

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perubahan zaman yang dipengaruhi oleh kemajuan digital telah memicu lahirnya berbagai inovasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan, sebagai pilar utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, dituntut untuk mengikuti irama perkembangan tersebut. Hal ini menjadikan lembaga pendidikan sebagai wadah utama dalam menyiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan teknologi serta memiliki kecakapan berpikir yang sesuai dengan tuntutan masa depan. Oleh karena itu, transformasi pendekatan belajar tidak lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan yang mendesak untuk memastikan bahwa proses pembelajaran relevan dengan konteks kekinian dan mampu membekali peserta didik dengan kemampuan yang aplikatif. Namun, ada saat-saat ketika perkembangan teknologi tidak seimbang dengan penggunaan yang efektif di bidang pendidikan. Individu membutuhkan pendidikan untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, banyak media pembelajaran

digital telah muncul namun untuk memaksimalkan penggunaan teknologi ini perlu adanya pendidik yang berkualitas. Pristiwanti, dkk (2022)

Indikator pengukuran mutu pendidikan dapat ditelaah melalui tingkat efektivitas peserta didik dalam merealisasikan capaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, dengan dukungan integral dari ketersediaan sumber daya serta infrastruktur edukatif yang diimplementasikan. Pemanfaatan media pembelajaran merepresentasikan instrumen strategis yang mampu mengakomodasi partisipasi aktif peserta didik dalam proses interaksi instruksional yang berlangsung. Mustaqim (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai entitas intermediari antara pendidik dan peserta didik dalam proses instruksional, serta memiliki kapabilitas dalam mengintegrasikan, mentransmisikan informasi, dan mengartikulasikan pesan pembelajaran, sehingga mampu merealisasikan proses edukatif yang efektif serta efisien. Perancangan media pembelajaran seyogianya diadaptasikan dengan karakteristik kognitif, afektif, dan Pengembangan aspek keterampilan motorik siswa perlu dilakukan secara menyeluruh agar proses belajar tidak hanya berfokus pada pemahaman kognitif, tetapi juga mendukung tercapainya kompetensi secara menyeluruh sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pendidik dituntut untuk melakukan adaptasi terhadap dinamika kemajuan teknologi kontemporer guna mengoptimalisasi kualitas proses pembelajaran. Keberadaan pendidik yang kompeten dan profesional menjadi determinan signifikan dalam akselerasi efektivitas aktivitas belajar peserta didik. Dalam merancang aktivitas instruksional, pendidik seyogianya mengadopsi pendekatan pedagogis yang berorientasi pada peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta mengakomodasi keberagaman strategi pembelajaran guna meningkatkan atensi dan

keterlibatan kognitif peserta didik. Bangsawan, dkk (2020) Di samping itu, saat ini guru seharusnya sudah aktif mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan juga interaktif karena media pembelajaran interaktif berbasis digital ini sudah mengkombinasikan antara visual, audio, kuis, animasi, gambar, video dan juga melibatkan partisipasi siswa dengan tujuan antara pengguna atau guru yang dimaksud disini dapat berinteraksi dengan program atau materi yang disampaikan dikelas secara aktif yang dimana dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan metakognitif siswa.

Kapabilitas metakognitif merepresentasikan kesadaran reflektif terhadap konstruksi pengetahuan yang telah terinternalisasi maupun yang masih absens. Kapabilitas ini mencerminkan bentuk kecakapan intrapersonal dalam melakukan introspeksi kognitif, sehingga memungkinkan individu untuk mengatur, memonitor, dan mengevaluasi perilaku kognitif secara efisien dan adaptif. Kemampuan memecahkan masalah adalah hasil dari kemampuan ini. Menurut Hasimah dan Yanur Setyaningrum, metakognisi diartikan sebagai kesadaran epistemik terhadap mekanisme internal pembelajaran individu, yang mencakup kompetensi dalam mengevaluasi kompleksitas suatu permasalahan, kapabilitas melakukan observasi terhadap derajat pemahaman intrapersonal, kecakapan dalam mengintegrasikan berbagai sumber informasi guna mencapai objektif tertentu, serta kapasitas untuk melakukan penilaian terhadap efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan secara otonom. Pengalaman metakognitif berfungsi sebagai instrumen regulatif dalam mengelola dinamika aktivitas kognitif dan perumusan tujuan intelektual secara terstruktur. Kapabilitas ini memiliki signifikansi krusial dalam proses resolusi permasalahan karena memfasilitasi partisipasi aktif peserta

