

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era globalisasi seperti saat ini, kemajuan teknologi merupakan salah satu peran yang paling penting untuk memajukan bangsa, guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh dalam penggunaan teknologi yang semakin maju. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dari berbagai sudut pandang atau dimensi, termasuk aspek pendidikan. Pendidikan dapat berperan sebagai dasar dalam membangun karakter dan kepribadian setiap individu. Tujuan pendidikan pun beragam, misalnya dalam hal pengembangan norma dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang. Undang-undang No. 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan nasional pada Bab 2 pasal 3 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi 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.

Beranjak dari pernyataan di atas, untuk menciptakan pendidikan yang bisa mencerdaskan bangsa dan berkualitas maka diperlukannya sebuah inovasi untuk bisa mencapai mutu pendidikan. Inovasi yang bisa dikembangkan Ada banyak, untuk membentuk ke arah yang lebih baik, yang bisa membuat perkembangan

teknologi sesuai dengan zaman. Inovasi pendidikan merujuk pada suatu gagasan, produk, atau cara yang dianggap atau dipersepsikan sebagai sesuatu yang baru oleh individu atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi ini bisa berasal dari intervensi (penemuan baru) atau *discovery* (sesuatu yang baru ditemukan), dan bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau menyelesaikan permasalahan dalam sistem pendidikan nasional (Aliyah dkk., 2023). Berkenan dengan pernyataan tersebut, maka didapatkan bahwa inovasi pendidikan bukan hanya tentang pembelajaran tetapi juga media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menunjang proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabungkan atau diintegrasikan menjadi satu bidang studi yang disebut IPAS.

IPAS merupakan salah satu muatan pelajaran pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD). Tujuan integrasi IPAS adalah menciptakan sistem pendidikan yang lebih menyeluruh, menggabungkan berbagai disiplin ilmu, dan relevan dengan konteks kehidupan nyata (Suhelayanti dkk., 2023). Isi dari Kurikulum Merdeka pada dasarnya IPA integrasi dari ilmu tentang alam dan IPS integrasi dari ilmu-ilmu tentang sosial. Berkenan dengan hal integrasi ini, siswa tidak hanya mempelajari dua mata pelajaran secara terpisah, tetapi juga mempelajari bagaimana keduanya berhubungan satu sama lain agar mereka dapat memahami hubungan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. IPAS membantu peserta didik

untuk menumbuhkan keingintahuan mereka tentang fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Materi IPAS yang penting diajarkan adalah materi ekosistem. Belajar mengenai ekosistem siswa akan diajak untuk mengamati dan mengenal lingkungan sekitar mereka, baik itu lingkungan rumah, sekolah, maupun alam terbuka. Ekosistem merupakan materi muatan IPAS di kelas V semester 1 bab 2. Materi ini dijelaskan tentang pengertian ekosistem, penyebab kerusakan ekosistem, keseimbangan ekosistem, menganalisis dampak ketidakseimbangan ekosistem, dan penyebab ketidakseimbangan ekosistem. Berkaitan dengan hal tersebut, kita sebagai manusia harus bertanggung jawab agar lingkungan tetap terjaga dan juga kita harus melestarikan ekosistem yang ada agar tetap seimbang antara makhluk hidup dan lingkungannya. Materi ini penting untuk diberikan di Sekolah Dasar agar siswa dapat mengerti bentuk sikap yang perlu dibentuk sejak dini serta cara menunjukkan kepedulian terhadap ekosistem di lingkungan sekitar (Alya dkk., 2022). Pelajaran IPAS juga dapat mendidik peserta didik agar mampu menjadi manusia yang peduli dengan keadaan lingkungan sekitar, merawat dan bisa mendapatkan timbal balik dari alam (Suhelayanti dkk., 2023). Namun kenyataannya, materi ekosistem ternyata masih sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pada hari Rabu, 6 Mei 2024 dengan guru kelas V di SD Negeri 6 Bondalem, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng didapatkan hasil bahwa wali kelas V menyatakan bahwa materi ekosistem sulit dipahami oleh siswa karena materi ekosistem ini kompleks dan melibatkan banyak interaksi yang terjadi secara bersamaan. Hal ini membuat konsep-konsep yang ada pada materi ekosistem sulit dibayangkan secara

