

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini disebut masa emas (*golden age*) dilihat dari tumbuh kembang anak terjadi sangat pesat, baik perkembangan emosional, kecerdasan, maupun moral (budi pekerti). Fase emas ini merupakan fase yang sangat penting untuk di stimulasi dan diberikan rangsangan karena otak anak mengalami perkembangan yang pesat pada proses pertumbuhannya. Rentang usia lahir sampai 6 tahun 90% dari fisik otak anak sudah mulai terbentuk.¹ Segala informasi maupun perilaku orang di sekitar diserap oleh anak dan terbentuknya karakter anak. Masa *golden age* merupakan kesempatan untuk memberikan pendidikan awal yang terbaik untuk pondasi sebagai bekal difase-fase berikutnya.²

Pendidikan yang terbaik dimulai dari pendidikan anak usia dini. Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memberikan bimbingan serta asuhan ke arah pertumbuhan dan aspek perkembangannya. Meliputi perkembangan fisik motorik, kecerdasan intelektual, nilai agama moral, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan masing-masing anak dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak-anak tersebut.³ Maka, perlu diadakannya pendidikan untuk memberikan bekal difase tumbuh kembangnya selanjutnya.

¹ Ihsan Dacholfany, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2022), hal.67.

² Izzatul Azizah, Asyifa Robiatul, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Bayi Balita Dan Usia Prasekolah*, (Bogor: Anggota IKAPI, 2020), hal. 1.

³ Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*, (Semarang: ALPRIN, 2019), hal.7.

Terdapat pengertian lain bahwa pendidikan anak usia dini adalah usaha yang dilakukan dalam mewujudkan belajar mengajar kepada anak usia 0-6 tahun secara aktif kreatif dan menyenangkan agar memiliki kecerdasan yang bermanfaat untuk dirinya dan kehidupannya.⁴ Pendidikan anak usia dini juga merupakan sebuah pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada fisik, kognitif, emosional, dan pendidikan sosial serta moral pada anak usia dini.⁵

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh anak.⁶ Pembelajaran berkesan dan menarik merupakan upaya dilakukan pendidik untuk anak dengan menggunakan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Pendidikan zaman sekarang di abad ke-21 ini, sangat penting bagi siswa untuk memiliki nilai-nilai karakter yang terdiri dari pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindak lanjut. Sedangkan pendidikan karakter di Indonesia belum dikatakan sempurna, pendidik merancang pendidikan karakter untuk membina anak didik.⁷ Nilai-nilai karakter ini harus diterapkan oleh siswa dalam penerapan nilai-nilai pancasila. Tetapi pada kenyataannya nilai-nilai karakter yang diharapkan tidak

⁴ Novan Ardy, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal.1.

⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta: Permata Puri Media, 2013), hal.7.

⁶ Ibid, hal. 138.

⁷ Susanto, Upaya Pengembangan Karakter Peserta Didik Melalui Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, *OSF Preprints*, hal.3.

terrealisasikan dengan baik karena peserta didik belum dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Di era society 4.0 pendidikan di Indonesia memiliki tantangan dalam memanfaatkan beragam teknologi untuk pembelajaran yang kreatif inovatif untuk penanaman pendidikan nilai-nilai karakter.

Manusia mampu berkembang secara utuh dan sejalan dari segala aspek kemanusiaan dapat mampu menghargai dan menghormati sesama. Anak tidak dituntut untuk menjadi pintar dan cerdas, tetapi dituntun untuk menuju manusia yang mencapai keselamatan dan kebahagiaan.⁹ Dan sistem pendidikan Ki Hadjar Dewantara perlu senantiasa dikuatkan yaitu konsep manusia merdeka yang berarti merdeka secara fisik, mental, dan kerohanian.¹⁰ Sehingga sesuai fitrah manusia yang dilakukan sejak usia dini hingga dewasa, yang mempunyai kepribadian nilai-nilai pancasila serta tercapainya tujuan pendidikan agar dapat mencapai cita-citanya.

Upaya untuk menanamkan muatan nilai-nilai luhur di dalam pancasila tersebut pada anak usia dini merupakan tantangan tersendiri. Maka, untuk perkembangan anak yang baik sesuai dengan nilai-nilai karakter-karakter bangsa, perlu adanya perhatian dan pengasuhan yang sesuai untuk anak. Agar berkembang dan berperilaku baik dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Maka diperlukan pendidikan dan pengasuhan yang dilakukan di sekolah pada anak usia dini dengan terencana sesuai perkembangan anak dan kurikulum yang berlaku.

