

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah mata pembelajaran yang menyatukan sejumlah pokok bahasan dari beberapa bidang kajian seperti ilmu fisika, ilmu biologi dan ilmu kimia yang dipadukan menjadi satu bahasan (Latipah, 2023). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peranan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan bernalar siswa secara logis serta sistematis mengenai alam dan fenomena yang terjadi dildalamnya (Suhelayanti et al., 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA di SD dipadukan dengan pembelajran IPS SD kemudian disederhanakan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Agustina et al., 2022). Hal ini, terjadi karena siswa pada jenjang dendidikan dasar berada dalam tahap berpikir sederhana/konkrit dan komperhensif namun belum detail, sehingga gabungan pembelajaran IPA dan IPS di SD diharapkan dapat mendorong siswa agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya (Novianti et al., 2023). Pentingnya pembelajaran IPA yang tentunya guru perlu merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa (Antari et al., 2023). Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari pembelajaran IPAS di SD yaitu untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses pembelajaran di

sekolah maupun lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA yang menjadi dasar tentunya untuk guru merancang sebuah pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa (Antari et al., 2023). Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mewujudkan potensi siswa secara menyeluruh sehingga membuat siswa merasakan kesejahteraan (*well-being*).

Kenyamanan dan Kebahagiaan adalah sebuah aspirasi yang diharapkan oleh setiap siswa. Siswa merasakan kesejahteraan dalam lingkungan sekolah, yang dapat mengungkapkan minat, bakat, dan kemampuan yang dimilikinya. Melalui kenyamanan siswa, mereka dapat menganalisis dan memahami lingkungan sekolah yang kondusif serta mendukung mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat merasakan kebahagiaan dalam proses belajar mengajar, yang dapat mendorong keterlibatan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kebermaknaan proses pembelajaran (Herdianto, 2023a).

Pada dunia pendidikan saat ini, masih banyak permasalahan berkaitan dengan kenyamanan dan kebahagiaan siswa. Kenyamanan dan kebahagiaan berkaitan erat dengan kesejahteraan siswa dalam lingkungan sekolah. Kenyamanan dan kebahagiaan siswa mampu menentukan tingkat prestasi akademik siswa. Namun, kenyamanan dan kebahagiaan yang masih kurang dirasakan oleh siswa, terutama dalam konteks kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cho (dalam Herdianto, 2023) menyatakan bahwa Indonesia memiliki poin yang rendah dalam indikator kenyamanan dan kebahagiaan berupa materi, kesehatan, pendidikan, perilaku dan sosial. Hal ini didukung dengan dikeluarkannya laporan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* yang menyatakan bahwa Indonesia termasuk ke dalam 1 dari 5 negara yang mempunyai proporsi

performansi akademik rendah yang sangat besar yaitu 80% dari siswa. Semakin rendah tingkat kenyamanan dan kebahagiaan siswa maka semakin tinggi kejenuhan dan ketidaknyamanan yang dirasakan saat di sekolah, ketidaknyamanan di sekolah membuat siswa rentan mengalami gejala depresi dan gangguan emosional. Kenyamanan dan kebahagiaan siswa menjadi sangat penting untuk diperhatikan khususnya bagi para pendidik di sekolah (Yonaevy, 2024).

Fenomena ini sering terjadi dalam konteks praktik pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru secara dominan memegang kendali dalam proses pembelajaran. Hal ini sering kali mengakibatkan minimnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, penurunan tingkat kemandirian belajar siswa, ketergantungan siswa pada instruksi guru dalam menjalankan tugas, serta pembelajaran monoton yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada kesejahteraan siswa (Herdianto, 2023). Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada empat sekolah dasar pada wilayah Buleleng, diantaranya SD Negeri 1 Bila, SD Negeri 2 Bila, SD Negeri 1 Bontihing, dan SD Negeri 2 Bontihing. Namun dari keempat sekolah yang telah di observe dan dilakukan wawancara terdapat satu sekolah yang memiliki permasalahan yang paling krusial dan sejalan dengan penelitian yang akan dikembangkan, sekolah yang memiliki permasalahan sesuai dengan penelitian yang diangkat, adalah SD Negeri 1 Bontihing,

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SD Negeri 1 Bontihing ini memiliki 2 kelas rombel untuk kelas V, yaitu VA dengan jumlah siswa 24 orang dan VB dengan jumlah siswa 14 orang, sehingga total keseluruhan siswa kelas V adalah 38 orang siswa. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS

diantaranya pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered approach*) sering kali mengakibatkan kurangnya perkembangan potensi siswa. Pendekatan pembelajaran yang berpusat sepenuhnya pada guru dapat menghambat perkembangan optimal peserta didik (Suhendra et al., 2023). Dalam metode ini, guru mendominasi seluruh proses belajar mengajar, sementara siswa hanya menerima informasi secara pasif. Kondisi ini mengakibatkan terbatasnya kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Akibatnya, potensi siswa tidak dapat digali dan dikembangkan secara maksimal. ketergantungan siswa terhadap instruksi guru dapat menghambat perkembangan keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar (Rozali et al., 2022).

