

# BAB I

## 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 hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang siap menghadapi tuntutan zaman dan menghadapi tantangan global yang terus berkembang (Lubis dkk., 2023). Di abad 21 ini, keterampilan lebih penting dibanding pengetahuan atau hanya sekadar ilmu yang dipelajari (Warta dkk., 2023). Hal ini tentunya sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan esensial seperti pemecahan masalah, komunikasi, dan kemampuan metakognitif (Arifin dkk., 2024). Dengan demikian kemampuan metakognitif sangat penting untuk menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Kemampuan metakognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam mengelola dan mengatur proses berpikirnya (Handayani & Irawan, 2022). Metakognitif merupakan suatu aspek yang mencakup berbagai kegiatan berpikir yang penting dalam proses pembelajaran (Widiana dkk., 2024). Kemampuan metakognitif berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh dari pemantauan, membimbing, serta mengendalikan proses belajar dan perilaku seseorang dalam memecahkan masalah (Sembiring dkk., 2021). Dalam konteks pembelajaran, kemampuan ini membantu peserta didik untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi cara belajar mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Kemampuan metakognitif tidak hanya mencakup pemahaman diri sendiri tetapi juga kemampuan untuk mengatur dan mengontrol proses pembelajaran. Adanya tingkatan dalam proses berpikir metakognitif, yang mencakup *self-regulation* dan refleksi terhadap diri sendiri, menjadi penting dalam pengembangan metakognisi siswa.

Pengembangan kemampuan metakognitif penting dalam pendidikan karena mampu membantu peserta didik menjadi *self-regulated learners* (Widiana dkk., 2024), yang dimana peserta didik memiliki tanggung jawab atas kemajuan belajarnya sendiri. Selain itu kemampuan metakognitif sangat penting dalam konteks pembelajaran karena melibatkan kemampuan untuk memahami, mengendalikan, dan meregulasi proses berpikir dan belajar seseorang (Nurishlah dkk., 2023). Hal ini dapat meningkatkan kesadaran individu tentang bagaimana mereka belajar, meningkatkan kemampuan untuk menilai kesulitan suatu masalah, kemampuan untuk memantau pemahaman diri mereka, kemampuan menggunakan berbagai informasi yang mereka miliki untuk mencapai tujuan belajar, dan

kemampuan menilai kemajuan belajar mereka sendiri. Hal sejalan dengan pendapat Livingstone dalam (Damayanti dkk., 2022) bahwa pemberdayaan kemampuan metakognitif secara sadar dalam pembelajaran akan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan metakognitif perlu diterapkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa menurut (Lestari dkk., 2022) yaitu: (1) pemberian pemahaman kemampuan diri dan apresiasi seperti guru memberikan apresiasi atau menyampaikan koreksi atas pencapaian dan jawaban-jawaban siswa selama belajar, (2) pembiasaan siswa untuk belajar menggunakan strategi pemecahan masalah, salah satu cara yang dapat dilakukan guru menurut (Marlina dkk., 2024) yaitu dengan menggunakan model *problem based learning*, hal ini dikarenakan peserta didik tidak hanya mencatat materi dan mendengarkan ceramah dari guru tetapi peserta didik diajak untuk berpikir secara kritis dan logis serta dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian dan percaya diri, (3) pemberian bimbingan untuk memahami tugas, guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa, kemudian membimbing dan mengarahkan siswa menguraikan informasi dari tugas yang mereka punya, memberikan gambaran serta tips tentang cara menyelesaikan tugas sesuai materi tertentu, dan memberi kebebasan untuk siswa menggunakan cara belajar yang lebih mereka pahami, (4) pengarahan kepada siswa untuk membuat jadwal dan langkah-langkah pembelajaran, (5) memonitor pemahaman siswa dengan cara memberikan pertanyaan, meminta siswa untuk menceritakan atau menyampaikan apa yang telah dipelajari dan membantu siswa untuk memahami dengan cara menjelaskan kembali. memeriksa tugas, dan (6) melibatkan siswa melakukan refleksi di akhir