⁸ W.T. Kholifah, *Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak*, (JPDK).2,1 (Apr.2020), hal.115.

⁹ Eka Yanuarti, E., *Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 1.*, *Jurnal penelitian*, 11 no. 2 (2017), hal. 247.

¹⁰ D.A. Sholihah, *Pendidikan Merdeka Perspektif Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Merdeka Belajar di Indonesia*, *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 12, no.2, (2021), hal. 120.

¹¹ A Aghnaita, Norhikmah N, & Aida N, *Rekonstruksi Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Melalui Konsep "Jati Diri"*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 no.4, (2022), hal. 3254.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pengajaran sebagai pedoman kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.¹² Kurikulum sekolah memiliki peran penting dalam pendidikan. Dilakukan dengan cara mendidik membimbing generasi bangsa sejak usia dini dan dilanjutkan pada jenjang pendidikan berikutnya. Perkembangan kurikulum di Indonesia mulai mengalami perbaikan dan perubahan dari adanya penerapan kurikulum 2013 bertransformasi menuju kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang lebih beraneka ragam, memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bereksplorasi dengan bebas dan sesuai dengan capaian pembelajaran¹³ Perkembangan kurikulum di Indonesia menjadikan sistem dan model pembelajaran terus mengalami perbaikan-perbaikan. Terdapat struktur kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini yaitu Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat dijadikan pegangan bagi seluruh elemen di dunia pendidikan, terutama pendidik dan peserta didik, dalam proses pembelajaran.¹⁴ Selanjutnya, dalam menanamkan pembelajaran nilai-nilai pancasila, pendidik menggunakan metode dan strategi yang melibatkan minat anak, membuat anak senang, dan dekat dengan dunia nyata anak.

Transformasi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka, menjadikan materi pembelajaran di pendidikan anak usia dini menjadi lebih luas. Kemendikbud menetapkan tema-tema yang perlu diterapkan pada satuan pendidikan di seluruh

¹² Republik Indonesia, UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

¹³ Kemdikbud, *Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab*, Kementerian Pendidikan Kebudayaan, hal.9.

¹⁴ Nur Azziatun Shalehah, Studi Literatur: Konsep Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 5 no.1, (2023), hal. 77.

Indonesia untuk penanaman profil pelajar pancasila. Tema-tema tersebut diantaranya, “Aku Sayang Bumi”, “Aku Cinta Indonesia”, “Bermain dan Bekerja Sama”, dan “Imajinasiku”.¹⁵ Tema dalam kurikulum merdeka tersebut dapat dijadikan sub tema yang lebih luas sesuai dengan kebutuhan, visi misi sekolah, karakteristik peserta didik, dan kebudayaan setempat. Penanaman profil pelajar pancasila di pendidikan anak usia dini merupakan suatu hal yang penting yang perlu dilakukan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Relevan

Hasil Penelitian
Kurikulum merdeka memberikan kesempatan memilih kegiatan belajar yang diinginkan. Anak diajarkan menjadi pelajar yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai Pancasila. ¹⁶
Nilai-nilai karakter pancasila harus tertanam sejak usia dini. Pendidikan karakter profil pelajar pancasila perlu memberikan penekanan Akhlak yang santun berimbang kepada seluruh aspek. ¹⁷
Metaverse dalam pendidikan profil pancasila adalah penyiapan pemberian pengetahuan tentang teknologi. Keuntungannya adalah berkaitan dengan kreatifitas anak, penambahan nalar kritis dan kemandirian. ¹⁸
Pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal dengan kurikulum merdeka PAUD diyakini sebagai strategi cerdas mewujudkan profil pelajar pancasila pada siswa PAUD dan berdampak positif pada kemajuan lembaga PAUD. ¹⁹

Pendidik perlu meningkatkan kompetensinya, untuk membuat dan menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam mengajar dan membentuk kompetensi peserta didik.²⁰ Penggunaan media dalam proses pembelajaran

¹⁵ Dyah M Sulistyati and Sri Wahyaningsih, *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, (Jakarta: Kemdikbud, 2021), hal.5

¹⁶ Tesya Cahyani K, Profil Pelajar Pancasila sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka di Lembaga PAUD, *Jurnal Usia Dini*, Vol. 9, No, 2 (2023), hal. 236.

