

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini membahas penggunaan media video interaktif berbasis *microlearning* pada pembelajaran IPAS materi panca indera di sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa pada proses pembelajaran sekolah dasar di Indonesia, materi yang bersifat abstrak, seperti panca indera, seringkali sulit dipahami oleh siswa apabila proses pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan konkret, sekaligus selaras dengan gaya belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas IV. Media video interaktif muncul sebagai salah satu solusi yang mampu menghadirkan visualisasi serta interaktivitas siswa. Dengan menggunakan pendekatan *microlearning*, pembelajaran dapat menjadi singkat dan terfokus sehingga tidak membebani kognitif siswa.

Pada era digitalisasi yang berkembang sangat pesat ini, pendidikan menghadapi tantang dan peluang yang sangat signifikan. Konsep digitalisasi ini berfokus pada teknologi otomatisasi dan dunia siber, mendorong adanya penyesuaian dan perubahan yang signifikan dalam sistem pendidikan (Cristiana, 2021). Proses digitalisasi menjadi poros yang krusial dalam dunia pendidikan pada satu dekade terakhir. Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu sains, proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih praktis dan mudah, terutama dalam penggunaan sumber dan bahan ajar. Hal ini dikarenakan inovasi teknologi digital dan internet yang begitu cepat sehingga pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh halangan ruang dan waktu. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem kompleks yang terstruktur dari sejumlah elemen yang erat satu sama lain, dalam konteks ini pendidik mengambil posisi sentral sebagai fasilitator yang memandu peserta didik menjalani pengalaman belajar, sehingga mereka dapat

mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya (Rusman, 2017). Proses pembelajaran perlu dirancang secara komprehensif untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik, mendorong keterlibatan aktif mereka, mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, serta berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan (Munandar dalam Wahab dan Rosnawati, 2021). Digitalisasi dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah berbagai elemen dan proses pendidikan ke dalam berbagai bentuk digital. Hal ini berdampak pada berbagai proses pendidikan, terutama dalam transformasi organisasi dan kepemimpinan (Bejinaru dalam Cristiana, 2021).

Pendidikan di Indonesia saat ini dihadapi tantangan yang sangat krusial, di mana tuntutan abad ke-21 menuntut transformasi metode pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Laporan OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) menegaskan bahwa literasi digital dan kemampuan berpikir kritis telah menjadi kompetensi wajib di era Revolusi Industri 4.0 (Ananiadou & Claro 2009). Di Indonesia, realitas yang ditemukan menunjukkan kesenjangan yang mengkhawatirkan, dimana data BPS tahun 2021 mengungkapkan bahwa hanya 45% sekolah dasar di daerah terpencil yang memiliki akses internet stabil, sementara di perkotaan angkanya mencapai 78%. Kondisi ini menciptakan ketimpangan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, sehingga Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) membuat kebijakan kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum yang disusun untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab sosial, serta keterampilan interpersonal dengan menggunakan transkripsi dan struktur pembelajaran yang dapat beradaptasi (Kemendikbudristek dalam Sensony dkk., 2024). Salah satu inovasi kebijakan yang diusung dalam Kurikulum Merdeka adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam satu disiplin yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga pembelajaran menjadi lebih integral dan kontekstual. Kebijakan ini dibuat dikarenakan dengan dasar munculnya berbagai masalah yang tidak bisa

diselesaikan hanya dengan melihatnya dari satu perspektif, baik itu keilmuan alam maupun ilmu sosial saja, melainkan memerlukan pendekatan yang lebih holistik yang melibatkan pemahaman dari berbagai disiplin ilmu.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar yang mengantar peserta didik pada penguasaan pengetahuan berupa fakta, konsep, dan prinsip yang terbangun berdasarkan pemahaman langsung di lapangan. Pengetahuan tersebut dihasilkan melalui langkah-langkah investigasi, pengorganisasian, dan penyajian gagasan yang dilakukan secara terencana dan sistematis (Pratiwi dkk., 2022). Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah membina pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bernilai praktis dan relevan untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS diarahkan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman yang berhubungan langsung dengan konteks kehidupan nyata, sehingga peserta didik mampu mengaitkan teori yang diperoleh di dalam kelas dengan fenomena yang mereka alami dalam lingkungan sosial dan alam sekitar. Peserta didik diharapkan dapat mengkonstruksi ulang pengetahuan yang telah dipelajari dengan menuangkannya dalam kosakata dan ungkapan yang mereka kuasai, sekaligus menerapkan konsep-konsep tersebut dalam beragam aktivitas di luar lingkungan sekolah. Hal ini menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam dan aplikatif, bukan hanya penguasaan informasi secara hafalan (Ramadhanty dkk., 2023)

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang meresapi dan menginternalisir suatu ide dengan derajat kedalaman yang signifikan. Kecakapan tersebut muncul ketika siswa mampu merumuskan suatu materi dengan ungkapan yang orisinal dan bebas dari teks formula, dimana tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam tidak semata-mata menekankan penguasaan terhadap entitas ilmiah, melainkan juga mengedepankan keterampilan siswa dalam menerjemahkan dan mengonversi pengetahuan tersebut ke dalam konteks yang beragam dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat indikator yang dapat menjadi acuannya dalam

mengukur pemahaman konsep seseorang. Indikator tersebut terdiri dari tujuh aspek pemahaman konsep, yakni menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan (Anderson dan Krathwohl dalam Wilson, 2016).

