yang mereka sadari dalam diskusi informal dan formal yang dicintai. (Oemar Hamalik (2001: 79) menjelaskan bahwa “Pendidikan dapat menjadi suatu proses sehingga dapat mempengaruhi agar siap untuk beradaptasi sebaik mungkin dengan lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan dirinya untuk berperan kuat dalam kehidupan masyarakat” Pendidikan adalah bantuan atau bantuan yang diberikan oleh orang dewasa hingga anak-anak untuk berhasil dalam kedewasaan dengan tujuan agar anak siap untuk melakukan tugas-tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Berdasarkan pendapat di atas, sering dikatakan bahwa pendidikan dapat menjadi usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau bantuan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk berhasil dalam kedewasaan dan mencapai tujuan agar anak siap untuk berguling di jerami secara mandiri. Perhatian penting dalam meningkatkan standar sumber daya manusia. Hal ini sering terjadi karena pendidikan dipandang sebagai suatu proses dimana setiap individu memperoleh pengetahuan yang akan siap untuk membantu meningkatkan sumber daya manusia. Dalam upaya meningkatkan taraf hidup manusia Indonesia, juga jelas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa

yang bermartabat sehingga mengajarkan kehidupan bangsa, menjadi peserta potensial, agar manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, serta mencerdaskan kehidupan bangsa adalah pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan harus benar-benar memiliki kualitas yang baik, agar nantinya siap untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia yang berkualitas dan siap bersaing dengan negara lain. intelektual, berkarakter dan dapat unggul untuk bersaing di dunia. Pemahaman di atas adalah bahwa pentingnya peran pendidikan yang sangat besar pada warga negara yang utuh dan mandiri serta bermanfaat bagi lingkungan. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak perguruan tinggi untuk meningkatkan perilaku setiap siswa yang menyimpang dari norma yang berlaku agar semangat belajar di kalangan siswa berkurang sehingga harus ada media yang benar-benar baik dalam membantu proses pelatihan. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN 091617 Serbelawan yaitu bapak Feryboy sinaga S.Pd yang merupakan wali kelas tanggal 30 juni 2021 pukul 11.00 WITA, diperoleh informasi bahwa pencapaian hasil siswa dan siswi di Sekolah SDN 091617 Serbelawan terutama untuk siswa kelas 4 yang jumlah keseluruhan siswa berjumlah 30 orang siswa yang menurut hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 4 belum bisa memadai KKM yang di keluarkan oleh sekolah yaitu 7,0 dan masih banyak kekurangan dalam pembelajaran nya berikut di sajikan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada Tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1
Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 091617
Serbelawan (Sumber SD Negeri 091617 Serbelawan)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Siswa dibawah KKM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Bahasa Indonesia	73,06	70,00	9

2	Ips	60,97	70,00	18
3	Sbdp	72,61	70,00	9
4	Ipa	78,35	71,00	11
5	Ppkn	75,00	70,00	10

hal ini bisa terjadi karena guru memberikan penjelasan sepihak kepada siswa tanpa memberikan umpan balik agar tidak terjadi hubungan yang konkrit antara siswa yang sedang belajar maka dari itu guru yang akan memberikan penjelasan sambil belajar juga sebagai contoh dan pemaparan yang didapat dari pelajaran IPS sangat kurang sehingga masih menimbulkan banyak masalah. persepsi agar melihat kenyataan seperti itu sangat diperlukan bagi pembelajaran siswa. Memahami media itu sendiri mungkin merupakan bagian yang vital dan tidak terpisahkan dari proses pelatihan, terutama untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Hamidjojo (dalam Arsyad, 2007:4) menyatakan bahwa membatasi media sebagai segala macam perantara yang digunakan manusia untuk menyebarkan atau menyebarkan gagasan, gagasan, atau pendapat agar gagasan, gagasan, atau pendapat yang diungkapkan mencapai penerima yang dituju. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009:204), media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang akan digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Dilihat dari sifatnya, media sering dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya akan didengar, atau media yang mengandung unsur bunyi, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur bunyi. Yang termasuk dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai macam barang cetakan seperti

- c) media grafis. Media audio visual adalah media yang akan didengar, artinya sering didengar, dan media yang terlihat, artinya sering dilihat