Dampak jangka panjang dari pendekatan ini adalah menurunnya kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran. Rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat berdampak signifikan terhadap motivasi belajar, tingkat keterlibatan, dan perkembangan personal mereka secara menyeluruh (Nurhayati, 2020). Selain itu, pembelajaran yang monoton disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan penggunaan bahan ajar yang tidak representatif. Pembelajaran yang tidak menarik dapat mengurangi keterlibatan siswa dan berdampak negatif pada kesejahteraan emosional mereka (Putri et al., 2022). Akibatnya, siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V SD Negeri 1 Bontihing mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang abstrak. Siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias

terutama saat membahas materi sifat-sifat cahaya. Wali kelas V menerangkan bahwa perlu adanya inovasi untuk mendorong minat siswa dalam pembelajaran IPAS. Sebagian besar siswa lebih tertarik ketika menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi pasif dan akan mudah bosan serta menurunnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Priyanto & Kock, 2021). Namun, ketersediaan sumber daya, keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam merancang media pembelajaran dan keterbatasan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi menjadi faktor yang sering kali menjadi kendala. Beliau juga menyatakan bahwa pentingnya aspek kenyamanan dan kebahagiaan siswa dalam belajar, namun kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang dapat mendorong dan meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan siswa.

Menghadapi berbagai permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan siswa dalam belajar. Pengembangan media dipandang sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan ini. Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan media menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran semakin berorientasi pada pemanfaatan teknologi. Salah satu bentuk media yang saat ini banyak dikembangkan adalah video animasi. Video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat

menyajikan materi secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Melati et al., 2023).

Pengembangan media video animasi untuk materi sifat-sifat cahaya dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep, serta kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengembangan kompetensi abad 21. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang teridentifikasi di SD Negeri 1 Bontihing, yaitu 1) Terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. 2) Rendahnya tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. 3) Kurangnya motivasi intrinsik dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran. 4) Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Angela & Triadi, 2022). Implementasi media video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Ruswan et al., 2024). Penggunaan media video animasi juga berpotensi untuk mengatasi beberapa permasalahan spesifik yang ditemukan di SD Negeri 1 Bontihing.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media video animasi berbantuan canva untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran sifat-sifat cahaya pada muatan IPA, menjadi sangat penting. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan

interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Pratama & Hasanah, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum modern. Berdasarkan latar belakang di atas, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan canva untuk Meningkatkan Kenyamanan dan Kebahagiaan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai adalah berikut.

1. Metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik menyebabkan rendahnya tingkat kenyamanan dan kebahagiaan siswa kelas V selama proses pembelajaran.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dan visual dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada siswa kelas V.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar visual dan auditif siswa kelas V sekolah dasar.
4. Perhatian dan konsentrasi belajar siswa kelas V yang menurun selama proses pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik.
5. Kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa atau aspek psikologis positif belajar.

6. Potensi penggunaan aplikasi canva sebagai alat untuk merancang media pembelajaran visual yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.
7. Minimnya penelitian tentang pengaruh media video animasi terhadap aspek afektif pembelajaran seperti kenyamanan dan kebahagiaan belajar pada siswa di sekolah dasar.
8. Perlunya alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V sekolah dasar dalam era digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun pembatasan masalah difokuskan terhadap beberapa poin yaitu 1) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dan visual dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada siswa kelas V. 2) Kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar visual dan auditif siswa kelas V sekolah dasar. 3) Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS materi sifat-sifat cahaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka penelitian ini merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektivitas dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada muatan IPA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari tujuan penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Untuk menganalisis kevalidan dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk menganalisis keefektifan dari media video animasi berbantuan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada muatan IPA.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan berbantuan aplikasi *canva* dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran audiovisual dengan aspek kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis tentang bagaimana desain media pembelajaran berbasis dapat mempengaruhi konsisi psikologis positif siswa, serta memberikan pemahaman baru tentang pentingnya memperhatikan aspek kenyamanan dan kebahagiaan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, orang tua, guru serta bagi peneliti lainnya. Berikut adalah manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini ;

1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan nyaman melalui media video animasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas V sekolah dasar pada muatan IPAS materi sifat-sifat cahaya. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dengan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru dalam memperkaya keterampilan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan di bidang pengembangan media berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan baru tentang

penting aspek kenyamanan dan kebahagiaan dalam pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam penelitian-penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi untuk pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar dengan fokus penelitian pada materi sifat-sifat cahaya. Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka dan bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan melalui pengembangan video animasi akan lebih menarik dan mampu meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan belajar siswa (Hendra et al., 2023).

