

# Video Pembelajaran Berbasis *Microlearning* pada Muatan IPAS

Rido Aritonang<sup>1\*</sup>, Desak Putu Parmiti<sup>2</sup>, I Komang Sudarma<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received May 12, 2023

Revised May 20, 2023

Accepted July 30, 2023

Available online August 25, 2023

### Kata Kunci:

Video Pembelajaran,  
*Microlearning*, IPAS

### Keywords:

Learning Video, *Microlearning*,  
IPAS



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

Copyright © 2023 by Author. Published by  
Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh minimnya media pembelajaran khususnya dalam muatan IPAS, yang menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran berbasis *microlearning*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur model ADDIE. Subek uji coba penelitian ini yaitu 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 orang uji coba perorangan, 6 orang uji coba kelompok kecil, dan 30 orang uji coba lapangan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, pencatatan dokumen dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil review ahli isi pembelajaran memperoleh skor 90% (berkualifikasi sangat baik), hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh skor 93,3% (berkualifikasi baik), hasil review ahli media pembelajaran memperoleh skor 94% (berkualifikasi sangat baik), hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 96,6% (berkualifikasi sangat baik), hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase skor 95,5% (berkualifikasi sangat baik), dan hasil uji lapangan memperoleh persentase skor 94,6%. Jadi media video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS layak untuk digunakan. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman siswa pada muatan IPAS.

## ABSTRACT

The low student learning outcomes are caused by the need for more learning media, especially in science content, which makes it difficult for students to understand the material. This research aims to develop *microlearning*-based learning videos. This type of research is development research using the ADDIE model procedure. The subjects of this research trial were 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 individual trials, 6 small group trials, and 30 field trials. The techniques used to collect data are observation, interviews, document recording and questionnaires. The instrument used to collect data was a questionnaire. The techniques used to analyze data are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of the research, namely the results of the learning content expert's review obtained a score of 90% (very well qualified), the results of the learning design expert's review obtained a score of 93.3% (good qualifications), the results of the learning media expert's review obtained a score of 94% (very good qualifications), the results Individual trials obtained a score percentage of 96.6% (very good qualifications), small group test results obtained a score percentage of 95.5% (very good qualifications), and field test results obtained a score percentage of 94.6%. So *microlearning*-based learning video media on IPAS loads suitable for use. This research implies that the media developed can be used by teachers to increase students' understanding of science content.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang harus ditempuh oleh setiap masyarakat khususnya generasi muda dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri guna menciptakan generasi yang berilmu dan bermoral melalui kegiatan bimbingan dan latihan. Kualitas dari suatu bangsa di

\*Corresponding author

E-mail addresses: [ridoaritonang0611@gmail.com](mailto:ridoaritonang0611@gmail.com) (Rido Aritonang)

