

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman pada saat sekarang ini memberikan perubahan yang besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Tentunya hal ini berimbas dalam kehidupan masyarakat luas, khususnya peran ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan. Teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Pratiwi dkk., 2020). Dengan demikian, dunia pendidikan dituntut agar tetap senantiasa membiasakan teknologi dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas mutu pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia yang memegang peranan untuk meningkatkan sumber daya manusia (Perdana, 2020). Sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas unggul merupakan indikator utama berhasilnya suatu pendidikan yang dijalankan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, maka diperlukannya kelancaran dalam proses pembelajaran. Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya adalah sarana dan prasarana yang mempunyai fungsi untuk menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sarana yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbaru, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka (Isti dkk., 2020). Pembelajaran Kurikulum Merdeka juga menuntut siswa untuk kreatif, inovatif dan mandiri. Tuntutan tersebut menjadi salah satu dasar agar pendidik dapat memanfaatkan semaksimal mungkin media untuk menyalurkan berbagai inspirasi, rangsangan pikiran dan segala kebutuhan yang dapat mendorong dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dijenjang Sekolah Dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam bentuk tema dan di dalamnya terdapat muatan-

muatan materi pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang tak hanya erat kaitannya dengan mempelajari gejala alam, tetapi juga menuntut siswa untuk berpikir kritis di dalam proses-proses penemuan yang terjadi di dalam pembelajarannya (Riwanto & Budiarti, 2021). Dalam konteks pembelajaran IPA, sesungguhnya tidak jauh berbeda dengan konsep pembelajaran pada mata pelajaran lainnya. Hanya ditekannya harus sesuai dengan hakikat IPA itu sendiri, bahwa belajar IPA harus terjadi proses sains, menghasilkan produk sains dengan melakukan eksperimen/percobaan dan terbentuknya sikap ilmiah.

Pelajaran IPA di sekolah dasar merupakan suatu sarana untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan penyesuaian diri dengan perubahan-perubahan di sekelilingnya. Dalam kegiatan pada pembelajaran IPA, guru tidak hanya menyampaikan konsep kepada siswa, namun juga menggunakan benda konkret, melakukan eksperimen dan observasi yang membutuhkan keaktifan siswa dengan menyesuaikan kemampuan yang dimiliki siswa. Dengan demikian, diharapkan melalui pembelajaran IPA siswa dapat memiliki sikap ilmiah yang ada pada seorang peneliti, yaitu jujur, bertanggung jawab, berani, memiliki rasa ingin tahu, ulet dan gigih, terbuka, mampu membedakan opini dan fakta, serta peduli terhadap lingkungan (Semara & Agung, 2021).

Materi dalam pelajaran IPA yang salah satunya tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia adalah materi siklus hidup makhluk hidup. Semua makhluk hidup di Bumi memiliki daur hidup atau dikenal juga dengan siklus hidup. Siklus hidup merupakan serangkaian bentuk perubahan yang mengacu pada perkembangan suatu organisme sejak lahir sampai mati. Pembelajaran IPA tidak terlepas dari penggunaan media yang beragam karena berkaitan dengan alam yang luas. Kejadian yang terjadi di alam juga tidak semua bisa disampaikan dalam satu waktu tanpa adanya media, contohnya materi siklus hidup makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pemanfaatan media yaitu dapat menghadirkan kejadian dalam ruang waktu yang berbeda dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Sunami & Aslam, 2021).

Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018, dalam bidang sains meski mengalami penurunan dibandingkan dengan capaian PISA 2015 yang sebesar 402 poin, nilai rata-rata siswa Indonesia dalam PISA 2018 adalah sebesar 396 poin. Sebagaimana dikutip dari *The Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada pada kelompok kompetensi tingkat 1a dan 17% di tingkat lebih rendah. Tingkat kompetensi 1a mengacu pada kemampuan siswa dalam menggunakan bahan umum dan pengetahuan procedural untuk mengenali dan membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Siswa-siswa pada tingkat 1a mampu memilih penjelasan ilmiah terbaik mengenai data yang tersaji dalam konteks umum. Berdasarkan temuan survey PISA, ditemukan permasalahan salah satunya yaitu berhubungan dengan proses pembelajaran IPA yang belum memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar secara kritis (Wuryanto & Abduh, 2022).

