

## Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Kadek Nugi Karnajaya<sup>1\*</sup>, I Gusti Agung Ayu Wulandari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Prodi Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [nugi85@gmail.com](mailto:nugi85@gmail.com)

### Abstrak

Masalah proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa masih banyak yang bergantung pada penjelasan guru saja. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Metode yang digunakan yaitu kuesioner, wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, kualitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian pengembangan ini berupa: rancang bangun video pembelajaran yang memperoleh skor 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, kelayakan video pembelajaran yang dinyatakan sangat baik berdasarkan penilaian uji ahli isi pembelajaran memperoleh skor 92,30% (kualifikasi sangat baik), uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor 90% (kualifikasi sangat baik), dan uji ahli media pembelajaran memperoleh skor 89,28% (kualifikasi baik), uji coba perorangan memperoleh skor 91,67% (kualifikasi sangat baik), uji coba kelompok kecil memperoleh skor 92,13% (kualifikasi sangat baik), dan uji lapangan memperoleh skor 93,03% (kualifikasi sangat baik). Berdasarkan hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  (11,54) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,048), sehingga diperoleh simpulan bahwa video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran Interaktif, Profil Pelajar Pancasila, IPAS, Kurikulum Merdeka.

### Abstract

*The problem is that the learning process is less able to develop students' thinking abilities because in carrying out the learning process many students still depend on the teacher's explanation alone. This research aims to create interactive learning videos based on Pancasila student profiles in the science and sciences subject of Indonesian cultural riches for fourth grade elementary school students. This development research adapts the ADDIE development model. The methods used are questionnaires, interviews, observations and tests. The data analysis techniques used are descriptive quantitative, qualitative and inferential statistics. The results of this development research are: the design of the learning video which obtained a score of 92.5% with very good qualifications, the feasibility of the learning video which was declared very good based on the assessment of the learning content expert test which obtained a score of 92.30% (very good qualifications), the design expert test learning obtained a score of 90% (very good qualifications), and the learning media expert test obtained a score of 89.28% (good qualifications), individual trials obtained a score of 91.67% (very good qualifications), small group trials obtained a score of 92, 13% (very good qualifications), and the field test obtained a score of 93.03% (very good qualifications). Based on the results of the t-test,  $t_{count}$  (11.54) is greater than  $t_{table}$  (2.048), so it can be concluded that interactive learning videos in science and science subjects are effectively used in learning activities because they can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Interactive Learning Video, Pancasila Learner Profile, IPAS, Merdeka Curriculum.

#### History:

Received : July 19, 2023

Revised : August 01, 2023

Accepted : September 03, 2023

Published : September 25, 2023

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



## **1. PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta proses interaksinya didalamnya termasuk mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Indah Junia & Sujana, 2023; Sulasriani et al., 2023). Proses pembelajaran IPAS guru dituntut untuk dapat melakukan diferensiasi dan modifikasi pada ragam aktivitas dengan penyesuaian kondisi serta kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang tersedia, kreatif menggunakan teknik pendekatan dalam menyampaikan informasi untuk menarik minat anak didik, serta dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik (Indah Junia & Sujana, 2023; Srimaharani et al., 2023).

Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran saat ini adalah masalah proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa masih banyak yang bergantung pada penjelasan guru saja. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV adalah proses pembelajaran penggunaan media video interaktif masih kurang digunakan saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran masih terpusat kepada guru dan kurangnya inovasi guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton. Hal ini berdampak masih kurang optimalnya proses pembelajaran khususnya berkaitan dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal itu terjadi salah satunya yaitu siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, pembelajaran yang monoton sehingga cenderung membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih banyak yang belum berani mengemukakan pendapatnya di depan kelas, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berlangsung secara monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan sebagaimana siswa terlihat antusias dan sebagainya lainnya terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, dan ada beberapa siswa yang terlihat mengobrol dengan temannya. Kegiatan belajar mengajar di sekolah yang monoton dan tidak menarik serta kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi yang diajarkan oleh guru dianggap sulit oleh siswa. Tentunya hal itulah yang berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran (Putri et al., 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal diperlukan proses belajar mengajar yang aktif antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran interaksi belajar mengajar tersebut guru harus mampu menggali dan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa, pembelajaran aktif diperlukan untuk membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas, dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran siswa akan mampu menyerap informasi atau pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran IPAS peran media pembelajaran sangatlah penting, tanpa bantuan media dalam proses pembelajaran IPAS guru akan mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi yang terkandung dalam pembelajaran IPAS sangatlah luas yang menuntut siswa untuk berpikir secara abstrak, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi atau konsep yang diajarkan oleh guru. IPAS sebagai penggabungan dari IPA dan IPS memiliki misi agar peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir secara holistik, utuh dan konkret (Marwa et al., 2023).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya suatu perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kemampuan siswa dan bermakna, sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran (N L Andriyani & Suniasih, 2021; Sri Kartika Dewi et al., 2019). Guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan

menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yaitu dalam bentuk video pembelajaran. Video pembelajaran dikemas sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan kurikulum yang berlaku (Krisna Dewantara & Surya Abadi, 2021; Wati et al., 2022). Penerapan kurikulum merdeka memperkenalkan istilah Profil Pelajar Pancasila sebagai salah satu landasan pelaksanaan kurikulum merdeka (Gunawan & Suniasih, 2022; Iis et al., 2022). Oleh karenanya diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang sejalan dengan landasan kurikulum merdeka ini (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022; Shofia Hattarina et al., 2022).