¹⁷ Umi Kartini & Agung Slamet K, Efektivitas Generasi Unggul Terhadap Penerapan Inovasi Berkarakter Profil Pelajar Pancasila, *Jurnal Pendidikan Dasar & Sosial Humaniora*, Vol.1, No.8 (2022),hal.1470

¹⁸ Ade Bagus, Metaverse: Tantangan Dan Peluang Pendidikan Profil Pelajar Pancasila, *Semnas Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila pada PAUD dan Pendidikan Dasar*, no. 1, (2022)

¹⁹ Elka Mimin, Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dengan Kurikulum PAUD: Strategi Mewujudkan Siswa PAUD Profil Pelajar Pancasila, *Jurnal Golden Age*, Vol. 7, No. 7 (2023), hal.100.

²⁰ Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum13*, (Bandung:Rosdakarya, 2014), hal.44.

mempunyai peran penting dapat mempermudah proses belajar siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar yang dicapainya sesuai tujuan.²¹ Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Sehingga dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.²² Pemilihan metode dan media dalam menyampaikan materi pembelajaran hal penting dalam mencapai tujuan.²³ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran untuk anak perlu diperhatikan agar mampu menarik minat belajar anak dan harus disesuaikan dengan karakteristik anak.

Banyak berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Terdapat media visual sampai dengan audio visual, sehingga pendidik dapat dengan mudah serta bebas memilih dalam memanfaatkan media pembelajaran disekitar.²⁴ Maka perlunya berinovasi mengembangkan media yang baru sesuai kebutuhan materi dan untuk mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku sangat perlu dilakukan, agar sejalan dengan kebutuhan. Penggunaan TIK pada proses pembelajaran sangat diperlukan karena semakin pesatnya di era globalisasi harus menciptakan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik.²⁵ Video pembelajaran merupakan sebuah bahan ajar audiovisual yang dapat menampilkan gambar, suara, dan gerak secara bersamaan yang berguna menstimulasi siswa dalam

²¹ Guslinda & Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad, 2018), hal.1.

²² *Ibid*, hal. 8.

²³ Dika Putri R, Pengaruh Media Cantol Roudhoh Terhadap Kemampuan Mengenal Suku Kata dan Meniru Huruf pada AUD, *Unwah: Jurnal Eduscope*, Vol.02, No.2, hal. 76.

²⁴ Sri Widiyati dan Kartika Rinakit, *Media Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hal. 49.

²⁵ Dinda Suzianti, & Febriana Dafit, Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar, *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no.3 (2023), hal. 393.

menerima materi.²⁶ Disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu media audio visual dapat digunakan untuk mendukung proses belajar.

Di lembaga PAUD KB Harapan Bangsa telah melakukan implementasi projek profil pelajar pancasila dengan tema “Aku Cinta Indonesia” dengan projek lomba-bomba 17 Agustus. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan LKA, dan media menggunakan gambar. Maka perlunya media pembelajaran pendukung dalam proses pengenalan tahap awal kepada anak. Sehingga, anak dapat ide kegiatan apa saja yang ingin dilakukan dalam projek tersebut setelah proses pembelajaran yang diberikan. Sehingga anak dapat merdeka memilih kegiatan yang mereka inginkan.

Video interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan dilembaga PAUD tersebut agar pembelajaran lebih menarik dan mengikuti era teknologi. Maka peneliti tertarik mengembangkan media video pembelajaran. Video yang dikembangkan yaitu berupa video interaktif yang mengkombinasikan suara, grafis, gambar bergerak serta animasi yang mengajak anak komunikasi dan melibatkan anak secara aktif ketika anak menonton video tersebut. Serta melalui video interaktif dapat mengajak anak untuk berimajinasi lebih luas serta memahami apa saja yang ada di sekitar mereka sesuai dengan sebagai upaya implementasi kurikulum merdeka di pembelajaran P5.

Banyak aplikasi yang tersedia untuk membuat media pembelajaran sesuai kebutuhan. Peneliti membuat video inteaktif dengan bantuan animasi karakter dari aplikasi zepeto yang merupakan aplikasi game tetapi dapat dimanfaatkan untuk

²⁶ Cecep Kustandi, & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2020), hal. 242.

pembuatan karakter unik sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual.²⁷ Maka, video interaktif yang dibuat dengan bantuan animasi bergerak yang mengajak anak-anak untuk belajar secara dua arah dengan menyenangkan.