pembelajaran dan memberikan tindak lanjut berupa penugasan, latihan soal, pengulangan atau mengadakan pengayaan dan remedial untuk membantu siswa yang mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan metakognitif belum banyak diberdayakan secara sengaja dalam proses pembelajaran disekolah (Irmawati dkk., 2023). Kenyataanya di sekolah menunjukkan bahwa pola pembelajaran konvensional dan terpusat pada guru lebih sering diterapkan (Priantiningtias & Azizah, 2021), hal ini yang menyebabkan rendahnya kemampuan metakognitif peserta didik. Rendahnya kemampuan metakognitif siswa ditandai dengan kurangnya peserta didik dalam menggunakan pengetahuan sebelumnya, mengorganisasikan informasi yang diperoleh, bagaimana dan kapan harus menerapkan strategi, mengatur keefektifan strategi belajar yang digunakan, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari (Konita dkk., 2017). Siswa kurang mengembangkan kemampuannya dalam proses berpikir saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Akibatnya ketika peserta didik diberikan tugas yang membutuhkan analisis kritis peserta didik akan kesulitan dalam menjawab dan cenderung malas mengerjakannya (Lestari dkk., 2019). Selain itu rendahnya kemampuan metakognitif peserta didik juga menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi menurun.

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di SD Negeri 3 Sukasada. Dalam wawancara dengan wali kelas IV, pembelajaran di kelas belum memberdayakan kemampuan metakognitif, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional sehingga apabila guru memberikan pertanyaan peserta didik kurang mampu menggunakan pengetahuan sebelumnya

untuk menjawab pertanyaan. Banyak siswa tidak bisa menjelaskan kembali apa yang sudah dipelajari, artinya mereka tidak melakukan evaluasi atau refleksi terhadap pemahamannya. Saat mengerjakan tugas, siswa tidak merencanakan langkah penyelesaian, mereka hanya menyalin atau bertanya ke teman, bukan mencoba strategi sendiri. Beberapa siswa tidak sadar mereka salah mengerjakan soal, bahkan setelah diberi tahu pun tidak bisa menunjukkan di mana kesalahannya. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai patokan, sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi sehingga siswa terlihat pasif dan tidak memberikan umpan balik saat guru menyampaikan materi. Berdasarkan permasalahan yang ada terkait kurangnya kemampuan metakognitif siswa, maka perlu dilakukan pemberdayaan kemampuan metakognitif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan metakognitif nya adalah muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

IPAS merupakan muatan pelajaran baru dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan Ilmu alam dan ilmu sosial (Agustina dkk., 2022). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap peristiwa alam yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di Bumi. Peserta didik dapat menggunakan pemahaman ini untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan

Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI tahun 2022 pembelajaran IPAS dapat melatih sikap ilmiah peserta didik seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat sehingga dapat melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Dalam pernyataan ini siswa diharapkan mampu menerapkan sikap ilmiahnya di sekolah akan tetapi melatih sikap ilmiah peserta didik masih menjadi tantang bagi pendidik.

Namun pada kenyataannya menurut (Koirurrohmah dkk., 2024) pembelajaran IPAS belum mampu mencapai kemampuan metakognitif yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai rata-rata muatan pelajaran IPAS dibandingkan mata pelajaran lain. sejalan dengan pendapat Livingstone dalam (Damayanti et al., 2022) bahwa pemberdayaan kemampuan metakognitif secara sadar dalam pembelajaran akan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik.

Tabel 1.1  
Rata-Rata Mata Pelajaran Kelas IV

No	Mata Pelajaran	Rata-rata
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	87,42
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	79,19
3	Bahasa Indonesia	81,45
4	Matematika	76,27
5	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	65,95
6	Seni Rupa	86,03
7	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	81,90
8	Bahasa Inggris	80,97
9	Bahasa Bali	82,97

Nilai hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 3 Sukasada terlihat masih sangat rendah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 namun banyak peserta didik yang belum mencapainya. Hasil

observasi dari nilai hasil belajar terhadap 22 siswa menunjukkan bahwa hanya 6 siswa yang mencapai atau melebihi KKM, sementara 16 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah standar yang ditetapkan. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik rendah disebabkan oleh rendahnya kemampuan metakognitifnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru diperlukan mengubah cara mengajarnya dan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta mendorong peserta didik lebih berperan aktif dan menyenangkan dalam belajar. Pada proses belajar terdapat tiga komponen penting yang mendukung terlaksananya pembelajaran yakni guru, peserta didik, dan media pembelajaran (Marlina dkk., 2024). Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil wawancara, meskipun sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung tetapi media pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal. Selain itu belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan (Erlin dkk., 2021) hal ini disebabkan karena pembelajar kurang mendapat bimbingan dalam mengembangkan kebiasaan peserta didik yang baik melalui: Pengembangan kebiasaan mengelola diri sendiri dapat dilakukan dengan : mengidentifikasi gaya belajar yang paling cocok untuk diri sendiri (visual, auditori, dan kinestetik). Pengembangan kebiasaan mengelola diri perlu diterapkan agar peserta didik mengetahui kemampuan dan modalitas belajar yang dimiliki.