konkret oleh siswa SD. Selain itu materi ekosistem menggunakan banyak istilah khusus yang mungkin belum pernah didengar oleh siswa sebelumnya. Guru hampir tidak pernah memanfaatkan media dalam pembelajaran karena ketersediaan media pembelajaran yang sangat minim, sistem pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa sebagian besar hanya mendengarkan saja, belum tersedianya pembelajaran yang berbasis digital untuk mengedepankan peran siswa (*Student centared*) yang masih belum sesuai dengan pembelajaran pada zaman seperti sekarang ini. Guru juga menyatakan bahwa masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran karena waktu untuk mengembangkan media sangat terbatas ditambah juga kesibukan guru di sekolah. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru karena kebanyakan siswa masih kurang aktif ketika dikelas, waktu guru mengajar terbatas ditambah libur hari raya yang sangat padat juga guru sibuk mengerjakan administrasi di sekolah. Pembelajaran juga masih kurang optimal karena ketersediaan media pembelajaran masih rendah.

Fakta di lapangan yang disampaikan oleh guru kelas V SD Negeri 6 Bondalem menyebabkan pencapaian belajar siswa tidak optimal. Adapun hasil belajar siswa SD Negeri 6 Bondalem dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 121. Data menunjukkan dari 17 peserta didik nilai rerata peserta didik yaitu 71,5% ini artinya secara keseluruhan peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Dari 17 siswa kelas V SD Negeri 6 Bondalem hanya 6 siswa yang dapat menuntaskan KKTP, sisanya sebanyak 11 orang siswa belum dapat menuntaskan KKTP. Permasalahan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran media pembelajaran di era kemajuan teknologi.

Adanya kemajuan akan teknologi dan informasi seperti sekarang ini, diharapkan sebagai seorang guru harus bisa memanfaatkan kemajuan yang ada dan

bisa membuat pelajaran yang lebih menyenangkan, menarik dan tentunya bisa bermakna. Selain menjalankan tanggung jawab dalam proses pembelajaran, guru juga harus terus meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik serta kompetensinya secara berkesinambungan, sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Ningsih dkk., 2020). Seorang guru yang profesional tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan berbagai media serta sumber pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran, khususnya pada tahap mengamati, tidak terbatas pada buku dan bacaan saja, melainkan dapat diperkaya dengan video pembelajaran dan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menanggapi hal ini, diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran melalui inovasi, baik secara konvensional maupun berbasis teknologi informasi (IT), untuk mengurangi rasa jenuh dan bosan selama pembelajaran. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat dan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal (Syifa dkk.,2023).

Berdasarkan data dari Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kemendikbudristek, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023, tercatat sekitar 3,3 juta guru di Indonesia. Dari jumlah tersebut, guru Sekolah Dasar (SD) mendominasi dengan persentase 43,83% atau sekitar 1,46 juta orang (Rosita, dkk., 2024). Berkaitan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil Survei Pusat TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) menyatakan hanya 40% dari total guru yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi, sedangkan sebesar 60%

guru dianggap “gagap” dalam menguasai teknologi. Terkait dengan observasi yang telah terlaksana di SD Negeri 6 Bondalem sebagian besar guru sudah bisa menggunakan laptop namun belum menggunakan teknologi tersebut ke pembelajaran. Masalah yang didapatkan adalah guru mengalami kesulitan untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai, utamanya dalam pembelajaran yang multidimensional seperti mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Sisi lainnya juga, pembelajaran pada peserta didik kelas V SD masih memiliki pemikiran yang awam dan tentu saja sangat membutuhkan media untuk lebih memperjelas materi yang diberikan, utamanya mata pelajaran IPAS kelas V materi ekosistem yang sangat bersifat multidimensional.

Menghadapi masalah yang ada, guru seharusnya menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Alat bantu ini dapat berupa media virtual maupun konkret, seperti buku bergambar, video animasi, alat peraga, laboratorium, dan sebagainya, guna mendukung proses pembelajaran (Eva dkk., 2020). Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan media video yang menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi serta mampu menganalisis konten yang dipelajari. Upaya yang bisa dilakukan yaitu mengembangkan media ajar yang berbasis digital. Media pembelajaran yang mampu mendukung kebutuhan peserta didik secara optimal adalah media yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi, misalnya video interaktif yang menampilkan animasi dinamis dan simulasi audiovisual. Media tersebut dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Video interaktif lebih menekankan

pada penyajian konsep-konsep yang relevan dan mudah dipahami dalam konteks nyata (Rahmawati dkk., 2021).

