

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa, untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan perkembangan manusia yang meliputi, perkembangan fisik, mental, pikiran, keterampilan, kesehatan, serta sosial budaya (Budyartati, 2014). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong adanya perubahan pada laju perkembangan di bidang pendidikan (Istikomah, dkk 2020). Upaya pemerintah dalam mencapai tujuan pendidikan, dilakukan dengan menciptakan berbagai macam terobosan, sehingga pendidikan di Indonesia dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitasnya. Beberapa terobosan yang telah dilaksanakan di bidang pendidikan meliputi: pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, meningkatkan kualitas tenaga kependidikan, serta pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pendidikan, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, serta mendorong siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran secara optimal (Syafaruddin, 2022). Kurikulum merupakan segala proses pembelajaran yang dilakukan baik di dalam maupun diluar sekolah yang dilakukan oleh siswa dan berada dibawah tanggung jawab pendidik atau guru maupun pihak sekolah (Prihantini & Rustini, 2020). Kurikulum merdeka adalah

salah satu dari suatu konsep kurikulum dimana pada kurikulum merdeka belajar ini lebih menuntut siswanya untuk lebih mandiri (Manalu, 2022).

Guru sebagai pendidik, dituntut agar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, dan atraktif. Hal tersebut dapat diantisipasi melalui penggunaan model/metode pembelajaran serta alat bantu/media pembelajaran inovatif, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan membosankan (N. Lestari & Harjono, 2021). Pada kurikulum merdeka guru sudah seharusnya mendesain proses pembelajaran sesuai dengan P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) (Santika & Dafit, 2023). Projek Penguatan Profil Pancasila ini sangat sinkron dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila tersebut yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif (Aprima & Sari, 2022). Pelaksanaan P5 ini bertujuan untuk melatih kemampuan guru dan siswa dalam mengimplementasikan serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada pembelajaran berbasis projek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Mengingat hakikat kerja projek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung di antara siswa. Pada pembelajaran berbasis projek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Penilaian projek merupakan salah satu jenis penilaian yang mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa dan digunakan untuk menilai proses di samping produk hasil projek sebagai sumber penilaian (Kurniati, dkk., 2019). Penilaian projek menekankan pada kemampuan merencanakan, mengorganisasikan investigasi, dan kerja sama dalam tim. Penilaian yang menuntut siswa untuk belajar bersama dalam sebuah tim akan

memunculkan kekuatan dan kemampuan masing-masing siswa untuk menunjukkan performanya selama proses pembelajaran.

Kemandirian merupakan salah satu karakter yang dibentuk melalui pelaksanaan P5. Kemandirian belajar mencakup kemampuan siswa untuk mengatur, mengarahkan, dan memotivasi dirinya sendiri dalam proses belajar (Mulyadi, dkk., 2020). Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi cenderung lebih mampu menghadapi tantangan akademik, memiliki tingkat motivasi intrinsik yang lebih tinggi, dan lebih siap untuk terus belajar sepanjang hayat (Damayanti & Anando, 2021). Hal ini juga berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi esensial dalam dunia kerja di masa depan (Sugianto, dkk., 2020). Di Indonesia, kemandirian belajar menjadi salah satu kompetensi yang ingin ditanamkan melalui Kurikulum Merdeka, yang memberikan ruang lebih bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan minat mereka secara mandiri (Nuriah, dkk., 2024). Namun, meskipun pentingnya kemandirian belajar telah diakui, tidak semua siswa memiliki kemampuan ini secara alami. Banyak faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar, termasuk lingkungan keluarga, metode pengajaran, dan akses terhadap sumber belajar yang memadai (Afandi, 2022). Permasalahan terkait kemandirian belajar ditemukan di SD No.1 Sulangai dimana siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran apabila tidak dijelaskan secara langsung oleh guru. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung kemandirian belajar siswa, sehingga siswa bergantung pada guru saat belajar.