Berdasarkan hasil dari penyebaran kuisioner gaya belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Sukasada, diketahui bahwa sebanyak 11 atau 50% siswa memiliki gaya belajar visual, 7 atau 32% siswa memiliki gaya belajar auditori, dan 4 atau 18% siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Dengan demikian maka dapat

disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas IV SD Negeri 3 Sukasada memiliki gaya belajar visual dan auditori lebih dominan. Meskipun demikian dalam pengembangan media pembelajaran hendaknya tetap memfasilitasi semua gaya belajar peserta didik.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir metakognitif yang akan berdampak pada hasil belajar IPAS peserta didik, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik yaitu video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak, serta animasi yang dalam penggunaannya bersifat interaktif (Rahmawati dkk., 2021).

Video pembelajaran interaktif dapat menjadi pemancing peserta didik selama proses pembelajaran hingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menguji keefektifan media video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi oleh (Warta dkk., 2023) Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik dalam menggunakan media video pembelajaran interaktif semakin meningkat yang dibuktikan dengan peningkatan hasil post test peserta didik sebesar 78,26%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik terlibat dan melihat proses dalam suatu materi secara lebih detail dan konkret dengan contoh nyata di sekitar mereka. Selain itu, penggunaan video pembelajaran interaktif ini juga dapat mendorong peserta didik untuk menjadi kreatif dalam memicu pertanyaan-pertanyaan kritis, sehingga dapat meningkatkan kemampuan metakognitif siswa.

Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang bagus untuk pembelajaran adalah Problem Based Learning (PBL). Problem based learning merupakan model pembelajaran dengan berbasis masalah sebagai fokus pembelajaran. Menurut (Laura & Sujana, 2022) PBL menekankan pada metode yang memberikan pengajaran tentang cara penyelesaian masalah dengan memberikan beberapa penekanan pada terselesaikannya suatu masalah menggunakan menalar Pada muatan pelajaran IPAS penggunaan PBL untuk membuat peserta didik berfokus dalam masalah dalam kehidupan sehari-hari menjadi masalah utama sangat bagus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa PBL dapat menumbuhkan kemampuan metakognitif lebih baik dalam materi IPAS.

Dengan demikian, upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan metakognitif yang berdampak pada hasil belajar yang masih dibawah KKM di kelas V SD Negeri 3 Sukasada adalah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran. berdasarkan paparan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan **judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 3 Sukasada”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun hasil masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru.

2. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masih belum tersedia.
3. Proses pembelajaran hanya memanfaatkan buku IPAS kelas IV saja.
4. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat pasif dan tidak memberikan umpan balik saat guru menyampaikan materi.
5. Penerapan model pembelajaran yang menarik belum maksimal diterapkan dalam pembelajaran.
6. Kurangnya kemampuan metakognitif peserta didik yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibuat, ditemukan beberapa masalah, untuk itu perlu adanya perbatasan masalah agar tidak keluar dari batas yang sudah ditentukan. Untuk meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik. Batasan pada ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti mengambil perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada?
2. Bagaimana hasil uji validitas produk pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada?
3. Bagaimana hasil uji efektivitas produk pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diajukan rumusan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas produk video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan video pembelajaran interaktif ini yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan dengan berlandaskan 5 kawasan Teknologi Pendidikan yaitu, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi dalam pengembangan produk media pendukung pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik dan sebagai bahan kajian untuk penelitian berikutnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Peserta Didik

Pengembangan video pembelajaran interaktif diharapkan menjadi alternatif bagi peserta didik untuk bisa belajar dengan media pembelajaran yang dapat di mainkan serta bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif dan kreatif. Tidak hanya itu, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik terutama dalam muatan pelajaran IPAS.