Video interaktif termasuk salah satu bentuk media visual yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dan peserta didik melangsungkan pembelajaran yang bisa dilakukan di dalam maupun luar kelas. Video interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara, gerak, gambar, teks, atau grafik dengan sifat interaktif, sehingga memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam penggunaannya (Firmansah & Firdaus, 2021). Gambar pada video interaktif berperan sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk memperkuat materi yang dibahas secara verbal, melengkapi, dan mengonkretkan materi. Gambar yang ada di dalam video interaktif tidak terlepas dengan kaidah alur cerita. Dalam cerita akan muncul bahasan mengenai pengertian berlandaskan gambaran-gambaran video interaktif yang dilihat oleh peserta didik, dengan begitu peserta didik dapat memperoleh ide dan mengembangkannya untuk meningkatkan kreativitas mereka. Sebelum dikembangkannya video interaktif harus dibuat dengan memahami karakteristik peserta didik agar nantinya bisa memenuhi kebutuhan peserta didik.

Selain menggunakan media video interaktif untuk pembelajaran, sangat penting untuk menanamkan hubungan yang baik harmonis antara sesama siswa dan menciptakan suasana belajar yang tenang, damai, dan nyaman. Terlebih di era revolusi industri seperti sekarang, di mana segala sesuatu bergantung pada kemajuan teknologi dan pengaruh budaya asing juga masuk melalui teknologi. Anak-anak masa kini sangat cepat dalam menyerap informasi, baik itu berita maupun hal-hal terkait kebudayaan, tradisi, dan adat (Hasanah, 2021). Berkenan

dengan hal tersebut, perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang bisa memunculkan nilai-nilai persatuan yaitu ajaran *Vasudhaiva Kutumbakam*.

*Vasudhaiva Kutumbakam* adalah sebuah ungkapan yang mengandung makna bahwa seluruh dunia adalah satu keluarga atau saudara, tanpa memandang perbedaan agama, suku, bahasa, budaya, adat istiadat, maupun warna kulit (Widiastuti, 2022). Uraian tersebut menunjukkan bahwa konsep *Vasudhaiva Kutumbakam*, sebagai prinsip harmoni yang diidealkan, mendorong terciptanya toleransi (Hemamalini dkk., 2023). Apabila pengembangan media video interaktif dikombinasikan dengan ajaran *Vasudhaiva Kutumbakam*, proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih menyenangkan agar siswa lebih aktif terlibat dan mampu memahami materi dengan baik. Dengan memahami pola hubungan yang terkandung dalam konsep *Vasudhaiva Kutumbakam*, secara konseptual hal ini dapat mendorong terwujudnya masyarakat yang religius, beriman kuat, jujur, setia, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, bermoral tinggi, beretika baik, santun, penuh belas kasih, penuh kasih sayang, serta menghargai dan mencintai segala ciptaan Tuhan (Budiadnya, 2019). Berkenan dengan uraian tersebut, diharapkan pengembangan media video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* akan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi ekosistem. Pengembangan video interaktif yang mengusung nilai-nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* dapat memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berkenan dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, materi ekosistem masih sulit dipahami oleh siswa kelas V SD 6 Bondalem karena motivasi belajar IPAS yang rendah dan hal ini disebabkan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dibutuhkan solusi berupa pengembangan



media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Maka dengan itu peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Video Interaktif Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* Materi Ekosistem Muatan IPAS Kelas V SD.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Terbatasnya media pembelajaran di kelas.
2. Nilai siswa yang rata-rata masih di bawah KKTP.
3. Guru masih sering mengandalkan metode tradisional seperti ceramah yang berfokus pada guru, sehingga membuat siswa mudah merasa bosan.
4. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi ekosistem.
5. Belum tersedianya media ajar muatan IPAS yang berbasis video interaktif
6. Pembelajaran yang masih monoton.
7. Pembelajaran yang kurang bervariasi karena hanya menggunakan buku ajar dan jarang menggunakan media sehingga siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran.
8. Waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran terbatas.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperlukan adanya pembatasan terhadap masalah tersebut. Penelitian ini hanya terbatas pada Pengembangan Video interaktif Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* Materi Ekosistem Muatan IPAS Kelas V SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana prototipe video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* muatan IPAS kelas V SD?
2. Bagaimana validitas teoritik video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* muatan IPAS kelas V SD?
3. Bagaimana respons siswa terhadap video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* Muatan IPAS Kelas V SD?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan prototipe video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* muatan IPAS kelas V SD.
2. Untuk menguji validitas teoritik video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* muatan IPAS kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap kualitas video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* muatan IPAS kelas V SD.