didik dalam dinamika proses akuisisi pengetahuan. Contoh dalam pembelajaran sains Peserta didik yang menguasai kapabilitas metakognitif secara optimal akan berkompetensi untuk melakukan percobaan untuk mengukur pengaruh suhu terhadap laju reaksi dengan: (1) Merencanakan eksperimen dengan hati-hati, mulai dari membuat hipotesis, memilih variabel, dan menentukan metode yang akan digunakan. (2) Memantau proses eksperimen, menemukan kesalahan, dan mengubahnya jika diperlukan. (3) Mengevaluasi hasil, membandingkannya dengan hipotesis awal, dan sampai pada kesimpulan yang valid. Metakognitif adalah kunci untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan efektif karena memungkinkan siswa untuk menemukan hal-hal yang belum mereka kuasai dengan baik dan meminta bantuan dari guru atau teman sebaya.

Video pembelajaran interaktif merupakan tipe media edukatif yang mengintegrasikan elemen audio dan visual secara simultan. Media ini tersusun atas rangkaian citra objek yang diorganisasikan secara sistematis sehingga membentuk representasi dinamis bergerak. Video interaktif tersebut memiliki potensi untuk memfasilitasi fokus dan keterlibatan kognitif peserta didik secara optimal. Jika video interaktif digunakan dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik untuk melihat dan mengamati video interaktif tersebut. Selain itu, video interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa. Ini karena video pembelajaran interaktif dapat mendorong siswa untuk: (1) Merencanakan strategi belajar, siswa dapat memilih bagian video mana yang ingin mereka tonton lagi atau mencari informasi tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka. (2) Memantau pemahaman, Dengan menggunakan kuis dan latihan interaktif, siswa dapat menguji pemahaman mereka secara langsung dan

menemukan materi yang perlu ditingkatkan. (3) Mengevaluasi proses belajar, Aktivitas reflektif memfasilitasi peserta didik untuk merekonstruksi capaian kognitif yang telah diinternalisasi, mengidentifikasi aspek konseptual yang masih belum dikuasai, serta merumuskan strategi elaboratif guna mengakselerasi pemahaman pada tahapan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyajian materi yang atraktif, melainkan juga berkontribusi dalam mengaktualisasikan potensi pengembangan kapabilitas metakognitif peserta didik.

Transformasi digital telah membuka peluang luas dalam pembuatan konten video interaktif secara sederhana, karena ada alat seperti aplikasi dan situs web yang sudah menyiapkan elemen sehingga pengguna dapat memasukkan materi yang ingin dijelaskan. Pembuatan video interaktif berguna membantu mengoptimalkan kemampuan metakognitif siswa dengan mendorong mereka untuk merencanakan strategi belajar yang efektif, memantau pemahaman mereka, dan mengevaluasi materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ketut Suparni, S.Pd., SD, selaku wali kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom, diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV Sebagian besar peserta didik menunjukkan tantangan dalam mempelajari mata pelajaran IPAS, terutama ketika harus memahami konsep yang tidak bersifat konkret dan bersifat lintas tema. Kesulitan tersebut juga terlihat saat mereka diminta untuk melakukan analisis terhadap permasalahan yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta menghubungkan keberagaman budaya Indonesia dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai

budaya bangsa, yang menjadi bagian penting dari materi “Indonesia Kaya Budaya,” belum optimal. Dalam ranah proses interaksi edukatif, pendidik dan peserta didik cenderung terbatas pada pemanfaatan sumber referensi berupa buku instruksional untuk guru dan buku teks pembelajaran bagi siswa.