tentukan oleh kecerdasannya dan pengetahuannya, hal tersebut dihasilkan dari seberapa pengetahuan yang diperoleh baik informasi yang diperoleh dari lisan maupun tulisan (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Pendidikan dilaksanakan secara sadar melalui berbagai proses baik disekolah maupun luar sekolah dan dilakukan sepanjang hayat untuk masa depan yang lebih baik (Lawrence & Tar, 2018; Mubarak, 2021). Untuk mendukung visi pendidikan di Indonesia pemerintah mengeluarkan kurikulum prototype yang sekarang disebut dengan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel serta berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik (Priantini et al., 2022; Sherly et al., 2020). Kurikulum merdeka memuat berbagai materi pembelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pembelajaran yang memuat tentang materi tentang tumbuhan, sumber kehidupan di bumi, wujud zat dan perubahannya, gaya disekitar kita, mengubah bentuk energi, cerita tentang daerahku, Indonesiaku kaya budaya, bagaimana mendapatkan semua keperluan kita, hingga membangun masyarakat yang beradab (Budiwati et al., 2023; Putri & Wiarta, 2023). Pembelajaran IPAS menggabungkan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar (SD) menitikberatkan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak untuk membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah (Astuti, 2022; Azzahra et al., 2023; Wijayanti & Ekantini, 2023). Hal ini karena IPAS sangat penting untuk menjawab banyak tuntutan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Materi IPAS pada jenjang sekolah dasar akan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Jannah & Suciptaningsih, 2023; Sugih et al., 2023).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa dalam proses implementasi kurikulum merdeka, hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Panji. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS siswa masih cenderung pasif dan tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu dalam proses pembelajaran guru belum dapat menerapkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, yang kemudian berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus dipenuhi oleh guru, hal ini disebabkan karena penggunaan media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga lebih mudah untuk dipahami siswa (Agustini & Ngarti, 2020; Atmojo & Rahmawati, 2021; Widiarti et al., 2021). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS yakni media berupa video pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Anggraeni et al., 2021; Hulqi & Arifin, 2022). Media video pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penanyangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual (Putra et al., 2021; Styowati & Utami, 2022). Melalui penggunaan video pembelajaran, gerakan yang cepat bisa diperlambat, proses yang penting dapat diberhentikan dengan sementara (pause), serta proses yang kompleks dapat ditunjukkan secara lebih sederhana (Primadewi & Agustika, 2022; Rahmawati et al., 2021).

Penggunaan media video pembelajaran dapat disertai dengan berbasis *microlearning*, hal ini disebabkan karena *microlearning* merupakan bentuk pembelajaran dengan skala kecil, dimana konten (*object learning*) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi "*short content*" yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan untuk belajar di mana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi (Elpina & Haris, 2023; Saparuddin & Kaswar, 2022; Yusnidar & Syahri, 2022). Pembelajaran dengan berbasis *microlearning* umumnya dilaksanakan melalui durasi yang singkat dengan satu sasaran spesifik dan bersifat kontekstual (Adnas, 2022; Seviana et al., 2023). Pembelajaran menggunakan *microlearning* mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam proses belajar. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa animasi pembelajaran berbasis *microlearning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada kelas III SD (Ariantini et al., 2019). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD (Putra et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran video interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar (Rahmawati et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran maupun model *microlearning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum

terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menciptakan pengembangan video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV SD.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model dengan desain pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan terarah dalam upaya pemecahan masalah belajar untuk menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas IV SD. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, pencatatan dokumen dan angket/kuesioner. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi. Pencatatan dokumen digunakan untuk mengetahui nilai siswa sebelum dan sesudah media pembelajaran dikembangkan. Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengukur kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan melalui review ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar kuesioner. Lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait review ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Adapun kisi-kisi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Isi Pembelajaran*

No.	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1. Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran IPAS sesuai dengan Kompetensi Awal dan Inti. 2. Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran IPAS sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
2	Metode	3. Konsep dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPAS telah sesuai dengan konsep dan definisi materi yang sebenarnya 4. Materi yang terdapat pada media pembelajaran IPAS sesuai dengan keseharian kehidupan 5. Materi yang terdapat pada media pembelajaran IPAS disajikan dengan jelas dan mudah dipahami 6. Contoh-contoh yang terdapat pada media pembelajaran IPAS disajikan dengan jelas 7. Gambar yang terdapat pada media pembelajaran IPAS disajikan dengan jelas dan mudah dipahami 8. Animasi yang terdapat pada media pembelajaran IPAS disajikan dengan jelas dan mudah dipahami
3	Bahasa	9. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran IPAS sesuai dengan perkembangan bahasa siswa
4	Evaluasi	10. Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan 11. Soal yang diberikan mudah dimengerti 12. Kesulitan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Desain Pembelajaran*

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Petunjuk penggunaan video pembelajaran disajikan dengan jelas 2. Kata kunci yang disampaikan pada media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar 3. Animasi dalam media pembelajaran memotivasi siswa dalam belajar 4. Kemenarikan kuis dalam media memotivasi siswa dalam belajar