#### 1.6 Manfaat Pengembangan

Dengan mengacu pada tujuan penelitian, diharapkan hasil dari studi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Manfaat tersebut terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Manfaat teoretis maupun manfaat praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan sumbangsih dalam pengembangan produk-produk pembelajaran, terutama yang terkait dengan video interaktif berbasis *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk muatan IPAS kelas V SD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Kepala Sekolah

Video interaktif yang mengandung nilai-nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk mata pelajaran IPAS dapat dijadikan acuan oleh kepala sekolah dalam merencanakan program pembelajaran yang memanfaatkan media video interaktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar..

#### b. Bagi Guru

Produk pengembangan dari penelitian ini, yaitu video interaktif, memberikan manfaat praktis bagi guru. Video ini dapat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang efektif dan relevan, dengan mengedepankan nilai-nilai filosofi *Vasudhaiva Kutumbakam*.

#### c. Bagi Siswa

Pengembangan video interaktif berbasis *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk muatan IPAS memberikan manfaat bagi siswa kelas V, yaitu menambah informasi tentang pembelajaran IPAS melalui video interaktif, sehingga memperluas wawasan mereka.

d. Bagi Peneliti lain

Video interaktif berbasis *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk muatan IPAS dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian serupa, penelitian lanjutan, studi perbandingan, atau pengembangan materi dan jenjang yang berbeda.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa video interaktif. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Produk ini adalah video interaktif kemudian diputar yang menampilkan gambar berupa video yang berisi tulisan dan menghasilkan suara.
2. Materi yang disampaikan dan dikembangkan dalam video interaktif adalah muatan IPAS materi ekosistem kelas V sekolah dasar dengan bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam*. *Vasudhaiva Kutumbakam* merupakan salah satu pedoman umat Hindu yang sangat menjunjung tinggi toleransi. *Vasudhaiva* berarti dunia adalah sebuah keluarga dengan adanya landasan ini diharapkan peserta didik tetap menjalin kerukunan tanpa membedakan agama, keyakinan, warna kulit, dan tetap menjaga toleransi.
3. Desain video interaktif yang akan dibuat disesuaikan dengan materi ekosistem yang akan diajarkan oleh guru, yang terbagi menjadi tiga bagian: pembuka, isi, dan penutup. Di bagian pembuka, akan disajikan judul, tujuan pembelajaran, serta alur cerita yang mengandung nilai-nilai *Vasudhaiva Kutumbakam*. Bagian isi berisi penjelasan mengenai materi ekosistem. Sementara itu, bagian penutup mencakup soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.

4. Proses pembuatan media video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* yaitu dengan merancang desain gambar, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain video interaktif meliputi pembuatan desain visual di aplikasi *Canva Pro*, pembuatan karakter dan set lokasi di aplikasi *Blander* yang dioperasikan pada laptop. Kemudian pembuatan rangka karakter agar dapat di animasikan yaitu menggunakan *Ringging* karakter. Selanjutnya pengisian suara dan penyuntingan menggunakan aplikasi *Capcut*. Kemudian pembuatan pertanyaan interaktif lewat aplikasi *Quizizz* serta *editing* penggabungan tokoh, *background*, *dubbing*, pengisian teks dan elemen lainnya menggunakan aplikasi *Capcut* yang dioperasikan lewat laptop, rasio yang dipakai dalam video yaitu 16:9.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Studi penelitian menunjukkan bahwa seseorang mampu mengingat hanya 20% informasi yang terserap melalui pendengaran, 30% melalui penglihatan, dan 50% melalui kombinasi penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan teori kerucut Edgar Dale, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran bervariasi tergantung pada cara seseorang memperoleh pengetahuan. Melalui visual, seseorang dapat mengingat 30%, sedangkan melalui audiovisual, ingatan dapat mencapai 50% (Maharani dkk., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat peserta didik. Media pembelajaran juga dapat merangsang imajinasi siswa dalam memahami materi dengan menyajikan objek-objek yang sulit dijangkau secara langsung (Kamalia dkk. (2023).