IPAS merupakan materi pembelajaran dengan menggabungkan antara materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan kedua materi ini diberlakukan di sekolah dasar setelah diberlakukannya Kurikulum Merdeka.

Kedua materi tersebut digabungkan bertujuan untuk mengkaji keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungan sosial di sekitarnya. Dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) siswa diarahkan untuk dapat mengembangkan sikap dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bernalar kritis sedangkan dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) siswa diarahkan untuk dapat mengembangkan kemandirian, pengetahuan, sikap, dan tingkat kepekaan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional dengan menetapkan bahwa ilmu-ilmu sosial adalah materi pembelajaran yang wajib dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, meliputi ilmu kebumihuan, sejarah, ekonomi, kesehatan dan mata pelajaran lainnya. Dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan analitis siswa. Mendidik masyarakat tentang kondisi sosial masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bahan pembelajaran merupakan topik yang dapat dikemas dalam satu mata pelajaran atau lebih atau diintegrasikan dengan bahan pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan di satuan pendidikan. Pembelajaran IPS di sekolah dasar dirancang dengan semenarik mungkin untuk menggali semangat siswa dalam proses belajar. Siswa dalam proses pembelajaran IPS sering sekali ditemukan berbagai jenis permasalahan yang menghambat semangat siswa dalam belajar, permasalahan ini terdiri dari 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Widodo, 2022). Faktor internal berasal dari diri siswa, hal yang mampu dilihat dari faktor internal yaitu kemandirian dan semangat siswa dalam proses memperoleh pengetahuan.

Kesulitan belajar yang dirasakan oleh siswa berasal dari ketidakpuasan siswa dalam memperoleh sebuah hasil (Maryani, 2018). Hasil tersebut adalah nilai yang berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa di sekolah. Nilai proses pembelajaran di

sekolah memang tidak hanya satu tetapi terdiri dari nilai mata pembelajaran lainnya. Sehingga, rendahnya nilai satu mata pembelajaran dapat mempengaruhi hasil akhir dari jumlah nilai keseluruhan. Faktor eksternal merupakan sebuah faktor berasal dari luar seperti, lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar sering sekali membawa dampak yang hebat bagi perkembangan dan interaksi sosial siswa. Hal ini dapat berpengaruh kepada sikap dan interaksi siswa dalam memperoleh nilai akademik di sekolah. Nilai akademik tidak hanya berasal dari nilai pengetahuan saja, tetapi dapat berpengaruh dari sikap individu/kemandirian masing-masing siswa. Hal serupa juga ditemukan di SD No. 1 Sulangai, dimana atas dasar hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan tanggal 26 s.d 30 Agustus 2024. Dengan melakukan kegiatan wawancara dan observasi ditemukan bahwa guru di SD No. 1 Sulangai masih belum pernah mengembangkan video pembelajaran dan kurang sekali memberikan siswa belajar dengan berbantuan video pembelajaran. Guru di sekolah sebagian besar mengajar dengan menggunakan buku pegangan (buku paket) tanpa memanfaatkan fasilitas sarana prasarana di sekolah seperti *Chromebook*, *LCD*, dan *Proyektor*. Fasilitas tersebut hanya dibiarkan tanpa dipergunakan dalam mendukung proses pembelajaran siswa di sekolah.

Pembelajaran era sekarang sarana prasarana tersebut sebenarnya sudah seharusnya diperkenalkan kepada siswa, untuk membiasakan siswa terhadap pemanfaatan dan pengenalan media pembelajaran digital. Permasalahan lain yang ditemui yaitu banyaknya keluhan dari siswa yang diterima oleh guru, karena siswa mengalami kesulitan dan kurang mandiri dalam mempelajari materi yang hanya dilakukan dengan membaca buku saja. Permasalahan terakhir yaitu kurangnya ajakan untuk membuat projek yang dipaparkan dalam buku siswa dapat dikatakan sangat sedikit, karena sebagian besar isi buku tersebut adalah soal-soal maupun cerita panjang-panjang

yang terdapat pada buku siswa tersebut. Setelah kegiatan wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat 1 dari 10 guru yang sesekali telah memanfaatkan teknologi berupa video sebagai media dalam membantu proses pembelajaran. Namun, dari 1 guru yang menggunakan media berupa video pembelajaran hanya mengambil video dari platform YouTube yang kemudian ditayangkan di layar proyektor ke siswa.