Menurut beberapa faktor dalam Filsafat dan sejarah pendidikan yang kita ketahui bersama harus diketahui oleh otak melalui satu atau lebih. Banyak ahli berpendapat bahwa 75% pengetahuan manusia mencapai otak melalui mata dan sisanya melalui pendengaran dan indera lainnya sehingga melalui media audio visual dapat meningkatkan bagaimana prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dapat berjalan dengan baik dan membantu pembelajaran sarjana. mengolah dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik pada mata pelajaran IPS di SDN 091617 Serbelawan proses pelatihan yang didukung dengan pemanfaatan video interaktif dapat memberikan stimulus atau stimulus dalam pembelajaran. Perubahan suasana pembelajaran seperti penyediaan gambar animasi atau gerak yang menarik dan menimbulkan pembelajaran, sering dijadikan alternatif untuk membentuk siswa lebih tertarik dan penasaran untuk mendalami pelatihan. Hal ini sering dengan hasil penelitian Kunchyono dan Sudarmiatin (2018) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan video interaktif dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian para sarjana yang didukung dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. . Penelitian yang dilakukan oleh Rachmadtullah, dkk (2018) menunjukkan bahwa pemanfaatan video interaktif dalam proses pembelajaran dapat memudahkan anak kuliah untuk mengetahuinya, dan efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Widyatmojo dan Muhtadi (2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran dalam proses

pembelajaran efektif untuk meningkatkan aspek kognitif dan bahasa siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma, dkk (2018) juga menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berpengaruh besar terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Kamarullah (2017) tujuan pembelajaran pada mata pelajaran ips tidak hanya untuk mengurai permasalahan pada soal-soal ips seperti ulangan harian, ujian semester, ujian nasional dan seterusnya, tetapi untuk siap mengarahkan tujuan yang komprehensif, agar sesuai dengan kurikulum. adalah sebagai pemahaman konsep ilmu, memiliki kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan konsep dan memiliki kemampuan untuk menggunakan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, akurat, dan tepat, (2) siap menggunakan daya nalar dengan pola dan karakteristik, siap untuk memanipulasi sains dalam membuat generalisasi, menyusun, juga sebagai penggambaran ide dan pernyataan dalam pembelajaran sains, (3) memiliki kemampuan untuk mengurai masalah yang terdiri dari kemampuan untuk mengetahui masalah, merancang model sains untuk mengungkap masalah dalam jenis model dan solusi yang diperoleh, (4) menyampaikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, dan media lain sehingga dapat mengaktualisasikan sesuatu, (5) Menggunakan pembelajaran ips dalam kehidupan sebagai sikap menghargai pengetahuan itu sendiri, seperti rasa ingin tahu, perhatian, dan keinginan untuk menemukan. menguasai ilmu pengetahuan, dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan keuletan dan keyakinan. Dari tujuan tersebut, diberikan mata pelajaran pengetahuan sosial mulai dari sekolah agar mereka siap mengasah keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan artistik, serta keterampilan memahami. Dari kompetensi tersebut di atas berkaitan dengan dunia nyata agar siswa memiliki kekuatan untuk

mengakumulasi, mengelola, dan menggunakan informasi sehingga dapat mengukur dalam kondisi yang sering berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Kamarullah (2017) menyatakan bahwa untuk mewujudkan tujuan diklat ips , diperlukan proses pembelajaran ips dalam praktik dalam praktek sebagai berikut: 1) kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa aktif, memberikan kebebasan berpikir dalam memahami permasalahan, membuat strategi memecahkan masalah, menyampaikan ide dengan bebas dan terbuka, 2) mengarahkan dan melatih agar siswa mampu berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah, 3) merancang pembelajaran untuk bekerjasama dalam kelompok belajar, melatih menyampaikan pendapat menggunakan grafik, diagram, skema, dan variabel, 4) hasil kerja yang didapatkan dipresentasikan menggunakan berbagai konsep, hasil pemecahan masalah, syarat IPS didapatkan dalam pembelajaran Dari penjabaran di atas maka dibutuhkan pembelajaran yang dirancang dengan inovatif dan kreatif sehingga mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. selain itu juga dalam kondisi pandemi Covid-19 guru memerlukan media yang dapat digunakan secara online untuk proses pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dimaksud adalah salah satunya penggunaan media video pembelajaran yang baik untuk pembelajaran siswa

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yg sering diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada beberapa materi pembelajaran IPS pada umumnya belum optimal.
2. proses pelatihan tetap konvensional (didominasi metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lainnya).