Profil pelajar Pancasila adalah salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang mana mengedepankan pada pembentukan karakter (Kurniawaty et al., 2022). Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022; Putry, 2019). Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama. beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Marisa, 2021). Penguatan profil pelajar Pancasila memfokuskan pada penanaman karakter juga kemampuan dalam kehidupan sehari-hari ditanamkan dalam individu peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila juga budaya kerja (Rahayu et al., 2022; Rahmadayanti & Hartoyo, 2022; Safitri et al., 2022). Penerapan profil pelajar Pancasila dapat dilakukan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler yang didalamnya focus pada pembentukan karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian dan dihidupkan dalam diri setiap individu. Budaya sekolah merupakan iklim sekolah, kebijakan, pola interaksi dan komunikasi serta norma yang berlaku disekolah. Intrakurikuler meliputi muatan pelajaran kegiatan atau pengalaman belajar (Rahayu et al., 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V layak dan valid digunakan (Candra Dewi & Negara, 2021; Sukarini & Manuaba, 2021). Video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D (Agustini & Ngarti, 2020; Hapsari & Zulherman, 2021). Temuan terkait media video sudah banyak dilakukan. Perbedaan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila mata pelajaran IPAS yang akan diterapkan pada kurikulum merdeka. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV kurikulum merdeka. Adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka khususnya pada pembelajaran IPAS.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan mengimplementasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan: yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan menyebarkan angket atau kuesioner, metode tes, dan wawancara tidak terstruktur. Metode pengumpulan data dengan angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan mengetahui bagaimana respon siswa saat uji coba perorangan. Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner atau angket yang digunakan pada penelitian pengembangan video

pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Rancang Bangun

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1	2
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2	
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	c. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	3	2
		d. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	4	
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	e. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	5	3
		f. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	6	
		g. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	7	
4	Evaluasi Formatif	h. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan	8	3
		i. Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan	9	
		j. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	10	
<b>Banyak</b>				<b>10</b>

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Tujuan	1. Kemudahan dalam menggunakan media	1,2,3	4
		2. Kesesuaian durasi video pembelajaran	4	
2	Tampilan	1. Teks	5,6,7	10
		2. Gambar	8,9,10	
		3. Warna	11	
		4. Kemenarikan <i>Intro video</i>	12	
		5. Kesesuaian penggunaan musik	13	
		6. Kejelasan Suara Narator	14	
<b>Jumlah</b>				<b>14</b>

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Desain Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	1,2,3	3
2	Strategi	1. Dapat menarik perhatian siswa	4	6
		2. Dapat memotivasi siswa	5	

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		3. Dapat memberikan contoh nyata	6	
		4. Menyampaikan materi secara sistematis	7	
		5. Memberikan siswa belajar secara mandiri	8	
		6. Kejelasan materi yang diberikan	9	
3	Evaluasi	1. Pemberian soal dapat menguji pemahaman siswa	10	2
		2. Soal yang disajikan sesuai	11	
<b>Jumlah</b>				<b>11</b>

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan KD	1	3
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2	Isi Materi	1. Konsep materi dapat dilogika dengan jelas	4	8
		2. Materi disajikan secara sistematis	5	
		3. Kesesuaian cakupan materi	6	
		4. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	7	
		5. Materi mudah untuk dipahami	8	
		6. Penggunaan media yang tepat	9	
		7. Materi dijelaskan sesuai dengan kehidupan nyata siswa	10	
		8. Soal evaluasi sesuai dengan indikator	11	
3	Tata Bahasa	1. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	12	2
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	13	
<b>Jumlah</b>				<b>13</b>

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Desain Tampilan	1. Pembelajaran menggunakan produk media video menarik	1	
		2. Tulisan pada video pembelajaran mudah di baca	2	
		3. Gambar pada video pembelajaran dapat lihat dengan jelas	3	6
		4. Suara dalam video pembelajaran terdengar dengan jelas	4	
		5. Warna pada video pembelajaran menarik	5	
		6. Kualitas tampilan video pembelajaran	6	