Implementasi pengajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat kelas IV SD menghadapi tantangan serius, terutama dalam mentransfer pemahaman mengenai konsep-konsep abstrak kepada peserta didik. Topik seperti siklus air, rantai makanan, atau panca indera dalam tubuh manusia seringkali sulit dipahami hanya melalui metode ceramah dan buku teks. Anak usia 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan stimulasi visual untuk memahami konsep-konsep tersebut (Piaget, 1954). Hasil wawancara yang dilakukan terhadap Bu Yati, guru kelas IV SDN 200 Leuwipanjang Bandung, mengungkapkan sejumlah tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang cenderung sederhana berdampak pada daya tarik siswa. Kedua, munculnya motivasi siswa yang rendah mengakibatkan keterlibatan yang minimal dalam kegiatan belajar. Ketiga, terdapat perbedaan pemahaman konsep antara individu siswa, terutama terkait materi yang memiliki sifat abstrak, seperti panca indera. Penggunaan media konvensional, terutama kertas karton, menjadi kendala utama, sebab materi yang berorientasi pada pemahaman konsep sulit disampaikan secara memadai tanpa dukungan media yang lebih interaktif dan representatif. Metode pembelajaran tradisional dinilai kurang efektif dalam mendorong siswa untuk berinovasi dan berkreasi karena kurangnya kemampuan untuk memotivasi siswa mempelajari hal-hal baru (Hug dan Friesen, 2007). Selain itu, pengetahuan yang diperoleh melalui pendekatan ini cenderung mudah dilupakan.

Salah satu kajian pada pembelajaran IPAS ialah mengenai panca indera pada manusia. Materi panca indera ialah suatu kajian ilmiah yang memuat materi tentang organ tubuh pada manusia yang berfungsi untuk menerima berbagai macam rangsangan serta berperan sebagai alat untuk mengenal dunia dan lingkungan sekitar kita (Nabila dkk., 2025). Manusia memiliki lima indera: penglihatan yang

diperoleh melalui mata, pendengaran melalui telinga, penciuman melalui hidung, dan pengecapan melalui lidah. Materi ini seringkali menjadi tantangan bagi siswa, karena struktur internal setiap indera yang kompleks. Tanpa ilustrasi yang jelas dan visualisasi yang memadai, pemahaman siswa terhadap organisasi dan fungsi masing-masing bagiannya menjadi terhambat. Keberagaman struktur tersebut, yang biasanya tidak terlihat dalam pengamatan sehari-hari, memerlukan dukungan media pembelajaran yang memadai agar siswa dapat menghubungkan antara konsep dengan realitas biologis yang saling terkait (Rahmawan dan Jatisidi, 2019). Sebuah bahan ajar yang efektif, menarik, dan mudah digunakan menjadi suatu hal yang yang dapat mengatasi permasalahan tersebut (Astuti dkk., 2023), dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran digital dalam jenjang sekolah dasar menjadi sangat krusial. Di era digital saat ini, urgensi penggunaan media pembelajaran digital menjadi sangat kuat, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang mayoritas dijuluki Generasi Alpha. Generasi Alpha dijuluki sebagai *screenagers* dan *digital natives*, yakni generasi memiliki pemahaman secara non-linear dan lebih responsif terhadap konten visual dinamis. Sebagai generasi *digital natives*, mereka menggunakan layar sentuh dengan mudah menavigasi berbagai aplikasi di *smartphone*, sesuatu yang membutuhkan waktu bertahun-tahun bagi generasi sebelumnya (Jha, 2020). Pola konsumsi media ini secara langsung mempengaruhi rentang perhatian dan gaya belajar mereka, karena mereka lebih sensitif terhadap stimulus audiovisual daripada teks panjang yang monoton. Pola penggunaan perangkat digital terus meningkat dimana anak-anak mengakses aplikasi media sosial, seperti Youtube dan Tiktok setiap harinya tanpa adanya batasan (Fadlillah, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya bergantung pada buku teks dan ceramah satu arah menjadi tidak relevan dan seringkali tidak menarik minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dan cepat menangkap dan memahami tujuan, bahan ajar, dan materi yang disampaikan (Suprihatin dkk., 2022).

