

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan tumpuan utama agar bangsa Indonesia dapat melaksanakan pembangunan dan mampu bersaing dengan bangsa lain di era globalisasi ini (Tiarini et al., 2019). Kualitas pendidikan yang rendah berpotensi menghasilkan sumber daya manusia yang kurang kompeten, sehingga dapat memberikan dampak negatif terhadap kemajuan dan pembangunan suatu bangsa. Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, sistem kurikulum di Indonesia terus mengalami pembaruan, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka (Devi & Werang, 2023). Kurikulum Merdeka Belajar dirancang untuk mentransformasi metode pembelajaran yang sebelumnya fokus pada aspek kognitif, menjadi proses pendidikan yang tidak hanya membangun karakter peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan bersosialisasi, membentuk pribadi yang kompeten, serta memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengelaborasi dan mengembangkan potensi serta keterampilan yang dimilikinya secara mandiri (Daga, 2021).

Kurikulum ini mendorong guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih bermakna serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal membangkitkan minat belajar siswa dan mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam mewujudkan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Kompetensi guru dalam menentukan strategi, model, metode, serta media pembelajaran berperan penting sebagai faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran (Sulaksana et al., 2021). Berikut merupakan nilai rata-rata Pelajaran kelas IV di SD Negeri 1 Baluk pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran Kelas IV SD N 1 Baluk

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1	Pendidikan Agama	80
2	Pendidikan Pancasila	75
3	Bahasa Indonesia	79
4	Matematika	78
5	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	71

(Sumber : SD Negeri 1 Baluk)

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 1.1 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menunjukkan hasil belajar paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rendahnya pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi kendala, baik dari segi metode pengajaran, keterlibatan siswa, maupun ketersediaan media pembelajaran yang sesuai.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Tujuannya adalah untuk membangun literasi sains dan

memperkuat kemampuan siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait dalam mempelajari lingkungan. Siswa membiasakan mengamati, meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum ke Pendidikan yang lebih tinggi (Wijayanti & Ekantini, 2023). Dalam pendidikan, pembelajaran IPAS diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar, dan kesadaran lingkungan serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing siswa yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya (Wulandari et al., 2023).

Namun melihat kenyataan yang ada di lapangan, IPAS dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena materi yang luas, banyak hafalan dan buku teks yang banyak tulisan. Sebagian besar teknik dan suasana pembelajaran di sekolah yang digunakan para guru tampaknya lebih banyak menghambat potensi belajar siswa, contohnya pada saat pembelajaran di kelas siswa hanya disiapkan sebagai seorang anak yang harus mau mendengarkan, mau menerima seluruh informasi dan mentaati segala perlakuan gurunya (Syaparuddin et al., 2020). Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa yang belum memahami konsep materi pembelajaran sehingga menganggap mata pelajaran tersebut sangat sulit. Salah satu materi yang di pelajari di sekolah adalah materi manfaat kebergaman dan melestarikan keberagaman budaya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 1 Baluk, bahwasanya materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya pada bagian mengenal dan belajar budaya daerah lain sulit dipahami siswa karena keterbatasannya media pembelajaran yang dimiliki sekolah sehingga membuat siswa merasa mudah bosan karena hanya membaca buku dan melihat gambar saja. Selain itu materi ini sering kali dianggap abstrak oleh siswa, yang dapat menghambat pemahaman mereka. Kurangnya kejelasan dalam penyampaian konsep-konsep keberagaman dan pelestarian budaya dapat mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sartini & Mulyono, 2022). Penyajian materi yang kurang konkret dan tidak relevan dengan konteks kehidupan siswa dapat menyebabkan menurunnya minat belajar serta menghambat proses internalisasi nilai-nilai yang ingin ditanamkan (Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan permasalahan yaitu :

- (1) Siswa kurang mengerti dengan materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya pada bagian mengenal dan belajar budaya daerah lain,
- (2) Siswa mudah bosan dan tidak fokus saat belajar,
- (3) Belum adanya media pembelajaran yang mendukung pada materi,
- (4) Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Masalah-masalah tersebut terjadi dikarenakan kurang adanya media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif untuk siswa, hal tersebut berdampak pada kurangnya minat belajar siswa karena materi yang abstrak dan sulit dipahami sehingga mengakibatkan ketidakfokusan dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian harian siswa kelas IV di SD Negeri 1 Baluk pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Harian Siswa