Guru menyatakan bahwa video yang diambil melalui platform YouTube kurang relevan dengan materi serta karakteristik siswa yang dibelajarkan, hal ini dikarenakan konten dalam video yang didapat tersebut hanya memaparkan teks materi tanpa didukung dengan contoh konkret di dalamnya, sehingga tidak dipungkiri terdapat siswa yang masih kesulitan memahami konsep pada materi yang dipaparkan tersebut. Mengingat adanya permasalahan tersebut, maka guru seharusnya dapat menyediakan sarana lainnya agar siswa dapat memperoleh informasi lebih luas terkait konsep yang dibelajarkan, serta lebih termotivasi untuk semangat ketika melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Sehingga dari hasil di atas ditemukan masalah berupa kurangnya peran guru dalam memanfaatkan dan membuat media pembelajaran digital berupa video pembelajaran interaktif dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Serta diperlukan video pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam membuat sebuah proyek untuk meningkatkan semangat siswa dalam melatih kemandirian belajarnya.

Kemandirian belajar dapat digunakan untuk merubah siswa menjadi individu yang mampu menyelesaikan masalah dalam proses belajar di sekolah. Kemandirian belajar merupakan kemampuan siswa untuk mengambil inisiatif dan tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Masalah mengenai kemandirian belajar yang ditemui di SD No. 1 Sulangai yaitu: 1) Siswa masih kurang disiplin dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, 2) Siswa masih bertanya-tanya kepada teman-teman dalam

mengerjakan tugas, 3) Kurangnya minat dan motivasi belajar pada siswa, dan 4) Guru kurang memberikan pembelajaran yang berdiferensiasi mengarah pada kemandirian belajar siswa. Kemandirian belajar yang muncul dalam diri siswa dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor. Salah satu faktor yang memberi pengaruh pada kemandirian belajar adalah kedisiplinan siswa. Siswa yang memiliki kemandirian akan mampu menyusun dan menetapkan tujuan belajarnya sendiri karena siswa mampu menjadi pengendali diri sendiri dalam kegiatan belajarnya (Mudjiman, 2007).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di SD No. 1 Sulangai, ditemukan bahwa sebanyak 3 orang siswa yang memiliki tingkat kemandirian yang tinggi, 2 orang siswa memiliki tingkat kemandirian yang sedang, dan 9 siswa memiliki tingkat kemandirian yang rendah. Oleh karena itu, kemandirian belajar pada siswa sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Vahini, dkk (2022) menyatakan video pembelajaran interaktif berbasis proyek berbantuan google classroom sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian lainnya oleh Pratiwi, dkk (2018) bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis proyek mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian Prabawati, dkk (2022) menyatakan media video pembelajaran berbasis proyek pada tema tanaman sub tema cara bercocok tanam untuk anak usia dini mampu meningkatkan motivasi siswa pada saat belajar.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, belum ditemukan terkait pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian siswa, selain itu, belum ada yang mengkaji media ini pada pembelajaran IPS khususnya topik kegiatan ekonomi SD kelas IV. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengembangkan video