Rendahnya literasi sains di Indonesia semakin mempertegas masalah ini. Laporan PISA 2022 menunjukkan hanya sekitar 34% siswa di Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam bidang sains, jauh dibawah rata rata rata-rata OECD yakni 76%. PISA 2022 juga menyebutkan bahwa siswa di Indonesai mengalami penurunan skor, khususnya pada aspek sains, dibandingkan dengan laporan PISA tahun 2018 (OECD, 2023). Hasil serupa tercermin dalam survei TIMSS, di mana hanya 33% siswa Indonesia mencapai level menengah dalam pemahaman sains. Data ini ibarat cermin retak yang memantulkan kegagalan sistem dalam mentransfer konsep ilmiah kepada generasi muda. Kondisi ini semakin memprihatinkan mengingat Generasi Alpha, yang lahir dan besar di era digital, justru menjadi korban dari ketertinggalan ini. Faktanya, banyak sekolah dasar di Indonesia yang memaksa siswa untuk belajar dengan cara analog yakni duduk mendengarkan ceramah guru selama 30 menit. Dalam konteks ini, model *microlearning* muncul sebagai pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran yang efisien dan fleksibel. *Microlearning* adalah strategi penyampaian materi yang mengutamakan informasi ringkas dan fokus, sehingga siswa dapat memahami inti pembelajaran tanpa merasa terbebani oleh informasi yang berlebihan. *Microlearning* ialah suatu metode pembelajaran melalui modul singkat yang efektif dalam mengatasi keterbatasan memori kerja otak, meminimalkan beban kognitif, dan mencerminkan tren fragmentasi informasi di era perubahan cepat (Allela, 2021). *Microlearning* memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi terbaru kapan saja, di mana saja, dan dalam format yang mereka butuhkan. Selain itu, berkat fitur yang tersedia, metode *microlearning* memungkinkan siswa untuk menentukan kecepatan belajar mereka sendiri (Nugroho dan Fitri, 2016). Penelitian di Yunani membuktikan bahwa modul *microlearning* berbasis *game* meningkatkan motivasi belajar siswa SD sebesar 28%. Temuan ini menunjukkan potensi besar *microlearning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Nikou dan Economides, 2018). Berdasarkan teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*), otak manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi (Sweller, 2011). Strategi *microlearning* dapat membantu

mengurangi beban kognitif siswa dengan mengembangkan multimedia dalam bentuk segmen segmen kecil (Susilana dkk., 2022) . Prinsip ini sangat relevan untuk siswa SD yang rentang konsentrasinya hanya 10-15 menit. Dengan demikian, *microlearning* tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran.

Di antara berbagai metode *microlearning* yang telah berkembang, video berbasis *microlearning* menjadi sebuah strategi yang menarik perhatian, terutama dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Media video atau audiovisual adalah sarana yang berfungsi untuk mengedarkan informasi dengan memanfaatkan stimulasi visual dan auditif secara berkesinambungan (Sukiman, 2012). Penggunaan video pembelajaran dalam konteks ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan sikap sosial mereka. Implikasi video dalam pembelajaran telah menunjukkan dampak positif terhadap motivasi siswa dan pemahaman terhadap materi. Dengan memadukan elemen gambar dan suara, video mampu menyampaikan isi pesan secara simultan dan dinamis. Cara penyajian ini memungkinkan peserta didik mengikuti suatu rangkaian proses atau kejadian secara berurutan, memberikan kesan konkret yang mendalam dan memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari (Pribadi, 2017). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media video sebagai alat bantu pembelajaran berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dengan peningkatan rata-rata mencapai 25%. Selain itu, media ini juga terkait dengan peningkatan hasil belajar akademik siswa, yang tercermin dalam kenaikan capaian penguasaan materi sebesar 90% (Febrianingrum dkk., 2021). Oleh karena itu, integrasi video dalam proses pendidikan mestinya dipandang tidak semata-mata sebagai perangkat pendukung, melainkan sebagai komponen yang sangat krusial dalam keseluruhan rancangan strategi belajar-mengajar yang kontemporer. Salah satu jenis media video dalam pembelajaran yakni video interaktif.

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur-unsur seperti suara, gerak, gambar, teks, dan grafik dengan sifat interaktif (Sofyan dalam

Biassari dan Putri, 2021). Penggunaan video interaktif yang dikembangkan dengan pendekatan *microlearning* menawarkan potensi signifikan dalam memperkuat pemahaman konseptual peserta didik. Video pembelajaran yang dirancang dengan elemen interaktivitas dan estetika yang memadai mampu menyajikan informasi secara dinamis, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pasif, melainkan sebagai aktor yang terlibat dalam eksplorasi materi. Hasil-hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa penerapan video interaktif dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik (Syafi'e dkk., 2025). Penggunaan media tersebut memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, yang menghasilkan suasana belajar yang lebih dinamis.