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
90-100	Sangat Baik	0	0
80-89	Baik	9	33%
70-79	Cukup	5	19%
<69	Perlu Bimbingan	13	48%
Jumlah		27	100%
Tuntas		14	52%
Tidak Tuntas		13	48%
KKTP		70	
Rata-Rata		71,14	

(Sumber : SD Negeri 1 Baluk)

Dilihat berdasarkan data hasil penilaian harian siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 71,14 dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 70 sebanyak 14 siswa (52%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 13 siswa (48%). Jadi banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah. Permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan menarik yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjalan sangat pesat ini seharusnya sudah tidak asing lagi bagi kalangan guru saat ini, karena hal tersebut berpengaruh terhadap pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi.

Media pembelajaran merupakan sarana tepat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang

sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Melalui penggunaan media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi secara lisan, sehingga kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi (Ardana et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik apabila dapat menimbulkan keingintahuan dan rasa penasaran siswa, sehingga memunculkan dorongan yang lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri. Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik dalam kegiatan belajar dikelas yang dikemas dalam bentuk video yaitu sebuah video animasi (Maulani et al., 2022).

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan (Hapsari & Zulherman, 2021). Media video animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sunami & Aslam, 2021). Dalam video animasi menampilkan berbagai variatif seperti gambar yang menarik dan penuh dengan warna, hal tersebut mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa (Siswantari, 2021). Video animasi pembelajaran ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk

belajar lewat sajian materi audio visual (Ponza et al., 2018). Video animasi ini sangat cocok diterapkan di berbagai mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Media video animasi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini. Video animasi dapat menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan memberikan contoh visual yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Video animasi dapat menyajikan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat melihat aplikasi nyata dari keberagaman budaya dalam konteks mereka sendiri (Sae & Radia, 2023). Selain itu, video animasi juga mampu menstimulasi pikiran siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik (Suwastawan et al., 2022). Meskipun ada berbagai media pembelajaran lain, seperti buku teks atau presentasi, namun media tersebut belum dapat menyampaikan informasi dengan cara seefektif video animasi dalam menarik perhatian dan membangun pemahaman siswa (Nur et al., 2022). Video animasi menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang memerlukan pemahaman yang mendalam (Hita et al., 2021).

Penggunaan video animasi sangat relevan di era digital ini karena dapat diakses melalui berbagai platform digital, seperti *YouTube*, atau sistem manajemen pendidikan. Hal ini membuat materi lebih mudah diakses oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, dan mendorong metode pengajaran yang lebih fleksibel. Mengingat perkembangan teknologi yang pesat juga dapat mengakibatkan merosotnya nilai-nilai tradisional suatu daerah atau negara, mudarnya rasa patriotisme dan nasionalisme, hilangnya nilai-nilai kekeluargaan dan gotong

royong, serta gaya hidup yang menjadi tidak sesuai dengan adat daerahnya (Suneki, 2012). Kebudayaan Indonesia ini dibentuk dari berbagai kebudayaan lokal yang ada di seluruh daerah Indonesia yang mana di dalam kebudayaan lokal ini terdapat kearifan lokal. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai identitas, ciri khas, etika, kepercayaan dan nilai budaya yang dijaga kelestariannya secara turun-temurun oleh masyarakat. Dalam konteks pendidikan, penerapan konsep ini dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga keseimbangan dalam kehidupan sosial dan budaya mereka (Karsiwan et al., 2023). Kearifan lokal di daerah Bali salah satunya adalah *Tri Hita Karana*.

Tri Hita Karana merupakan suatu ajaran agama Hindu yang mengajarkan mengenai cara mencapai kebahagiaan, keharmonisan, kedamaian, dan kesejahteraan bagi umat manusia. Konsep *Tri Hita Karana* dilandasi oleh tiga hubungan manusia di dunia ini yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), hubungan manusia dengan sesamanya (*Pawongan*), dan hubungan manusia dengan lingkungannya (*Palemahan*). Ketiga unsur tersebut haruslah seimbang dan selaras dalam pengamalannya satu sama lain (Mahendra & Kartika, 2021). Menurut prinsip ini, penyebab kebahagiaan manusia adalah karena mampu mempertahankan atau mempertahankan tiga keseimbangan dan hubungan yang harmonis, yaitu antara manusia dan manusia, antara manusia dan alam/lingkungan (baik fisik maupun nonfisik), dan antara manusia dengan Tuhan, masing-masing dikenal sebagai Pawongan, Palemahan dan Parhayangan (Kusumayani et al., 2019). Secara konseptual *Tri Hita Karana* merupakan suatu hubungan atau kehidupan yang harmonis dan seimbang antara bhakti/percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa,

mengabdikan diri kepada sesama Manusia (sosial) dan menyayangi alam lingkungan berdasarkan konsep yadnya (Putra et al., 2021).