3. Minimnya media pendukung materi pembelajaran IPS yang digunakan guru dalam mengajar kurang inovatif, hanya sebatas buku ajar, LKPD, dan media tradisional yang kurang efektif untuk mendukung materi
4. Rendahnya keaktifan ulama dalam mengikuti proses pembelajaran;
5. Belum optimalnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada seperti LCD proyektor, laptop dan speaker dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Keterbatasan suatu hambatan yang dimaksudkan untuk mengurangi penyimpangan atau pelebaran pokok bahasan agar penelitian lebih terarah dan mempermudah pembahasan agar tujuan sering tercapai. media pelatihan yang digunakan pendidik masih bersifat alami sehingga hasil belajar siswa jauh di bawah ketuntasan minimal melalui pemanfaatan media yang diharapkan dan siswa belum siap mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga diperlukan untuk pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat melakukan aktivitas berpikir yang tidak hanya sekedar menghafal materi dan menyampaikan informasi yang diketahui. Namun siswa mulai mengamati, menalar, dan mengomunikasikan pengetahuan yang diberikan guru sesuai dengan keterampilan anak kelas IV SD, oleh karena itu peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis Video Scribe untuk pembelajaran berhitung mata pelajaran IPS kelas IV SD. anak sekolah. mendukung permasalahan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, sehingga harus ada permasalahan agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang teridentifikasi. Keterbatasan masalah selama penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang

akan mendukung materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan bahan ajar dari tema satu pembelajaran satu yang membahas tentang makhluk hidup dan kehidupannya dalam interaksi sosial. agar selama penelitian ini dikembangkan video pembelajaran interaktif siswa kelas IV SD Negeri 091617 Serbelawan tahun pelajaran 2019/2020 agar dengan bantuan dari Media pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi standar pendidikan tinggi juga pada peningkatan pembelajaran di SDN 091617 serbelawan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media video pembelajaran berbasis video scribe dengan model SAVI (*Somatic, Auditoty, Visual Dan Intellectual*) pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 091617 Serbelawan Tahun Pelajaran 2020/2021 ?
2. Bagaimanakah hasil uji coba media video pembelajaran berbasis video scribe dengan model SAVI (*Somatic, Auditoty, Visual Dan Intellectual*) pada Mata Pelajaran IPS SDN 091617 Serbelawan Bali Tahun Pelajaran 2020/2021 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dalam melakukan pengembangan pada penelitian ini dapat ditemukan dua aspek tujuan pengembangan peneltian yang akan di jelaskan dalam dua bagian sebagai berikut :

1. Untuk dapat mengetahui rancang bangun pengembangan

media video pembelajaran berbasis video scribe dengan model SAVI (*Somatic, Auditoty, Visual Dan Intellectual*) pada Mata Pelajaran IPS SDN 091617 Serbelawan Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Untuk dapat mengetahui hasil uji coba media video pembelajaran berbasis video scribe dengan model SAVI (*Somatic, Auditoty, Visual Dan Intellectual*) pada Mata Pelajaran IPS SDN 091617 Serbelawan Tahun Pelajaran 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pada kegiatan media pembelajaran berbasis video scribe ini dapat diketahui sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siap memberikan kontribusi berupa ide-ide tentang pemanfaatan video pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi penelitian ilmiah tentang media pembelajaran (Video) yang digunakan dalam pembelajaran IPS, dan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang video pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a) untuk anak kuliah, video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah mengetahui pelajaran,

membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

- b) Bagi guru, adanya video pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membentuk pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan guru tidak hanya menggunakan buku teks dan LKS dalam mengajar.
- c) Bagi kepala perguruan tinggi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk membentuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pelatihan di sekolah.
- d) Bagi peneliti dan mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis video scribe yang dikembangkan menjadi media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Pengembangan Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran dengan disertai animasi-animasi pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sehingga membantu dalam proses pemahaman siswa karna menyajikan juga unsur audio dan visual dan juga beragam aneka animasi yang membantu proses pembelajaran siswa yang lebih baik lagi di sekolah
2. Pengembangan Media pembelajaran animasi berbasis video scribe

ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, video animasi pembelajaran, music, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi. Sehingga pembahasan yang disajikan sudah lebih konkret

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pemaparan ini menjelaskan mengapa perkembangan ini sangat penting. Sebelum barang dagangan dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mencari barang dagangan yang diharapkan di lapangan. Analisis dilakukan dengan metode wawancara dengan salah satu guru kelas IV SDN 091617 Serbelawan. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi langsung pada saat guru sedang melakukan proses belajar mengajar di sekolah pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis sektoral, dapat dipastikan adanya kebutuhan pengembangan yang akan memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar untuk lebih aktif di sekolah sesuai dengan kurikulum 2013. Sedangkan bagi guru, produk ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS. Dengan produk ini diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dan konsisten dengan kemampuan pemahaman siswa. agar siswa yang memiliki kemampuan berbeda dapat menggunakan media secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi pelatihan sesuai dengan tujuan pelatihan yang dicapai. Berdasarkan kondisi lapangan tersebut, perlu dikembangkan produk yang akan meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama yang diharapkan dari pendidikan dan peserta didik. Bagi guru, produk ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran makhluk hidup dan lingkungannya dalam ilmu-ilmu sosial. Dengan adanya produk media video pembelajaran ini dapat membantu