No.	Aspek	Indikator
2	Materi	5. Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi dan kuis pada video pembelajaran. 6. Konsep yang terdapat dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa 7. Kuis dapat membuat siswa menggali informasi dan mengkonfirmasi apa yang sudah dipelajari 8. Contoh yang disampaikan sesuai dengan kuis yang diberikan pada siswa 9. Pengarahan belajar dalam kelompok mudah dipahami oleh siswa
3	Strategi	10. Video pembelajaran membantu siswa mengingat kembali kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 11. Video pembelajaran mendukung peningkatan kemandirian dan motivasi belajar siswa 12. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPAS. 13. Siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan fleksibel menggunakan video pembelajaran IPAS
4	Evaluasi	14. Kesesuaian latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi 15. Kesimpulan atau rangkuman yang disampaikan pada media pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh siswa

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

No.	Aspek	Indikator
1	Teks	1. Ketepatan memilih font sehingga mudah untuk dibaca 2. Ketepatan pemilihan warna tulisan dengan background. 3. Secara keseluruhan, teks dalam media pembelajaran IPAS sudah jelas sehingga mudah dibaca
2	Gambar	4. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran IPAS dapat dilihat dengan jelas dan menarik 5. Tata letak gambar dalam media pembelajaran IPAS disajikan dengan tepat 6. Kesuaian warna pada tampilan media pembelajaran IPAS tepat dan menarik 7. Kualitas gambar yang disajikan dalam media pembelajaran IPAS disajikan dengan tepat
3	Animasi	8. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran IPAS menarik bagi siswa 9. Animasi sesuai dengan materi yang disajikan
4	Audio	10. Suara narator dalam media pembelajaran IPAS dapat didengar dengan jelas 11. Ketepatan pemilihan musik dalam media pembelajaran 12. Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i> dalam media pembelajaran
5	Pengemasan	13. Tampilan awal pembelajaran IPAS menarik bagi siswa 14. Pertanyaan atau kuis dalam media pembelajaran sudah tepat dan menarik 15. Durasi penanyangan media pembelajaran sudah sesuai dan efektif dalam pembelajaran
6	Akseibilitas	16. Media pembelajaran mudah diakses 17. Dalam penggunaannya, media pembelajaran mudah dioperasikan

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen *Review Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan*

No.	Aspek	Indikator
1	Desain	1. Petunjuk pengerjaan soal pada video di sajikan dengan jelas dan mudah dipahami 2. Tulisan dalam video jelas dan dapat saya baca dengan mudah 3. Warna teks dalam video jelas dan dapat saya baca dengan mudah 4. animasi yang digunakan dalam video karena menarik
2	Materi	5. Materi yang disampaikan pada video jelas dan mudah 6. Soal dalam video mudah untuk dimengerti karena sesuai dengan contoh di materi dipahami
3	Audio	7. Tulisan dalam video jelas dan dapat saya baca dengan mudah 8. Bahasa yang digunakan dalam video sudah jelas dapat dipahami
4	Akseibilitas	9. Saya termotivasi belajar menggunakan media video pembelajaran 10. Saya dapat mengakses dan menggunakan video pembelajaran dengan mudah

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknis analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media berupa masukan, tanggapan, kritik, serta saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini selanjutnya digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengubah data angket yang masih berbentuk skor menjadi persentase respon dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Kemudian skor-skor yang diperoleh melalui angket akan dikonversi dalam bentuk persentase dari masing-masing subjek.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS kelas IV SD dengan materi bab 8 “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Video pembelajaran ini dirancang mengacu pada kelima tahapan model ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap *analyze* (analisis), pada tahap analisis dilakukan analisis karakter siswa, konten dan analisis lingkungan fasilitas kelas IV di SD Negeri 4 Panji terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menyebar angket/kuesioner kepada siswa dan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Panji. Tahap kedua yaitu *Design* (Perencanaan), pada tahapan perencanaan dilakukan perancangan media pembelajaran berupa video pembelajaran *microlearning* dimulai dari mengumpulkan materi pembelajaran pembuatan kompetensi awal, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Informasi yang didapatkan pada tahap analisis digunakan untuk merancang *Flowchart*, *Storyboard*, modul pembelajaran dan membuat instrumen penilaian. Tahap ketiga yakni tahap *Development* (Pengembangan), pada tahap pengembangan media mulai dibuat sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun hingga menghasilkan suatu produk. Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan bantuan beberapa perangkat lunak (*software*), terdiri dari *Adobe Photoshop CC2018*, *Adobe Premiere CC2019*, *Audacity 2020*, *Powerpoint 2019*, *Wondershare Filmora9 2021*. Setelah media selesai dikembangkan selanjutnya media video pembelajaran ini akan diupload di youtube dan *google drive*. Adapun hasil pengembangan media dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Video Pembelajaran Berbasis *Microlearning*