Kondisi pendidikan di Indonesia masih jauh jika dibandingkan dengan negara-negara di dunia. Selain itu, ditemukan pula berbagai kendala khususnya dalam pembelajaran IPA. Ini merupakan faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Kendala-kendala yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran diantaranya : (1) guru terlalu mendominasi kegiatan pembelajaran dan siswa bersifat pasif. Selama kegiatan pembelajaran IPA, guru hanya menerapkan metode ceramah (bersifat konvensional) dan pemberian tugas yang pada akhirnya tidak mampu meningkatkan keaktifan siswa; (2) kurangnya variasi guru untuk memanfaatkan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA (Hidayat dkk., 2020).

Mengingat tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya untuk mengembangkan potensi siswa saja, tetapi juga mewujudkan keterampilan, nilai karakter dan kepribadian siswa yang berbudi luhur, maka guru sebagai pendidik diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep, memperjelas serta mendorong motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan tercapai (Perdana, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, guru dapat menggunakan alat penyampaian

informasi yang sesuai dengan topik pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran juga dikenal sebagai proses komunikasi penyampaian isi materi dari guru melalui media tertentu ke siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran. Apabila media pembelajaran tersebut menarik, maka dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi baik dan berakibat langsung dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah guru belum mengoptimalkan teknologi yang ada untuk melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Nailiah & Saputra, 2022).

Guru lebih sering mendesain dan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti menggunakan metode ceramah atau hanya bersumber pada buku saja, sehingga dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik serta siswa cenderung pasif dan hanya mencatat penjelasan guru dengan apa adanya (Mardhatillah, 2016). Penggunaan media pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sesuai dengan harapan sehingga guru kurang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya materi siklus hidup. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku sebagai perantara tunggal untuk kegiatan pembelajaran tanpa ditunjang dengan media yang konkret. Tentu saja hal ini mengakibatkan siswa lebih banyak menghafal teori daripada memahami praktik secara langsung.

Faktanya, penggunaan media pembelajaran IPA di sekolah dasar belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV di SD Gugus III Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, ditemukan bahwa sebagian besar guru tidak memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran karena keterbatasan waktu untuk mempelajari cara membuat media pembelajaran. Ditemukan pula, kondisi media pembelajaran IPA kelas IV banyak yang rusak dan tidak memungkinkan untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Situasi tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran.



Berdasarkan hasil observasi di SD Gugus III Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, juga diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas berupa LCD Proyektor, namun jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab. Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket dan terkadang menggunakan media *Power Point* atau video yang diunduh melalui Youtube dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran karena dipengaruhi oleh beberapa penyebab, antara lain keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran baru, minimnya kegiatan pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan media dan belum terbiasa dalam mengembangkan bahan ajar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka (Nurakmal dkk., 2022). Guru menjelaskan, saat proses pembelajaran guru masih menggunakan bahan ajar seperti buku paket yang tersedia di sekolah saja. Buku paket yang digunakan guru lebih banyak mengutamakan materi yang berisi ringkasan materi dan soal-soal yang dipaparkan jauh dari realita kehidupan siswa.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa siswa kelas IV. Hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa IPA merupakan pelajaran yang termasuk sulit karena konsep materi IPA sangat luas, sehingga siswa mengalami kendala dalam memahami konsep. Hal ini menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menghubungkan ilmu pengetahuan yang dipelajari di kelas dengan penerapannya untuk memecahkan permasalahan yang ada di luar kelas. Berdasarkan hal tersebut, apabila guru tidak mengembangkan media maka berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan Teori Piaget, bahwa anak pada usia sekolah dasar belum mampu memahami hal-hal abstrak (Septianti & Afiani, 2020). Buku paket yang diterima siswa juga memiliki kecenderungan lebih banyak berisi bacaan dan gambar yang berada dalam kelompok abstrak. Akibatnya, pembelajaran yang diterima oleh siswa kurang bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran IPA adalah dengan merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Komara dkk., (2022) menyatakan bahwa

media pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran diantaranya (1) mempermudah komunikasi, (2) suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, (3) menarik perhatian siswa, (4) menumbuhkan keaktifan siswa, (5) memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, dan (6) memberikan ilmu pengetahuan lebih kepada siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilakukan melalui alternatif media pembelajaran yang cocok digunakan untuk karakteristik siswa sekolah dasar yaitu menggunakan media video animasi (Nailiah & Saputra, 2022). Video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek (seperti gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, dan lain sebagainya) yang disusun secara khusus, sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan (Semara & Agung, 2021; Apriansyah dkk., 2020; Siddiq dkk., 2020).