#### 2) Bagi Guru

Pengembangan video pembelajaran interaktif dapat dijadikan referensi bagi guru untuk membantu proses pembelajaran dan bisa menciptakan suasana belajar yang baru serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi yang baru bagi kepala sekolah dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Pedoman ini dapat ditambahkan untuk memperkaya jenis media pembelajaran di sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti Lain

Meningkatkan wawasan peneliti dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan penelitian yang berhubungan dengan video pembelajaran interaktif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran Interaktif berbasis problem based learning pada muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sukasada. Spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media ini sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran interaktif berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.

2. Konten Produk

Dalam penelitian pengembangan ini memuat cover, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, muatan pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya budaya yang nantinya akan dikembangkan berdasarkan sintaks model *problem based learning*. Peserta didik dapat berinteraksi dengan memberikan respon pada pertanyaan pemantik yang ada di dalam video. Video akan berisikan animasi dan gambaran

yang dapat menarik minat siswa, diakhir video akan berisi soal evaluasi, dan bagian akhir akan mencantumkan profil pengembang.

### 3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari prroduk video pembelajaran interaktif dapat mendorong kemandirian belajar siswa, dan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Interaksi yang dapat dilakukan peserta didik seperti, merespons atau menjawab pertanyaan yang diberikan.

### 4. Software

Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif ini akan menggunakan software utama H5P, lalu ada software bantuan penunjang seperti canva.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa karena memiliki visual dan sistem yang menarik. Media ini juga diharapkan menjadi pelengkap media pembelajaran yang berperan untuk membantu dan mempermudah guru dalam membelajarkan pembelajar sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif, efektif, efesien, menyenangkan serta meningkatkan kemampuan metakognitif siswa dan tentunya siswa bisa belajar mandiri. Sehingga penting dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran agar dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik secara maksimal.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sehubungan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran maka diasumsikan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses

belajar mengajar siswa dan berfungsi untuk memperjelas makna dari pesan yang ingin disampaikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sejalan dengan hal tersebut maka asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran adalah:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media pembelajaran berupa Video Pembelajaran Interaktif dalam hal ini merupakan salah satu alat pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan metakognitif siswa.
  - b. Media Video Pembelajaran Interaktif dikembangkan dengan kreatif, inovatif, edukatif.
  - c. Validator yaitu ahli desain, ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
  - d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.
2. Keterbatasan Pengembang
  - a. Produk atau media yang dihasilkan berupa media video pembelajaran interaktif yang materi yang disajikan didalamnya terbatas hanya pada muatan peajaran IPAS dalam Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.
  - b. Video pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemui di kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.
  - c. Media pembelajaran dikembangkan dengan dasar karakteristik peserta didik sehingga media hanya dapat digunakan peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Sukasada.

- d. Tugas kelompok belum berjalan secara maksimal karena hanya difokuskan pada aktivitas diskusi saja.
- e. Penelitian ini terbatas pada kemampuan regulasi metakognitif peserta didik.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam istilah-istilah yang digunakan penelitian ini, maka dibuatkan batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan proses pembelajaran untuk memupuk seseorang agar menjadi lebih maju. Dalam proses pembelajaran pengembangan ialah kegiatan untuk memvalidasi produk-produk yang dipakai oleh peserta didik untuk bisa menjadikan peserta didik menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.
2. Video interaktif adalah jenis media pembelajaran dimana pengguna dapat berpartisipasi secara aktif dalam video dan melakukan tindakan tertentu, seperti mengklik atau mengetuk area tertentu dalam video untuk mengakses konten tambahan, menjawab pertanyaan, atau memilih jalur cerita yang berbeda.
3. Model *problem based learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah ini menggunakan metode permasalahan yang timbul atau yang ada dalam kehidupan sehari-hari sebagai fokus utama dalam pembelajaran.
4. Metakognitif merupakan kemampuan seseorang untuk memahami bagaimana mereka belajar, kemampuan untuk menilai kesukaran suatu permasalahan, kemampuan untuk mengamati tingkat pemahaman dirinya,

kemampuan dalam menggunakan informasi untuk mencapai tujuan, dan kemampuan untuk menilai kemajuan pembelajaran sendiri.

5. Model ADDIE merupakan model sistem pembelajaran yang sistematis karena tahapan-tahapan yang tersusun dengan baik. Tahapan dari model ADDIE ini ada 5 tahapan, meliputi 1) Analisis (analysis), 2) Desain (design), 3) Pengembangan (development). 4) Implementasi (implementation). 5) Evaluasi (evaluation).