Tahap keempat yakni tahap *Implementation* (Implementasi), pada tahap ini dilakukan *review* ahli terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba produk kepada siswa. *Review* ahli dan uji coba produk terdiri dari *review* ahli isi pembelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap yang kelima *Evaluation* (Evaluasi), Tahap ini merupakan tahap terakhir untuk melakukan evaluasi data yang telah dikumpulkan pada tahap pengembangan yang dijadikan acuan dalam mengembangkan produk. Evaluasi yang dilakukan berupa formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan mencakup penilaian ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk. Adapun hasil uji validitas dan efektivitas produk disajikan pada [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

**Tabel 5.** Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Coba Video Pembelajaran	Hasil validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	93,3 %	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	94 %	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	96,6 %	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	95,5 %	Sangat Baik
6	Uji Coba Lapangan	94,6 %	Sangat Baik

**Tabel 6.** Hasil Uji Efektivitas Produk

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	55.6000	30	5.88159	1.07383
	Hasil Posttest	82.8000	30	3.80924	0.69547

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli isi pelajaran nilai yang didapatkan yaitu 90% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran nilai yang didapatkan yaitu 93,3% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran nilai yang didapatkan yaitu 94% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian uji coba perorangan nilai yang didapatkan yaitu 96,6% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil mendapatkan 95,5% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data penilaian uji lapangan nilai yang didapatkan yaitu 94,6% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *microlearning* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

Pertama, media video pembelajaran berbasis *microlearning* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar serta meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan adanya video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ini, dapat memfasilitasi siswa dalam belajar serta memahami materi dengan baik karena adanya audio gambar, teks, materi, dan animasi yang mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penanyangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual (Anggraeni et al., 2021; Hulqi & Arifin, 2022). Media video pembelajaran pada dasarnya merupakan media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Primadewi & Agustika, 2022; Rahmawati et al., 2021). Dengan menggunakan video pembelajaran, gerakan yang cepat bisa diperlambat, proses yang penting dapat diberhentikan dengan sementara (pause), serta proses yang kompleks dapat ditunjukkan secara lebih sederhana (Putra et al., 2021; Styowati & Utami, 2022). Untuk menilai kualitas atau kelayakan media video pembelajaran perlu ditetapkan terlebih dahulu kriteria dan kelayakan media tersebut. Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV SD, isi atau materi yang dikaji harus dinyatakan sesuai dengan kompetensi awal, kompetensi inti, modul pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kepada siswa sangat relevan dengan kebutuhannya sekaligus telah tersampaikan sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum merdeka belajar. Kesesuaian antara isi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran sangat berperan penting dalam pengembangan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang maksimal (Agustini & Ngarti, 2020; Siddiq et al., 2020).