Fasilitas seperti 15 unit chromebook, wifi, listrik, dan LCD proyektor, tetapi mereka tidak digunakan sepenuhnya, sehingga siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk menyampaikan materi pelajaran. Selanjutnya, tanggapan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung memperlihatkan bahwa hanya sebagian kecil dari mereka yang terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Peserta didik kerap mengalami disorientasi atensi dan mudah merasa jenuh akibat strategi pembelajaran yang bersifat repetitif dan minim variasi. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran, salah satunya melalui integrasi media video pembelajaran interaktif. Penggunaan video interaktif tersebut masih jarang diimplementasikan secara sistematis dalam penyampaian materi IPAS, padahal penerapan media berbasis teknologi berpotensi besar dalam meningkatkan daya tarik serta efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi, terdapat beberapa faktor, yakni faktor diri peserta didik dan luar, yang memengaruhi dinamika proses pembelajaran. Faktor dari diri peserta didik mencakup rendahnya minat dan konsentrasi siswa, serta ketidakmampuan siswa dalam memahami strategi belajar yang efektif, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses pembelajarannya. Faktor luar, seperti pemanfaatan media yang tidak efektif fasilitas yang minim dioptimalkan dalam

dinamika proses pembelajaran serta keterbatasan variasi dalam strategi pedagogis, dapat membatasi peluang siswa untuk mengembangkan keterampilan metakognitif. Akibatnya, siswa menghadapi kesulitan untuk memecahkan masalah, memahami konsep yang rumit, dan belajar secara mandiri. Berdasarkan indikator prestasi akademik peserta didik yang masih rendah, diperlukan inisiasi pengembangan media edukatif yang mampu mengatasi kendala dalam proses pembelajaran tersebut.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai PAS IPAS Peserta Didik Kelas IV

Jumlah Siswa	Nilai
1	57
6	58
6	59
6	60
6	61
7	62
32 Siswa	Nilai Rata-rata = 60.16

Berdasarkan persoalan yang telah dikemukakan, teridentifikasi capaian pembelajaran siswa kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom belum seluruh peserta didik berhasil mencapai standar nilai optimal yang selaras dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dikarenakan di kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom telah diimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menggantikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai acuan penilaian pendidik. Sebagai gantinya, penilaian menggunakan KKTP yang diukur melalui beberapa prosedur, yaitu: (1) penerapan deskripsi kriteria, (2) penggunaan pendekatan rubrik, dan (3) pemanfaatan skala atau interval pengukuran. Tabel nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom tersebut memperlihatkan bahwa daftar nilai tersusun berdasarkan interval nilai yang sesuai dengan kategori evaluasi masing-masing. Oleh karena itu, isu ini

memiliki urgensi yang signifikan untuk dikaji secara mendalam. Capaian nilai siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan mencerminkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk merancang dan mengimplementasikan media edukatif yang efektif guna menunjang pemahaman materi dan memperbaiki kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Berdasarkan kondisi tersebut, efektivitas pembelajaran menjadi kurang optimal. Dengan demikian, dibutuhkan media alternatif yang dapat memfasilitasi peningkatan antusiasme peserta didik dengan mempertimbangkan kebutuhan mereka, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis video interaktif.

Video interaktif dipilih karena memiliki kapabilitas untuk menyajikan informasi secara audiovisual yang atraktif, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pemanfaatan animasi, ilustrasi, dan contoh empiris. Selain itu, video interaktif merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam aktivitas seperti kuis, tugas, atau simulasi, yang berfungsi mengeliminasi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Munir (2012) yang mengemukakan yaitu media pembelajaran berbasis video memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (a) efektivitas dan kecepatan penyampaian materi yang tinggi, (b) kemampuan untuk mengulang topik secara berulang, (c) kemampuan memecah proses dan fenomena menjadi bagian-bagian yang lebih rinci dan konkret, (d) kapasitas untuk mengkonkretkan konsep atau materi yang bersifat abstrak, (e) daya tahan media yang memungkinkan pemakaian berulang, (f) memerlukan keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi, (g) Pengalaman belajar yang inovatif dirancang

untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dasar mereka secara optimal, serta (h) kesesuaian media video dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berfokus pada aktivitas siswa.