Dalam video animasi, konsep hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*) bisa diintegrasikan untuk menunjukkan bagaimana berbagai cara ibadah atau upacara keagamaan dari berbagai agama yang ada di Indonesia, seperti Islam, Kristen, Hindu, Buddha, dan lainnya. Masing-masing agama mengajarkan nilai kedamaian dan saling menghormati, yang dapat menjadi landasan bagi siswa untuk memahami bahwa meskipun berbeda agama, semua agama pada dasarnya mengajarkan kebaikan. Kemudian hubungan manusia dengan sesama manusia (*Pawongan*) dapat menggambarkan cerita tentang anak-anak dari berbagai latar belakang budaya yang belajar untuk bekerja sama, menghormati perbedaan, dan merayakan keberagaman. Hubungan manusia dengan alam (*Palemahan*) dalam animasi bisa menunjukkan bagaimana manusia harus menjaga hubungan harmonis dengan alam untuk melestarikan budaya. Selain itu karakter-karakter dalam cerita dapat mengalami perjalanan yang mencerminkan ketiga hubungan ini dengan menjaga hubungan spiritual, hubungan sosial, dan hubungan dengan alam, untuk menciptakan harmoni dan keseimbangan dalam kehidupan bersama. Nilai-nilai ini sangat penting untuk diajarkan dalam konteks keberagaman budaya dan pelestariannya, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang perbedaan budaya, tetapi juga memahami bagaimana menjaga keseimbangan dalam masyarakat yang majemuk.

Konsep *Tri Hita Karana* dalam media video animasi sangat cocok dan efektif untuk materi mengenai manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Konsep ini menyediakan landasan yang kuat untuk mengajarkan nilai-nilai

keberagaman yang tidak hanya terbatas pada aspek sosial, tetapi juga spiritual dan hubungan manusia dengan alam. Dengan animasi, konsep-konsep ini dapat disampaikan secara visual dan emosional, memudahkan siswa untuk memahami dan menghargai keberagaman serta pentingnya menjaga keseimbangan dalam kehidupan. Dilihat dari uraian pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa konsep *Tri Hita Karana* dapat mengajarkan siswa bagaimana menjalani kehidupan yang saling berdampingan, saling bertegur sapa satu dengan yang lain, tidak ada konflik, menunjukkan toleransi dan penuh rasa damai. Pengembangan video animasi berbasis *Tri Hita Karana* ini akan sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran karena dirancang secara digital. Berdasarkan pemaparan tersebut, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Tri Hita Karana* dalam Pembelajaran IPAS Materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Kelas IV di SD Negeri 1 Baluk”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Siswa kurang mengerti dengan materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya pada bagian mengenal dan belajar budaya daerah lain.
2. Siswa mudah bosan dan tidak fokus saat belajar.
3. Belum adanya media pembelajaran yang mendukung pada materi.

4. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, perlu ditetapkan batasan masalah agar penelitian pengembangan yang dilakukan dapat terfokus pada penanganan masalah yaitu masalah abstraknya materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya pada topik mengenal budaya daerah lain dan belum ada media pada topik mengenal budaya lain. Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya di kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk?
- 2) Bagaimana validitas video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk?

- 3) Bagaimana kepraktisan video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan rancang bangun video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas isi video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya kelas IV di SD Negeri 1 Baluk.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Dilihat secara teoretis penelitian ini bermanfaat bagi pengembang penelitian sejenis untuk dapat dijadikan sebagai referensi yang menunjang penelitian

sejenis. Serta dapat berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya video animasi ini, sekolah memiliki media pembelajaran video animasi materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan

b. Bagi Guru

Dengan adanya video animasi ini, guru dapat lebih mudah mentransfer ilmu kepada siswa terutama bergaya belajar audio visual, serta dapat menambah media pembelajaran guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas