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
		sangat baik		
2	Materi	1. Video pembelajaran dijelaskan dengan jelas	7	
		2. Video pembelajaran bermanfaat	8	4
		3. Video pembelajaran mudah dipahami	9	
		4. Video pembelajaran mudah untuk dipelajari	10	
3	Motivasi	1. Video pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar	11	1
4	Pengoperasian	1. Video pembelajaran mudah dalam penggunaannya	12	1
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial teknik uji-t. Analisis deskriptif kuantitatif adalah cara pengolahan data dengan menyusun dalam bentuk angka secara sistematis sehingga diperoleh kesimpulan yang umum (Agung, 2014). Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil penilaian angket uji ahli dan uji coba. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikonversi berdasarkan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 yang disajikan seperti pada Tabel 6. Metode analisis statistik inferensial adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan peneliti, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis. Analisis statistik inferensial teknik uji-t digunakan dalam menganalisis hasil uji efektivitas video pembelajaran interaktif dengan cara membandingkan hasil pretest dengan hasil posttest yang diperoleh siswa. Sebelum menggunakan teknik uji-t ini, diperlukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka pengujian dapat dilanjutkan dengan teknik uji-t sampel dependent (Koyan, 2012).

**Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5**

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90 – 100	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	75 – 89	Baik	Sedikit revisi
3.	65 – 74	Cukup	Direvisi secukupnya
4.	55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
5.	1 – 54	Sangat Tidak Baik	Diulangi membuat produk

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan menggunakan model ADDIE karena setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan valid yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama yakni analisis (*analyze*) adalah suatu proses mendefinisikan apa yang dikembangkan dan bagaimana ketersediaan dan relevansi buku ajar yang akan digunakan dalam penelitian ini. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut: mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran



di sekolah, menganalisis materi, dan menganalisis kebutuhan media di sekolah. Tahap kedua yakni desain (*design*), adapun beberapa langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut: menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam video pembelajaran interaktif membuat *storyboard*, membuat *flowchart*, perancangan isi desain tampilan seperti persiapan materi dan gambar. Pada tahapan ini pula dilakukan penyusunan materi dan modul ajar sebagai acuan dalam pembelajaran. Tahap ketiga yakni pengembangan (*development*), beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah sebagai berikut: tahap produksi video, tahap desain *background*, tahap pengeditan video, dan *finishing* video pembelajaran.

Kemudian tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), pada tahapan ini dilaksanakan uji validitas video dengan para ahli diantaranya ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah video dinyatakan valid kemudian dilakukan uji coba produk yang terdiri atas uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa, dan uji coba lapangan yang melibatkan 29 orang siswa. Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*), adapun beberapa langkah yang dilakukan adalah evaluasi dari data yang sudah terkumpul pada tahap implementasi dengan cara evaluasi formatif dan sumatif. Adapun hasil validasi para ahli, hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan disajikan pada [Tabel 7](#).

**Tabel 7.** Hasil Uji Kelayakan Produk

No.	Subjek	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Isi Pembelajaran	92,30%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2.	Ahli Desain Media	90,00%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
3.	Ahli Media Pembelajaran	89,28%	Baik	Layak untuk digunakan
4.	Uji Coba Perorangan	91,67%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	92,13%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
6.	Uji Coba Lapangan	95,80%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan

Uji efektivitas dilakukan dengan menguji hasil tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*), yang diawali dengan pengujian prasyarat. Setelah dinyatakan memenuhi uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dilanjutkan dengan analisis untuk uji efektivitas produk. Hasil tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*) siswa dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi. Pada pengujian ini kriteria yang digunakan adalah apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun hipotesis yang diuji adalah ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila. Berdasarkan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11,54. Kemudian dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% untuk  $db = n - 1 = 29 - 1 = 28$ . Adapun nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,048. Dengan membandingkan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung}$  diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $11,54 > 2,048$ ), sehingga terjadi penerimaan hipotesis yang berbunyi ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila.

## Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia ini dikembangkan dengan model pengembangan model ADDIE. Penggunaan model pengembangan ADDIE ini didasari karena model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan yaitu setiap tahapannya selalu melalui tahap evaluasi dengan tahapan yang sistematis dan menurut peneliti model ini

dianggap cocok dalam pengembangan video pembelajaran interaktif. Kualitas video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV diperoleh berdasarkan hasil uji para ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta hasil uji coba kepada siswa yang terdiri dari uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila berada pada kualifikasi sangat baik. Di dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, kesesuaian materi di dalam video pembelajaran interaktif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator (Colasante & Douglas, 2016; Octavyanti & Wulandari, 2021; Sabdarifanti et al., 2021). Ketepatan materi pembelajaran pada media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran (Nurrifa, 2018). Penyampaian materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika materi tersebut dapat divisualkan, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Agustini & Ngarti, 2020). Pengembangan video pembelajaran interaktif dinyatakan memiliki kualitas sangat baik sehingga, dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