Animasi dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman terhadap suatu bidang tertentu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Siddiq dkk., 2020; Rosmiati, 2019). Herlyani (2014) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis animasi, yaitu animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi dan *stop motion*. Menurut Binanto (2010), animasi dua dimensi merupakan suatu teknik yang dibuat/diedit di komputer menggunakan vektor dua dimensi, dimulai dari membuat satu gambar, proses pewarnaan, mengatur gerak dan mengatur waktu. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Siddiq dkk., (2020) mengungkapkan bahwa animasi dua dimensi efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta juga mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa merasakan sesuai dengan kondisi nyata di sekitarnya.

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran video animasi untuk topik siklus hidup yang berorientasi pada konsep Tri Kona. Penambahan konsep Tri Kona dalam media pembelajaran video animasi bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa tidak hanya dari sisi teori saja, tetapi juga dari segi keagamaan. Diketahui bahwa alam semesta merupakan tempat hidup

seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan, dimana di dalam alam semesta terjadi suatu proses lahir (*uttpati*), hidup (*stihiti*) dan mati (*pralina*) sebagai suatu kesatuan proses yang disebut Tri Kona (Wiraputra, 2022). Setiap makhluk hidup memiliki tahapan siklus hidup yang berbeda-beda. Sesuatu yang pernah lahir, pasti hidup (walaupun sesaat) dan pada akhirnya akan mati. Artinya, semua kehidupan pasti akan mengalami proses tersebut sebagai hukum kodrat alam semesta (Wirtha & Gayatri, 2022). Latar belakang penggunaan konsep Tri Kona adalah menyelaraskan materi siklus hidup makhluk hidup dalam video pembelajaran dengan lingkungan di sekitar. Hal ini dipicu karena guru kurang menghubungkan materi pelajaran dengan keadaan yang ada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peneliti ingin siswa tidak hanya memahami teorinya saja, tetapi juga mampu menghubungkan materi dengan keadaan yang ada di sekitar.

Kelas IV dipilih sebagai populasi pada penelitian ini karena mengacu terhadap permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa di SD Gugus III Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana. Selain itu, siswa kelas IV merupakan fase awal siswa berada pada kelas tinggi atau bisa dikatakan sebagai peralihan dari kelas rendah menuju kelas tinggi, meliputi berkembangnya kemampuan fisik, emosional, sosial dan pemusatan pikiran (Sabani, 2019).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, antara lain sebagai berikut :

- 1) Kesulitan pada siswa dalam memahami konsep-konsep IPA sehingga menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam menghubungkan ilmu pengetahuan yang dipelajari di kelas dengan penerapannya untuk memecahkan permasalahan yang ada di luar kelas.
- 2) Fasilitas yang mendukung untuk mengembangkan media pembelajaran seperti LCD proyektor, tetapi jarang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Media sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran hanya terbatas pada buku paket saja.

- 4) Kurang beragamnya media pembelajaran IPA, khususnya media yang mengandung kearifan lokal seperti Tri Kona.
- 5) Media pembelajaran yang tersedia di sekolah sangat terbatas.
- 6) Media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPA.
- 7) Materi pada buku paket siswa cenderung lebih banyak berisi bacaan dan gambar yang berada dalam kelompok abstrak.
- 8) Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab, serta terkadang menggunakan media *Power Point*.
- 9) Keterbatasan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang baru, sehingga media pembelajarannya menjadi konvensional.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah, ditemukan 9 (sembilan) permasalahan. Agar penelitian terfokus dan tidak meluas ke permasalahan yang lain, maka dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang terbatas.
- 2) Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab, serta terkadang menggunakan media *Power Point*.
- 3) Kurang beragamnya media pembelajaran IPA, khususnya media yang mengandung kearifan lokal seperti Tri Kona.
- 4) Media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPA.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD?