Pemilihan metakognitif sebagai titik fokus penelitian ini didasari oleh perannya yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Metakognitif adalah kemampuan siswa untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses pembelajarannya. Tidak seperti keterampilan kognitif biasa yang hanya terkait dengan pengolahan informasi, metakognitif memberi siswa kemampuan untuk merencanakan strategi belajar yang efisien, memantau pemahaman mereka sepanjang proses belajar, serta menilai hasil belajar demi perbaikan yang berkelanjutan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, penguasaan keterampilan metakognitif sangat penting karena materi ini memerlukan pemahaman yang mendalam, analisis, dan penerapan konsep.

Berdasarkan informasi yang didapatkan di SD Negeri 1 Panji Anom, siswa menghadapi tantangan dalam belajar yang terindikasi oleh rendahnya rata-rata nilai prestasi belajar, yaitu 60,16. Kesulitan ini banyak disebabkan oleh minimnya keterampilan siswa dalam merancang strategi belajar yang efektif, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami materi. Selain itu, kemampuan metakognitif turut menguatkan proses pembelajaran otonom yang sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum ini, siswa diharapkan menjadi individu yang aktif dalam belajar, mampu merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajarnya tanpa bergantung secara berlebihan pada pengajar Pristiwanti dkk (2022). Kemampuan metakognitif memungkinkan peserta didik untuk tidak sekadar memahami materi secara komprehensif, melainkan juga

menyusun dan selain memahami, mereka dituntut untuk menautkan temuan baru dengan struktur pengetahuan yang telah terbentuk sebelumnya. Dalam konteks pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat menghargai kekayaan budaya Indonesia serta mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari

Dari persoalan yang telah dipaparkan tersebut perlu dilakukan kajian penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Metakognitif Siswa Kelas IV SDN 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, teridentifikasi sejumlah variabel penghambat yang berkontribusi terhadap rendahnya prestasi akademik peserta didik, yaitu:

- 1) Keterbatasan kompetensi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang bervariasi menghambat optimalisasi kemampuan peserta didik dalam merencanakan strategi pembelajaran yang efektif, memantau pemahaman secara mandiri, serta melakukan evaluasi terhadap proses belajar yang dijalani
- 2) Siswa kurang mampu memahami strategi belajar yang efektif. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan regulasi metakognitif, seperti merencanakan strategi belajar yang efektif, memonitor, serta mengevaluasi pemahaman dan proses belajar mereka secara mandiri.
- 3) Kurang guru dalam memanfaatkan fasilitas seperti Chromebook dan wifi, yang menghambat siswa untuk melakukan eksplorasi dan analisis secara mandiri, yang sangat penting untuk mengembangkan keterampilan metakognitif.

- 4) Rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada terhambatnya pengembangan kemampuan metakognitif yang seharusnya dapat terbentuk melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, dapat dirumuskan pembatasan masalah terkait keterbatasan siswa dalam menginternalisasi strategi pembelajaran yang efektif. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan regulasi metakognitif, seperti merencanakan strategi belajar yang efektif, memonitor, serta mengevaluasi pemahaman dan proses belajar mereka secara mandiri. Sehingga perlu di buat “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Metakognitif Siswa Kelas IV SDN 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media video pembelajaran interaktif metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran interaktif metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025?

3. Apakah media video pembelajaran interaktif efektif meningkatkan metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, ditentukan tujuan penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media video pembelajaran interaktif metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran interaktif metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran interaktif meningkatkan metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka terdapat manfaat hasil pengembangan secara teoretis dan secara praktis dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan memberikan informasi baru yang akan sangat membantu kemajuan pendidikan, khususnya tentang bagaimana

membuat media video pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru menyesuaikan materi IPAS.