Kedua, media video pembelajaran berbasis *microlearning* pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Strategi penyampaian yang baik dengan menggunakan basis *microlearning* pada unsur materi di media video pembelajaran ini berimplikasi pada penyampaian materi yang efektif dan sistematis yang memudahkan dan meningkatkan semangat siswa memahami materi pelajaran. Kualifikasi sangat baik ini secara nyata tercermin melalui kesesuaian penggunaan elemen-elemen video seperti teks, gambar, suara, warna, dan animasi. Penggunaan animasi pada video akan menjadikan sajian pada video akan semakin terlihat lebih menarik dan dapat memotivasi. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti

pembelajaran (Atmojo & Rahmawati, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Penyajian gambar sangat memberikan manfaat kepada pembaca, karena kejelasan gambar dapat mendukung kejelasan pesan yang terkandung dalam teks, dan hal ini dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar (Awalia et al., 2019; Aziz, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, warna, dan animasi pada video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai, serta dapat memperjelas pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Ketiga media video pembelajaran menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain materi pembelajaran yang sistematis, dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran (Almelhi, 2021; Carolin et al., 2020). Disusun secara terprogram dalam upaya pemecah masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Model ini memiliki lima tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan sebuah produk yang terdiri dari, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Cahyadi, 2019; Fitria & Fuadiah, 2022). Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Dewantara & Abadi, 2021; Insani & Widayati, 2023). Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tahapan-tahapan model ADDIE dalam video pembelajaran jika dilaksanakan dengan tepat dan sesuai, dapat membantu proses pembelajaran yang baik dan menghasilkan pembelajaran dengan strategi, metode, atau prosedur yang sesuai. Melalui tahapan-tahapan ADDIE ini menjadikan pembelajaran yang terencana dan dapat menghasilkan peserta didik yang berakhlak sesuai dengan tema yang disampaikan.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa animasi pembelajaran berbasis *microlearning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada kelas III SD (Ariantini et al., 2019). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD (Putra et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran video interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar (Rahmawati et al., 2021). Sehingga berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran maupun model *microlearning* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *microlearning* berada pada kategori sangat valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas IV SD.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Pengembangan Jalur Pembelajaran pada E-Learning Menggunakan Micro-Learning. *Journal of Information System and Technology*, 3(3), 20. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i3.7293>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 62–78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Ariantini, I. P. D., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2019). Berbasis *Microlearning* Pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 23–32. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19973/11956>.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680.

- <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/177>.
- Atmojo, I. R. W., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *Channel: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>.
- Dewantara, P. A. K., & Abadi, I. B. G. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Masalah Sosial Yang Kontekstual Materi IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32820>.
- Elpina, N., & Haris, D. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Mobile Berbasis Microlearning dalam Flipbook pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas X di SMAN 1 Sorkam. *Journal on Education*, 5(2), 3261–3267. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.994>.
- Fitria, S., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Peluang Pada Siswa SMP. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/10.31597/ja.v8i1.744>.
- Hulqi, R. H., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 237. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.12873>.
- Insani, S., & Widayati, W. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP. *Jurnal Mathematics Education Sigma*, 4(1), 2720–9385. <https://doi.org/10.30596/jmes.v4i1.11160>.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164–6172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>.
- Lawrence, J. E., & Tar, U. A. (2018). Factors that Influence Teachers' adoption and Integration of ICT in Teaching/Learning Process. *Educational Media International*, 55(1), 79–105. <https://doi.org/10.1080/09523987.2018.1439712>.
- Mubarok, R. (2021). Dinamika Lembaga Pendidikan Dasar Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 10–20. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.1033>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Priantini, Suarni, N. K., & Adnyana, I. K. S. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 238–244. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM>.
- Primadewi, A., & Agustika, S. (2022). Video Animasi Berorientasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 167–177. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46477>.
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2023). E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Saparuddin, S., & Kaswar, A. B. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning menggunakan Aplikasi Bandicam dan Filmora. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(4), 638–647. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i4.924>.
- Seviana, R., Suharto, Y., Rosyida, F., & Masitoh, F. (2023). Aplikasi Volcano Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 196–208. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59506>.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, B. H. (2020). Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0. *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 1(1), 184–187. <http://proceeding.urbangreen.co.id/index.php/library/article/view/33>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Yusnidar, Y., & Syahri, W. (2022). Implementasi Microlearning Berbasis Case Study Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kimia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(1), 71–77. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1530>.