pembelajaran interaktif berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian siswa pada materi kegiatan Ekonomi untuk siswa SD kelas IV.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada muatan IPS materi “Kegiatan Ekonomi”. Video merupakan seperangkat komponen yang dapat menayangkan suara dan gambar sekaligus dengan susunan gambar runtut untuk memberikan ilusi, gambaran, maupun fantasi saat gambar bergerak (Limbong & Janner, 2020). Media video pembelajaran merupakan media yang bertujuan sebagai sarana penyampaian informasi berupa materi yang dibelajarkan sehingga dapat diserap dengan mudah dan dapat diputar kembali tanpa batasan waktu. Media video pembelajaran interaktif berbasis proyek menyajikan tampilan berupa penjelasan yang disertai dengan mengajak siswa untuk membuat sebuah proyek dengan cara menganalisis, merancang dan mempresentasikan proyek. Media pembelajaran berupa video mempunyai beberapa kelebihan, seperti: (1) menyajikan hal yang dibelajarkan secara nyata agar pesan yang disampaikan dapat lebih bersifat realistik, (2) baik digunakan untuk menjelaskan suatu proses/peristiwa, (3) mampu menanggulangi terbatasnya ruang dan waktu yang tersedia, (4) mampu diulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan, (5) dapat mempengaruhi sikap siswa dengan memberikan pengalaman mendalam, (6) mampu menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovasi (Kurniawan, dkk., 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, sebanyak 9 dari 10 guru menyatakan media tersebut sangat penting untuk dikembangkan, sehingga media video pembelajaran ini dapat dikatakan sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar serta memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran khususnya dalam topik kegiatan ekonomi di kelas IV

sekolah dasar. Guru berharap adanya sebuah media yang dapat membantu siswa belajar mandiri serta media yang memudahkan siswa dalam belajar. Atas dasar hal tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Projek Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian awal permasalahan di atas, adapun permasalahan yang didapat yaitu sebagai berikut.

1. Kemandirian siswa dalam belajar masih rendah.
2. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mengarah pada kemandirian belajar siswa.
3. Proses pembelajaran lebih banyak dilaksanakan dengan pemberian materi dan tugas yang terdapat pada buku siswa.
4. Siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.
5. Materi yang tersedia pada buku siswa masih tergolong sangat sedikit.
6. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.
7. Belum dikembangkan media video pembelajaran.
8. Kegiatan projek masih minim atau jarang sekali diberikan oleh guru kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dalam penelitian di atas, terdapat banyak permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini. Sehingga, diperlukan dilakukan

pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji dapat diperoleh pemecahannya secara optimal. Permasalahan yang dapat dipecahkan pada penelitian ini, yaitu media video yang digunakan guru kelas IV di SD No. 1 Sulangai yang kurang dikembangkan dengan materi dan karakteristik siswa yang dibelajarkan, serta kegiatan membuat proyek yang dapat dijadikan sebagai inovasi baru dalam melatih kemandirian siswa. Dengan demikian, penelitian terbatas pada pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran interaktif berbasis proyek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis proyek dalam meningkatkan kemandirian siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di sekolah dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif berbasis projek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media video pembelajaran interaktif berbasis projek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran interaktif berbasis projek pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media video pembelajaran interaktif berbasis projek dalam meningkatkan kemandirian siswa di sekolah dasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan bahan bacaan untuk menambah wawasan baru bagi guru maupun siswa tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS pada muatan IPS topik kegiatan ekonomi dan sebagai tambahan referensi bagi guru dalam inovasi menggunakan media pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat oleh sekolah dalam mengefektifkan media pembelajaran dan sebagai bahan bimbingan selama melakukan proses pembelajaran di kelas. Serta menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan bagi peneliti sebagai kajian dalam penelitian serta mampu mendukung peneliti dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu video pembelajaran interaktif berbasis projek. Serta hal lainnya yaitu, mampu memberikan bukti serta hasil keefektifan produk yang telah dituangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa video interaktif berbasis projek untuk meningkatkan kemandirian siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis projek untuk