2. Secara Praktis

1. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini berperan sebagai acuan bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada di lembaga pendidikan

2. Manfaat Bagi Peserta Didik

Studi ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih hidup dan berkesan bagi siswa, dengan tujuan menumbuhkan semangat serta minat belajar melalui pemanfaatan media video sebagai sarana pendukung pendayagunaan media berbasis video dalam aktivitas pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi rujukan strategis bagi kepala sekolah dalam melaksanakan upaya peningkatan mutu pendidikan pada institusi yang dikelolanya

4. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai sumber acuan atau wawasan terkait objek studi guna mengoptimalkan metodologi penelitian yang diaplikasikan, dengan mempertimbangkan dinamika perkembangan zaman.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa multimedia interaktif. Produk ini akan memuat spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut.

a) Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran interaktif metakognitif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Panji Anom tahun pelajaran 2024/2025

b) Konten Produk

Konten ini mencakup video pembelajaran interaktif yang berisi materi IPAS. Rencananya, video tersebut akan mencakup tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, penjelasan materi, dan kuis sebagai evaluasi.

c) Kelebihan Produk

Video pembelajaran interaktif dirancang secara khusus guna meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui media tersebut, peserta didik diberikan peluang untuk berpartisipasi secara langsung, mengartikulasikan tanggapan mereka, serta melaksanakan pembelajaran secara mandiri. Pendekatan ini diharapkan mampu mendukung pengembangan kompetensi metakognitif siswa kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom pada tahun pelajaran 2024/2025.

d) *Software*

Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini memanfaatkan Canva sebagai perangkat lunak utama, serta melibatkan penggunaan tambahan dari

aplikasi lumi H5P dan Capcut untuk mendukung proses pembuatan dan pengeditan video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video pembelajaran interaktif ini memiliki urgensi tinggi untuk dikembangkan guna memfasilitasi pemahaman materi IPAS oleh peserta didik kelas IV melalui representasi audiovisual. Media video interaktif dirancang untuk melengkapi alat pembelajaran yang ada, sekaligus membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Implementasi media tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, efisien, efektif, menarik, serta kondusif untuk pembelajaran mandiri. Motivasi belajar peserta didik menjadi faktor esensial yang secara signifikan mempengaruhi kualitas interaksi dan perkembangan kapasitas metakognitif siswa, yang menjadi fokus utama dalam peningkatan pengelolaan dan pemahaman proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan bahwa proses pembelajaran saat ini dibantu oleh berbagai media yang dibantu oleh teknologi, jika media yang diberikan tidak sesuai dengan kemajuan inovasi dan pengatuhan ilmiah yang sangat cepat, siswa akan cepat bosan, jenuh, dan mudah lupa materi yang dipelajari. Jika guru menjelaskan bahwa media yang digunakan hanya sebatas buku, siswa tidak akan dapat memahami apa yang mereka pelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Media video pembelajaran interaktif termasuk salah satu alat yang berperan dalam menunjang peningkatan kemampuan metakognitif peserta didik
 - 2) Media pembelajaran video pembelajaran interaktif dikembangkan dengan kreatif, inovatif, edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa.
 - 3) Guru dan siswa sudah terampil dalam mengoperasikan sebuah teknologi seperti *handphone*.
2. Keterbatasan Pengembangan, Media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya pada materi IPAS yang dikhususkan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang diperlukan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berperan sebagai saluran transmisi informasi dari sumber kepada penerima.
- b. Video pembelajaran interaktif merupakan komponen media edukasi yang mengintegrasikan unsur audio dan visual (kombinasi elemen suara serta gambar dinamis) sebagai alternatif instruksional bagi pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

- c. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) termasuk mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mempelajari hubungan antara unsur-unsur anorganik dan organisme hidup di alam semesta beserta interaksi dinamis di antaranya. Selain itu, IPAS juga mengkaji aspek kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya
- d. Metakognitif adalah kesadaran mengenai strategi pembelajaran yang dimiliki oleh individu terhadap dirinya sendiri. Konsep ini mencerminkan tingkat kognisi superior yang mencakup pengendalian aktif terhadap mekanisme kognitif selama proses pembelajaran. Aktivitas metakognitif memfasilitasi peserta didik dalam menginternalisasi dan merefleksikan proses berpikir yang telah dijalani. Hal ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam terhadap setiap tahapan pembelajaran, sehingga meningkatkan makna dan efektivitas proses belajar itu sendiri.