proses pelatihan yang mengakomodir gaya belajar siswa yang berbeda-beda, karena media ini berisi animasi, gambar, teks, narasi/audio dan desain visual yang sesuai dengan gaya belajar siswa yaitu masing-masing individu memiliki ciri khas. gaya belajar yang berbeda, seperti audio, visual, dan kinestetik. selain itu dengan adanya media video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan bagi anak kuliah yang belum memahami pelajaran akan belajar berulang-ulang sampai siswa benar-benar paham dengan menonton kembali media video pembelajaran ini. Motivasi belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar mereka yang merupakan tujuan paling vital dari pengembangan produk ini. Jika hasil belajar siswa meningkat maka akan mempengaruhi keberhasilan pengembangan media video pembelajaran ini. Media video pembelajaran ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi dan menghentikan hambatan dalam pembelajaran, agar mata pelajaran sering disampaikan secara efektif dan efisien untuk anak-anak

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Melihat rancangan pengembangan yang sudah di jelaskan pada bagian diatas maka memiliki asumsi pengembangan sebagai berikut yang dapat dilihat dalam penjelasan di bawah ini:

1. Menurut asumsi pengembang Sebagian besar guru memiliki laptop pribadi.
2. Dan juga Sebagian besar guru SDN 091617 Serbelawan mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer. Dan ini merupakan modal utama untuk mengembangkan media

pembelajaran. Sehingga menjadi langkah dalam penggunaan media yang baik

3. Media video pembelajaran animasi berbasis video scribe dikembangkan untuk memfasilitasi siswa, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
4. Konten media video pembelajaran animasi berbasis video scribe dikembangkan berdasarkan model SAVI (*Somatic, Auditoty, Visual Dan Intellectual*) yang pastinya sangat mempermudah dalam menggunakan media video ini bagi kepentingan peningkatan hasil belajar siswa di Sdn 091617 Serbelawan

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Melihat rancangan pengembangan yang sudah di jelaskan pada bagian diatas dan dapat dilihat maka memiliki keterbatasan pengembangan media sebagai berikut yang dapat dilihat dalam penjelasan di bawah ini:

1. Konten animasi video scribe ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD kelas IV, sehingga konten video yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa kelas IV SDN 091617 Serbelawan dan siswa lain yang mempunyai karakteristik yang sama.
2. Materi yang dikembangkan hannya materi pokok pembelajaran ini adalah Makhluk Hidup dan Kehidupannya
3. Video yang dikembangkan hanya khusus untuk kelas IV Sdn 091617 serbelawan

1.9 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

- 1) Proses pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik tertentu. metode penerjemahan spesifikasi perencanaan meliputi masalah, rumusan pembelajaran, dan evaluasi efektivitas dan daya tarik pembelajaran.
- 2) Media Pembelajaran: dapat menjadi alat komunikasi atau perantara antara pengirim pesan (guru) dengan penerima (siswa) dan menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media dinamakan media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang biasa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memicu perhatian dan minat siswa untuk mencari tahu.
- 3) Video pembelajaran dapat menjadi media yang dirancang secara sistematis dengan didukung kurikulum yang berlaku dan dalam perkembangannya dapat menerapkan semua prinsip pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk mengamati bahan yang digunakan
- 4) Video Scribe adalah software yang biasa digunakan untuk membuat desain animasi background putih dengan sangat mudah. Perangkat lunak ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu bisnis di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dirilis. Software ini sudah memiliki cukup 100.000 pengguna.

- 5) SAVI (Somatic, Auditory, Visual and Intellectual) Model pembelajaran SAVI dapat berupa pendekatan pembelajaran yang dikembangkan bahwa pembelajaran harus memanfaatkan seluruh panca indera manusia dengan indera agar bersifat Auditory yang mengisyaratkan bahwa pembelajaran harus melalui listening, listening, speaking , presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; Visualisasi yang mengisyaratkan pembelajaran harus menggunakan indera perhatian melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga; dan Intellectually yang mengemukakan bahwa belajar harus menggunakan daya berpikir (minds-on) pembelajaran harus dengan konsentrasi pikiran dan praktek menggunakannya melalui penalaran, penemuan, penemuan, penciptaan, konstruksi, pemecahan masalah, dan penerapan.