Video interaktif berbasis *microlearning* menawarkan solusi potensial untuk menjawab tantangan ini. Keunggulan visualisasi dan kemampuan putar ulang yang dimiliki video memungkinkan media ini menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Sebagai alat bantu pembelajaran, video dapat menghadirkan objek-objek yang sulit diakses secara langsung oleh siswa, baik objek yang terlalu kecil, besar, berbahaya, atau keberadaannya yang tidak dapat dijumpai dalam konteks pembelajaran yang rutin (Rahmasari dan Syofyan, 2023). Oleh karena itu, video pendidikan berfungsi untuk mengurangi kompleksitas penjelasan dan membuat langkah-langkah proses lebih mudah dipahami oleh siswa. Integrasi prinsip *microlearning* dalam video membuka peluang untuk penyajian modul pembelajaran yang lebih menarik dan terfragmentasi. Tampilan visual dan audio dapat diprogram untuk menyajikan informasi secara terfokus dan transparan, sehingga siswa tidak mengalami beban kognitif yang berlebihan. Penggunaan video *microlearning* dalam pengajaran IPAS tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep oleh siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Sudarma, 2023). Video pembelajaran yang dirancang khusus dalam metode *microlearning* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, minat, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyoroti bahwa format video tidak

hanya berfungsi sebagai sarana transfer informasi, tetapi juga berperan sebagai alat yang membantu memperkuat pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif.

Studi terdahulu menunjukkan bahwa video berbasis *microlearning* secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Penggunaan video *microlearning* dapat menghasilkan keterlibatan yang lebih kuat, mengurangi beban kognitif, dan memicu motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan perkuliahan yang direkam, baik dalam format *online* maupun *flipped classroom* (Sankaranarayanan dan Mithun, 2023). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan yang diusulkan tidak hanya berhasil menyampaikan informasi tetapi juga secara efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian yang mengukur keberhasilan metode *microlearning* menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan ini mengalami peningkatan kemampuan belajar rata-rata sebesar 18% dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode belajar tradisional. (Sirwan dkk., 2018). Selain itu, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan terdorong untuk memperluas pengetahuan mereka selama kegiatan belajar. Melihat konteks pendidikan di SDN 200 Leuwipanjang Bandung, penerapan video berbasis *microlearning* sangat relevan, dimana sekolah menghadapi tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran berbasis *microlearning* dapat menjadi solusi yang strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Dengan demikian, penelitian tentang penerapan *video-based microlearning* di SD Leuwipanjang Bandung tidak hanya relevan tetapi juga penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap mata pelajaran IPAS. Inovasi pembelajaran seperti video interaktif berbasis *microlearning* sangat penting dalam kemajuan pendidikan, memungkinkan pendidik untuk meningkatkan lingkungan belajar bagi peserta didik melalui penggunaan teknologi. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini akan

sangat berharga dalam pendidikan praktis, terutama dalam integrasi teknologi untuk proses pengajaran dan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah umum penelitian ini yakni bagaimana tingkat efektivitas penggunaan video interaktif berbasis *microlearning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar, khususnya pada materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung? Adapun rumusan masalah khusus dari penelitian ini antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menafsirkan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan memberi contoh suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengklasifikasikan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan membandingkan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dilakukan, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menguji tingkat efektivitas penggunaan video interaktif berbasis *microlearning* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar, khususnya pada materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung. Adapun untuk tujuan khusus dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menguji perbedaan kemampuan menafsirkan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung.
2. Untuk menguji perbedaan kemampuan memberi contoh suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung.
3. Untuk menguji perbedaan kemampuan mengklasifikasikan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung.
4. Untuk menguji perbedaan kemampuan membandingkan suatu konsep antara siswa yang belajar menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* dengan siswa yang tidak menggunakan video interaktif berbasis *microlearning* untuk materi panca indera di SDN 200 Leuwipanjang Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, besar harapan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan.

Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai *microlearning*, video pembelajaran serta faktor faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

2. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih tinggi melalui penggunaan video berbasis *microlearning*. Diharapkan juga metode ini dapat membuat siswa lebih memahami konsep dalam pembelajaran dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Guru

Dengan dilakukannya penelitian ini, besar harapan penulis dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya video berbasis *microlearning*.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah dengan memberikan bukti empiris mengenai video berbasis *microlearning*. Dengan demikian, besar harapan sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya video berbasis *microlearning*.

5. Bagi Program Studi

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, besar harapan penulis dapat berkontribusi pada pengembangan materi ajar yang lebih relevan, serta memberikan referensi dan wawasan tentang penggunaan media video berbasis *microlearning* dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mendorong kolaborasi antara akademisi dan praktisi dalam mengembangkan solusi pembelajaran yang inovatif.