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, sehingga menciptakan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui sekarang bahwa, sistem pembelajaran saat ini telah bergeser dari *teacher centered* ke *student centered*. Siswa bisa belajar dari berbagai sumber yang berada di sekelilingnya, dalam hal ini guru bukan lagi satu-satunya sumber informasi. Dengan demikian, media pembelajaran seperti video interaktif dapat merangsang imajinasi siswa dalam memvisualisasikan materi, terutama dengan menampilkan objek-objek yang sulit diakses secara langsung (Kamalia dkk.,2023).

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 6 Bondalem pada tanggal 6 Mei 2024. Dengan hasil wawancara bahwa materi IPAS perlu dikembangkan atau dikemas dalam media video interaktif, dengan hasil wawancara juga guru menyatakan bahwa perlu/menyetujui apabila materi ekosistem yang harmonis muatan IPAS dikembangkan ke dalam bentuk media berupa video interaktif. Guru menyatakan setuju serta merasa perlu dikembangkan sebuah media yang diintegrasikan dengan nilai keharmonisan serta persatuan seperti filosofi *Vasudhaiva Kutumbakam* ke dalam media berupa video interaktif.

Video interaktif dibutuhkan di sekolah karena dapat menjadi alat atau media pembelajaran yang efektif bagi guru, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai persatuan. Media ini dikaitkan dengan konsep *Vasudhaiva Kutumbakam*, yang diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran melalui audio visual animasi berbentuk video dua dimensi. Video ini juga memberikan pengalaman belajar yang baru dan

menyenangkan berkat tampilannya yang menarik. Dengan kemasan video yang kreatif dan muatan konsep *Vasudhaiva Kutumbakam*, siswa diajarkan untuk selalu menjaga keharmonisan, dimulai dari diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dianggap penting untuk mengembangkan video interaktif yang bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* materi ekosistem Muatan IPAS kelas V SD.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Berikut adalah penjelasan mengenai asumsi yang mendasari pengembangan video interaktif berbasis *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk materi ekosistem dalam muatan IPAS kelas V SD Negeri 6 Bondalem.

- a. SD Negeri 6 Bondalem, Kecamatan Tejakula, telah dilengkapi dengan perangkat elektronik seperti *handphone* dan laptop.
- b. Para guru di SD Negeri 6 Bondalem, Kecamatan Tejakula, telah terampil dalam menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone* dan laptop/komputer.
- c. Para guru di SD Negeri 6 Bondalem, Kecamatan Tejakula, telah memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran berbentuk video interaktif yang bersifat audiovisual.
- d. Para guru di SD Negeri 6 Bondalem, Kecamatan Tejakula, telah memiliki pemahaman mengenai konsep *Vasudhaiva Kutumbakam*.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai keterbatasan dari pengembangan video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* materi ekosistem muatan IPAS kelas V SD Negeri 6 Bondalem.

- a. Pengembangan video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbaka* ini dirancang khusus berdasarkan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, sehingga hasil pengembangannya hanya ditujukan untuk siswa kelas V SD.
- b. Materi yang dikembangkan dalam video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* ini hanya terbatas pada muatan IPAS, khususnya materi ekosistem untuk kelas V SD.
- c. Penggunaan video interaktif bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* ini terbatas karena membutuhkan perangkat elektronik atau digital yang mendukung pemutaran video.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah disampaikan untuk menghindari *misinterpretasi* terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Berikut ini adalah uraian mengenai istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan meningkatkan kualitas pengetahuan melalui proses pembelajaran, dengan menghasilkan produk seperti media, materi, atau alat untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran serta memastikan bahwa produk tersebut efektif dan layak digunakan oleh peserta didik.
2. Video adalah media visual yang menggabungkan gambar bergerak, biasanya berwarna, dan dilengkapi dengan audio.



3. Video interaktif adalah media pembelajaran yang memadukan gerak, suara, gambar, teks, dan grafik interaktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada pengguna.
4. Video interaktif yang mengandung nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* adalah media narasi visual yang terdiri dari berbagai elemen seperti teks, grafis, foto, video, dan animasi. Dalam penyajian materinya, video ini menggambarkan cara menjaga keharmonisan hubungan antar manusia.