- 2) Bagaimana validitas isi media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD?
- 3) Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona dalam pembelajaran siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD.
- 2) Untuk menganalisis validitas isi media media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona dalam pembelajaran siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD.
- 4) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran video animasi berorientasi konsep Tri Kona pada topik siklus hidup makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini

diharapkan mampu memberikan referensi ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan pemahaman konsep sehingga berpengaruh pada hasil belajar, baik dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyalurkan materi pelajaran kepada siswa secara inovatif, membantu meningkatkan kemampuan siswa secara praktis dan memberikan pemahaman kepada guru bahwa media berbasis teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi kepala sekolah adalah dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajaran video animasi pada topik siklus hidup makhluk hidup. Spesifikasi dari produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut :

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi dua dimensi yang berorientasi konsep Tri Kona. Produk berupa media pembelajaran video animasi yang dibuat menggunakan *software Animaker Web*. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk video rasio 16:9 dengan format *.mp4*. Ketika video diputar akan menampilkan animasi karakter kartun, tulisan dan efek transisi yang lebih hidup. Isi dari video ini disesuaikan dengan materi siklus hidup yang akan dipaparkan.

- 2) Materi pada media video animasi ini adalah muatan IPA pada topik Siklus Hidup Makhluk Hidup kelas IV.
- 3) Media pembelajaran disajikan dengan urutan, yaitu salam, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, animasi yang sesuai dengan materi, uraian materi, kesimpulan dan diakhiri dengan proyek belajar.
- 4) Media pembelajaran ini dirancang secara *simple* dengan bahasa yang mudah dipahami.
- 5) Kelebihan dari *software Animaker* adalah *interface* dalam pembuatan video yang mudah digunakan dan tersedianya banyak animasi-animasi menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.
- 6) Hasil akhir dari media pembelajaran video animasi bisa dilihat di semua android dan PC, sehingga siswa bisa belajar secara mandiri.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran video animasi sangat penting untuk dilakukan karena dengan menggunakan media ini diharapkan siswa memahami materi dan aktif selama pembelajaran IPA berlangsung, serta dapat menciptakan fenomena-fenomena secara nyata sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan pelajaran. Selain itu, terdapat banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di *software Animaker Web*, sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir *Animaker Web* berupa video (.mp4) yang bisa dilihat di semua android dan PC. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa jauh lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta menuntun siswa untuk bisa belajar secara mandiri.

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

Pengembangan media pembelajaran video animasi pada topik siklus hidup makhluk hidup ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- 1) Siswa kelas IV sudah menguasai keterampilan membaca, menulis dan menyimak video pembelajaran yang ditampilkan.

- 2) Siswa tertarik menyimak video animasi ketika ditampilkan dan bisa memahami isi dari video animasi tersebut.
- 3) Tersedianya fasilitas yang mendukung dalam menampilkan media yang sudah dibuat.
- 4) Guru mampu menggunakan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah.
- 5) Media ini mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa kelas IV berupa konsep baru dalam menghubungkan pelajaran IPA dengan pelajaran Agama Hindu.

Keterbatasan pengembangan produk media pembelajaran video animasi pada topik siklus hidup makhluk hidup adalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media ini terbatas pada muatan IPA dengan topik siklus hidup makhluk hidup sesuai tujuan pembelajaran pada Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial cetakan pertama tahun 2021.
- 2) Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video dengan format *.mp4* untuk menampilkan video animasi ini.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata-kata kunci pada pengembangan media pembelajaran video animasi ini, maka perlu untuk membuat daftar istilah dari beberapa kata-kata kunci berikut ini :

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada, mengolah dan menggabungkan dengan tujuan untuk memaksimalkan, mempermudah dan membuat suatu produk menjadi lebih efektif untuk digunakan pada suatu permasalahan yang akan terjadi.
- 2) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari sumber belajar kepada siswa sebagai penerima materi.
- 3) Video animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus, sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan.



- 4) Animasi dua dimensi merupakan suatu teknik yang dibuat/diedit di komputer menggunakan vektor dua dimensi.
- 5) Tri Kona adalah suatu kesatuan proses lahir (*uttpati*), hidup (*sthiti*) dan mati (*pralina*) di dalam alam semesta.
- 6) *Software Animaker Web* merupakan sebuah *software* berbasis web *online* berbentuk video yang memiliki fitur animasi yang menarik sebagai media penyampaian pembelajaran.