Tema besar yang memerlukan bantuan media pembelajaran video untuk penanaman nilai profil pelajar pancasila yaitu “Aku Cinta Indonesia”. Tema tersebut bisa dikembangkan menjadi sub tema yang lebih dekat dengan anak yaitu “Kearifan Lokal Tulungagung”, karena sebagai bentuk pengenalkan kebudayaan tempat tinggal anak. Isi materi di dalam video interaktif yaitu berupa percakapan antar tokoh dan ajakan interaksi kepada anak mengenai pengenalan kearifan lokal di kabupaten Tulungagung yaitu, tentang batik, makanan khas, tempat wisata, dan kebudayaan. Melalui video interaktif dapat dijadikan sebagai sarana peserta didik untuk bebas memilih kegiatan proyek besar yang akan dilakukan dalam tema “Aku Cinta Indonesia”. Dengan menggunakan video interaktif diharapkan anak dapat belajar bersyukur pada pencipta, cinta tanah air, dan bangga menjadi anak Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka, untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun. Peneliti berharap dengan pengembangan video interaktif ini, dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka dengan memanfaatkan teknologi, untuk pembelajaran yang lebih menarik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

²⁷ Salsabil, Safna Alfath, dkk, Pemanfaatan Aplikasi Zepeto Sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam Untuk Siswa Kelas 4 SD/MI, *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16 (5), (2022), hal. 1713.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Penerapan kurikulum merdeka untuk penanaman profil pelajar pancasila penting untuk ditanamkan sejak anak usia dini.
- b. Pendidik perlu meningkatkan kompetensinya, untuk membuat dan menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam mengajar dan membentuk kompetensi peserta didik.
- c. Di era globalisasi sangat perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan salah satunya media video Interaktif masih jarang digunakan untuk pembelajaran kurikulum merdeka di lembaga PAUD.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka peneliti membatasi pembahasan dalam penelitian ini. Adapun pertanyaan penelitian yaitu:

- a. Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun?

- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun?
- d. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latarbelakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Karakteristik media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun.
3. Kepraktisan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun.
4. Efektivitas media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian dan pengembangan dapat dikategorikan menjadi dua aspek teoritis dan aspek praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam implementasi kurikulum merdeka untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mengoptimalkan penanaman profil pelajar pancasila pada anak.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat menambah semangat anak-anak belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran implementasi kurikulum merdeka.
- 2) Membantu menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan penanaman profil pelajar pancasila.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan menarik untuk anak usia 4-5 tahun.
- 2) Sarana pengembangan pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka untuk penanaman profil pelajar pancasila.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang pengembangan media untuk menanamkan profil pelajar pancasila pada anak.
- 2) Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan di perkuliahan.

E. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Video pembelajaran interaktif dikembangkan sebagai penanaman profil pelajar pancasila pada anak usia 4-5 tahun.
2. Video pembelajaran interaktif penanaman profil pelajar pancasila di buat sesuai kebutuhan dan sesuai kurikulum merdeka
3. Video pembelajaran interaktif digunakan sebagai salah satu media belajar yang menarik dan menyenangkan

Pembatasan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam penelitian ini antara lain:

1. Video interaktif hanya sebatas pada produk audio visual sebagai media belajar.
2. Media pembelajaran dibuat dengan aplikasi zepeto dengan gerak terbatas.
3. Media pembelajaran berbasis video interaktif tema “Aku Cinta Indonesia”.
4. Uji coba dilakukan pada anak usia 4-5 tahun.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan merupakan salah satu cara untuk pemecahan masalah di atas yaitu berupa media pembelajaran berbasis video interaktif untuk

penanaman profil pelajar pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka pada anak usia dini usia 4-5 tahun dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk video interaktif untuk anak usia dini usia 4-5 tahun.
2. Video interaktif yang dihasilkan berdurasi 10 menit mulai dari pembukaan sampai penutup.
3. Video interaktif berisi animasi yang mengajak anak untuk berkomunikasi, dan mengenalkan beberapa simbol.
4. Video pembelajaran untuk menanamkan profil pelajar pancasila dalam implementasi kurikulum merdeka.
5. Media pembelajaran berbasis video interaktif memuat tema besar “Aku Cinta Indonesia”.
6. Media pembelajaran berisi mengenai kearifan lokal yang ada di Kabupaten Tulungagung.
7. Video interaktif mengenalkan batik, makanan khas, tempat wisata, dan kebudayaan di Tulungagung
8. Pembuatan media pembelajaran berisi video, audio, gambar, dan animasi yang menarik dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.
9. Hasil video pembelajaran berupa link sebagai media belajar yang dapat di lihat kapan saja dan dimana saja.
10. Video pembelajaran dibuat memudahkan anak untuk membangun idenya untuk menentukan proyek yang akan dilakukan berikutnya.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang penulis lakukan, maka dicantumkan beberapa penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan. Berikut tabel orisinalitas penelitian:

Tabel 1.2 Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian, Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi pada Anak Usia Dini di TK ABA IV Kota Jambi, Azizah Ilyana Wijaya (2023)	Menggunakan metode R&D, model ADDIE, produk video pembelajaran	Menggunakan kurikulum 2013 dengan tema rekreasi	Tema Aku Cinta Indonesia
2	Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini, Dian Miranda (2019)	Video pembelajaran, metode R&D, dengan penanaman cinta tanah air	Model pengembangan 4D (four-D) dan fokus tema tempat ibadah	Fokus tema kearifan lokal daerah
3	Pengembangan Video Pembelajaran "SALUT" pada Sub Tema Transportasi untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit, Riswan Hafidh Fajri Romadhona (2017)	Metode R&D dengan model ADDIE	Subyek yang diteliti anak kelompok B, dengan tema transportasi	Tema aku cinta indonesia pada profil pelajar pancasila
4	Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun, Siti Aminah (2019)	Metode R&D menggunakan pengembangan Brog & Gall. Subyek yang diteliti anak usia 4-5 tahun	Meningkatkan kosakata dan menggunakan karakter sayuran	Penanaman karakter dan moral
5	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tema Kebutuhanku untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A di TK Purnama Gempol, Siti Masruroh (2021)	Produk video menggunakan metode R&D, pengembangan Brog & Gall	Kurikulum 2013 dengan tema kebutuhanku	Menggunakan kurikulum merdeka

H. Definisi Operasional

Berdasarkan paparan diatas agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengertian istilah terhadap penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Menanamkan Profil Pelajar Pancasila pada Anak 4-5 Tahun” maka perlu adanya definisi istilah mengenai hal-hal tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan kegiatan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi baru dan kemudian dilanjutkan untuk pengembangan. Penelitian pengembangan atau disebut *research and development (R&D)* untuk mengetahui keefektifan suatu produk. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdapat lima langkah pengembangan.²⁸

2. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media interaktif merupakan produk digital yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang fikiran, perasaan, dan keseruan peserta didik.²⁹ Media Pembelajaran dapat menyampaikan pembelajaran secara aktif. Berfungsi pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran.

²⁸ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup, 2020), hal. 244.

²⁹ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 no.2, (2018), hal. 103.

3. Video Interaktif

Video merupakan bentuk teknologi yang di dalamnya dapat dilihat terutama gambar yang bergerak, proses perekamannya, dan penayangannya yang seluruhnya melibatkan teknologi.³⁰ Video interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur suara, gerak, gambar, teks yang bersifat interaktif menghubungkan dengan penggunanya.³¹

4. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran pendidikan.³² Kurikulum merdeka adalah kurikulum pembelajaran beragam didasarkan pada pengembangan karakter pancasila.

5. Profi Pelajar Pancasila

Profil pelajar pancasila menunjukkan bahwa mereka merupakan pelajar sepanjang hayat yang mempunyai kemampuan, berkarakter dan perilaku sesuai nilai-nilai pancasila. Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan mengedepankan pada pembentukan dan penanaman karakter.³³

³⁰ Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan. 2010), hal. 57.

³¹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Prenadamedia Group. 2014), hal.370.

³² Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Diva Press. 2012), hal. 41.

³³ Kemdikbud. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, (Jakarta: 2021), hal. 1.

I. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Terdiri dari halaman sampul , halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman lembar pengesahan, kata pengantar dan sebagainya.

2. Bagian Inti

- a. BAB I Pendahuluan : Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah yang terdiri dari identifikasi dan pembatasan masalah. pertanyaan penelitian, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan dan spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi serta sistematika pembahasan.
- b. BAB II Landasan Teori : Membahas tentang landasan teori deskripsi teori, kerangka berfikir secara konseptual, serta penelitian terdahulu.
- c. BAB III Metode Penelitian : Berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba yang terdiri desain uji coba, subjek, dan jenis data, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil dan Pembahasan : Dipaparkan tentang penyajian data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif dan data uji coba, analisis data, dan revisi produk.
- e. BAB V Penutup : Bagian ini berisi kajian produk yang telah direvisi serta saran produk lebih lanjut.