Pembelajaran, video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila ini memperoleh kualifikasi sangat baik. Salah satu tujuan desain pembelajaran adalah untuk menghasilkan rancangan pembelajaran yang sesuai agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran (Hariyati & Nurhafizah, 2023; Nanda & Simamora, 2022; Putrawangsa & Hasanah, 2018). Desain pembelajaran harus dapat memfasilitasi proses belajar siswa agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Sholihah et al., 2023). Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat memperoleh respon positif siswa serta mampu mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan adanya desain yang menarik untuk media pembelajaran dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran (Prawiradilaga et al., 2017). Pengembangan video pembelajaran interaktif dinyatakan memiliki kualitas sangat baik sehingga, dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

Pembelajaran, video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila berada pada kualifikasi baik. Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Melinda et al., 2017; Nugraha & Widiana, 2021). Media pembelajaran atau media ajar adalah sebuah alat pembantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti (Ni Luh Andriyani & Suniasih, 2021; Yuanta, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peranan penting sebagai komponen yang tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran. Media dikatakan memiliki pengaruh besar sebagai sarana penunjang dalam ketercapaian tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran seringkali diartikan sebagai suatu perantara yang digunakan oleh tenaga pendidik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang hendak disampaikan kepada siswa.

Pengembangan video pembelajaran interaktif dinyatakan memiliki kualitas baik sehingga, dapat dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash layak digunakan dalam proses pembelajaran (Wirasmita & Putra, 2018). Video pembelajaran gerak dan lagu untuk meningkatkan fisik



motorik pada anak usia dini (Mayar, 2022). Metode demonstrasi berbantuan media video meningkatkan minat dan hasil belajar PPKn siswa kelas V (Zaky et al., 2022). Efektivitas penyuluhan kesehatan dengan video dan powerpoint reproduksi remaja (Faijurahman, 2022). Materi yang bersifat faktual dan konseptual, media diperlukan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi (Kurniawati & Nita, 2018). Implikasi penelitian ini, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran interaktif ini juga menarik minat belajar siswa dan termotivasi untuk belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Melalui penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Video pembelajaran interaktif berkualitas untuk digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis profil pelajar pancasila efektif diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD. Video pembelajaran interaktif dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan menumbuhkan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Selain itu, guru memiliki media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menambah variasi ketersediaan media pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 62–78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Andriyani, N L, & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Andriyani, Ni Luh, & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Colasante, M., & Douglas, K. (2016). Prepare-participate-connect: Active learning with video annotation. *Australasian Journal of Educational Technology*, 32(4), 68–91. <https://doi.org/10.14742/ajet.2123>.
- Faijurahman, A. N. (2022). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan Dengan Video Dan Powerpoint Reproduksi Remaja. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 3(1), 177–184. <https://doi.org/10.31004/jkt.v3i1.3938>.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>.
- Gunawan, D. M. R., & Suniasih, N. W. (2022). Profil Pelajar Pancasila dalam Usaha Bela Negara di Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45372>.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Hariyati, S. B., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>.
- Iis, N., Arita, M., Maratun, N., & Nugraheni, R. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>.
- Indah Junia, N. M. I. J., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.60243>.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif.
- Krisna Dewantara, P. A., & Surya Abadi, I. B. G. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Masalah Sosial Kontekstual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 167–173. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32820>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora)*, 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Mayar, F. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Nanda, A., & Simamora, A. H. (2022). Video Pembelajaran Berbasis PMRI pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah (VIORI). *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 42–53. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i1.52101>.
- Nugraha, A. A. P. P. Y., & Widiana, I. W. (2021). Learning Alternative Energy using Graphic Video Media. *Internasional Journal of Elementary Education*, 5(2), 224–230. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35154>.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.

- Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies Article History. *Ijcets*, 5(2), 57–65.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Sabdarifanti, T., Hanifah, N., Rizqi, A. K., & Artajaya, U. (2021). Inovasi Kurikulum: Materi Pendidikan. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1460–1476. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.234>.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>.
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192.
- Sholihah, P., Iskandar, S., Rahayu, G. S., Putri, H. I., Ulhaq, S., & Indonesia, U. P. (2023). *Kesiapan Penerapan Kurikulum Merdeka di SD Kelas Rendah*. 3, 5245–5253.
- Sri Kartika Dewi, N. W., Parmiti, D. P., & Ngurah Japa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 229. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17631>.
- Srimaharani, N. N. C., Ayu Wulandari, I. G. A., & Putra, D. B. K. N. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Flash Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa IV SD. *Journal on Education*, 5(3), 9922–9929. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1873>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan LKPD IPAS Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077–5092. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8419>.
- Wati, S. G., Mustika, A., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>.

- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Zaky, N., Setiawan, D., & Sriadhi, S. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7958–7969. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3586>.