meningkatkan kemandirian siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa video pembelajaran. Produk ini berupa media pembelajaran yang memfokuskan pada topik kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang dikemas dalam sebuah aplikasi *Canva* dan *Capcut* berbentuk MP4.
2. Produk yang dikembangkan akan didesain hingga dapat menampilkan teks, suara, gambar, serta animasi yang akan disatukan dengan sebuah proyek dalam bentuk video sehingga dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar.
3. Resolusi video yang digunakan yaitu sebesar 1080p.
4. Rasio ukuran video yang digunakan yaitu 16:9.
5. Durasi video yang dibuat yaitu selama 7 menit 27 detik.
6. Video disajikan berwarna warni.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan dengan guru wali kelas IV di SD No. 1 Sulangai terkait media pembelajaran yang digunakan saat melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS pada materi IPS pada topik kegiatan perekonomian sekitarku, adapun beberapa permasalahan yang ditemui yaitu: 1) Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah daripada menggunakan media pembelajaran; 2) Kurangnya keberagaman media dalam menunjang proses berlangsungnya pembelajaran; 3) Guru belum pernah membuat video

pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi pendukung seperti canva dan Capcut berbasis proyek untuk mendukung kemandirian siswa pada materi IPS khususnya pada topik kegiatan ekonomi; 4) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan hanya dengan pemaparan teks; dan 5) Kemandirian belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Berdasarkan permasalahan yang tersebut, perlunya pengembangan media berupa video pembelajaran interaktif berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian siswa. Selain itu manfaat penelitian secara teoretis pengembangan ini menjadi landasan teori dalam pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis proyek untuk meningkatkan kemandirian siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di sekolah dasar. Manfaat bagi siswa yaitu, dengan dikembangkan media pembelajaran video interaktif diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek ini mengacu pada keterampilan menyimak yang telah dikuasai siswa kelas IV SD di SD No. 1 Sulangai tahun pelajaran 2024/2025, sehingga dapat menggunakan media secara maksimal, serta guru belum pernah menggunakan dan mengembangkan media video pembelajaran berbasis proyek dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, pengembangan media ini membantu siswa dalam membangun konsep materi IPS pada topik kegiatan ekonomi, serta membantu guru dalam mentransfer berbagai jenis informasi mengenai topik kegiatan ekonomi. Media video pembelajaran berbasis proyek pada topik kegiatan ekonomi ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang terdapat di kelas IV

sekolah dasar, sehingga hasil pengembangan produk ini diperuntukan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan yang dilaksanakan terbatas pada aspek pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis projek pada topik kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

### 1.10 Definisi Istilah

Kesalahpahaman terhadap penggunaan istilah-istilah pada penelitian pengembangan ini, dapat diatasi dengan memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan ataupun menghasilkan produk sebagai solusi dalam menanggulangi sebuah permasalahan pendidikan dan bukan untuk menguji sebuah teori. Sebuah produk berupa media video pembelajaran berbasis demonstrasi merupakan hasil dari penelitian ini.
2. Media video pembelajaran merupakan suatu sarana yang dibuat secara sistematis dan mengandung unsur suara dan gambar secara bersamaan, yang dapat diamati melalui indera penglihatan dan pendengaran, dalam mengembangkan prinsip-prinsip pembelajaran untuk dapat merangsang minat belajar siswa.
3. Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang berisikan animasi atau karakter kartun, suara, musik, materi pembelajaran, gambar-gambar materi, dan teks yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar lebih menarik dan berinovasi.

4. Kemandirian merupakan kemampuan dalam mengambil inisiatif dan tanggung jawab atas proses belajar sendiri yang dihadapi oleh individu. Tujuan dari kemandirian yaitu untuk meningkatkan dan menumbuhkan peranan sifat individu.
5. *ADDIE* merupakan salah satu model dari penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Adapun kelima tahapan tersebut yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
6. Kegiatan Ekonomi merupakan topik materi yang terdapat pada muatan IPS yang berisikan mengenai aktivitas ekonomi di sekitar lingkungan terdiri dari pelaku produksi, distribusi, dan konsumsi.