c. Bagi Siswa

Dengan adanya video animasi ini di dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan serta dapat menambah kesan yang baik dan menyenangkan saat belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penulisan pengembangan video animasi ini, peneliti lain dapat menjadikan referensi serta acuan dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Fokus utama video ini adalah membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam mengenal dan mempelajari budaya daerah lain yang ada di Indonesia. Produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Video animasi berbasis *Tri Hita Karana* pada topik mengenal dan belajar budaya daerah lain dikembangkan dengan durasi sekitar 7 menit.
2. Video ini dirancang dalam format MP4 dengan resolusi 1080p dan menggunakan gaya animasi 2D yang menarik dan ramah anak.
3. Video animasi ini dapat dikembangkan menggunakan perangkat seperti *handphone*, tablet, atau laptop, serta diakses dengan mudah melalui platform *YouTube*.
4. Video diawali dengan pembuka yang menampilkan intro berupa cover animasi keberagaman budaya, diiringi musik tradisional, dan narasi pengantar.
5. Menayangkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).
6. Animasi mengajak siswa untuk menjelajahi budaya dari beberapa daerah, seperti pakaian adat, tarian tradisional, rumah adat, dan kuliner khas dari berbagai wilayah di Indonesia.

7. Animasi memberikan penjelasan tentang manfaat keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari dan cara melestarikan keberagaman budaya.
8. Video menayangkan kesimpulan materi oleh karakter animasi.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai positif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan membantu siswa menjadi generasi yang menghargai keberagaman budaya Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik perhatian mereka. Pada usia ini, mereka cenderung membutuhkan media pembelajaran yang konkret seperti benda-benda nyata, gambar, atau video untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Ketika materi yang diajarkan memiliki sifat abstrak dan sulit dipahami, diperlukan pendekatan yang mampu mengonversi konsep tersebut ke dalam bentuk yang lebih konkret. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.

Video animasi memiliki potensi besar untuk membantu siswa dalam proses belajar karena dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menarik. Video animasi yang dikembangkan dirancang untuk

menyertakan elemen-elemen interaktif dan animasi yang menarik, serta penjelasan yang lengkap dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mereka. Terfokus pada permasalahan siswa kesulitan memahami materi yang abstrak karena tidak ada media pembelajaran, tidak hanya itu siswa kurang memahami konsep pelajaran karena hanya membaca buku dan melihat gambar sehingga mereka harus membayangkan sendiri isi materi yang dipelajari.

Hal ini sering kali menyebabkan siswa kehilangan fokus selama proses belajar, karena mereka tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan atau interaktif. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media interaktif dan visual yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat dikembangkan adalah video animasi berbasis nilai-nilai lokal, seperti *Tri Hita Karana*. Video animasi ini akan digunakan untuk menyampaikan materi tentang manfaat keberagaman dan cara melestarikan keberagaman budaya.

Video animasi tersebut akan berfokus pada bagian yang memperkenalkan dan mempelajari budaya daerah lain. Melalui video ini, siswa akan diperkenalkan pada berbagai bentuk keberagaman budaya di Indonesia. Selain itu, siswa juga akan memahami manfaat keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari, serta mempelajari cara melestarikan keberagaman tersebut. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya melihat keberagaman sebagai sesuatu yang harus diterima, tetapi juga sebagai sesuatu yang berharga dan perlu dijaga.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan video animasi ini, adapun asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Baluk seluruhnya sudah bisa menggunakan *smartphone*.
- b. Fasilitas di SD Negeri 1 Baluk sudah terdapat *chromebook* serta LCD dan proyektor untuk mendukung penayangan video animasi.
- c. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Baluk sudah bisa membaca.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Video animasi yang dikembangkan hanya mengangkat salah satu materi dalam Pelajaran IPAS yaitu manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.
- b. Pengembangan video animasi hanya ditujukan untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Baluk.
- c. Video animasi hanya bisa ditayangkan jika jaringan internet ada dan stabil.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa daftar istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan video animasi ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dikembangkan dalam Pendidikan
2. Video animasi merupakan salah satu media yang menggabungkan media audio dan media visual. Video animasi ini merupakan serangkaian gambar objek yang di susun khusus sehingga menjadi sebuah gambar bergerak.
3. *Tri Hita Karana* merupakan sebuah konsep filosofi budaya Bali yang mengajarkan pentingnya menjaga tiga hubungan utama untuk mencapai kesejahteraan. Tiga hubungan tersebut meliputi *Parahyangan* yaitu hubungan harmonis dengan Tuhan, *Pawongan* menekankan hubungan harmonis antar sesama manusia, dan *Palemahan* yang mengajarkan keharmonisan dengan alam.
4. Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel, adapun tahapannya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