Media video animasi berbantuan aplikasi canva berupa video animasi yang didalamnya memuat pembelajaran tentang apa materi sifat-sifat cahaya yang dibahas secara 2 dimensi, yang dilengkapi dengan dubbing yang memungkinkan siswa paham akan materi yang didengarkan melalui isi video serta dapat diakses melalui android. Adapun spesifikasi produk yang terdapat dalam video animasi berbantuan aplikasi canva untuk pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar dengan materi sifat-sifat cahaya adalah sebagai berikut:

1. Video animasi yang dibuat berbantuan aplikasi canva, yang di dalamnya berisikan materi sifat-sifat cahaya dan animasi.
2. Video pembelajaran dengan aspek rasio 16:9.
3. Tampilan yang berwarna dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. Terdapat kuis dalam video yang muncul disela-sela penayangan video
5. Dapat diakses melalui handphone atau android masing-masing menggunakan tautan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video animasi untuk pembelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya di kelas V Sekolah Dasar memiliki urgensi yang tinggi dalam konteks pendidikan modern, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Berikut adalah beberapa aspek yang menunjukkan pentingnya pengembangan ini:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA, terutama konsep-konsep abstrak seperti sifat-sifat cahaya, seringkali menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar. Media video animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep ini dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami (Putri & Madiun, 2024). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode konvensional.

2. Implementasi Prinsip Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan (Putri & Madiun, 2024). Media video animasi yang dikembangkan sejalan dengan prinsip-prinsip ini, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep sifat-sifat cahaya secara mandiri, melakukan eksperimen virtual, dan mengembangkan kemampuan analisis serta pemecahan masalah.

3. Kenyamanan dan Kebahagiaan Belajar

Aspek psikologis dalam pembelajaran, seperti kenyamanan dan kebahagiaan, memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Muti (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan tingkat kebahagiaan siswa dalam belajar hingga 42% dan berdampak positif pada hasil belajar. Pengembangan media video animasi yang menarik dan interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan nyaman bagi siswa.

4. Pengembangan Keterampilan Abad 21

Media video animasi yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada konten pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti literasi digital, pemikiran kritis, dan kreativitas (Pratiwi, 2021). Hal ini sejalan dengan tuntutan global terhadap kompetensi lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* adalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD Negeri 1 Bontihing yang memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa kertertarikan terhadap hal-hal baru.
2. Pengintegrasian antara media video animasi berbantuan aplikasi *canva* diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa dan meningkatkan kenyamanan dan kebahagiaan pembelajaran didalam kelas.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* ini terbatas pada materi sifat-sifat cahaya dalam mata pelajaran IPA kelas V SD.
2. Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Bontihing. Artinya, penelitian pengembangan ini hanya ditunjukkan untuk guru dan siswa dalam sekolah tersebut, atau guru dan siswa sekolah lain dengan karakteristik yang sama.
3. Pengujian keefektifan media video animasi berbantuan aplikasi *canva* hanya dilakukan pada satu kelas yaitu pada kelas V.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini, yang dirancang untuk menghindari kesalahpahaman dalam ini. Berikut merupakan definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk sehingga memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan bukan bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dalam penelitian yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

3. Media video animasi dalam konteks ini merujuk pada serangkaian gambar bergerak yang dihasilkan secara digital, dikombinasikan dengan audio, teks, dan elemen interaktif, yang dirancang khusus untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran IPA, khususnya materi sifat-sifat cahaya. Media ini mencakup visualisasi dan penjelasan berkaitan dengan materi sifat-sifat cahaya yang disajikan dalam format yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.
4. Aplikasi *canva* sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain konten visual, termasuk video animasi.
5. Kenyamanan Belajar mengacu pada kondisi psikologis dan fisik yang positif yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Ini mencakup aspek-aspek seperti lingkungan belajar yang mendukung, minimalisasi stres, dan kesesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa.
6. Kebahagiaan Belajar merujuk pada pengalaman emosional positif yang dirasakan siswa selama proses pembelajaran. Ini melibatkan perasaan senang, antusias, dan puas dalam mengikuti kegiatan belajar.