

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya menyeluruh untuk membentuk kepribadian individu sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat (Beno et al., 2022). Pendidikan tidak hanya sekedar proses penyampaian informasi atau pengembangan keterampilan teknis, melainkan merupakan upaya menyeluruh untuk membantu individu mengenali dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Tujuan pendidikan yaitu untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi masa depan. Pendidikan juga berperan penting dalam mendukung perkembangan anak muda pada masa kini, membantu mereka membentuk gaya hidup secara personal dan sosial yang memuaskan. Melalui pendidikan peserta didik dibimbing untuk memahami diri, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan menjadi pribadi yang lebih dewasa, serta mampu bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman et al., 2022).

Pendidikan dapat diperoleh oleh siswa melalui pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Kurikulum yang berlaku dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurikulum Merdeka. Peralihan kurikulum sebelumnya ke kurikulum baru mengakibatkan perubahan pada mata pelajaran siswa di sekolah dasar. Pada

kurikulum sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS tidak menjadi satu, sedangkan pada kurikulum Merdeka kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi mata



pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pemberian mata pelajaran tersebut dibagi ke dalam dua semester, mata pelajaran IPA di dapatkan siswa pada semester satu, sedangkan mata pelajaran IPS didapatkan siswa pada semester dua (Iskandar et al., 2023). IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang keseluruhan kehidupan manusia dalam bermasyarakat. (Parni et al., 2020). Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia.

Pembelajaran IPS sangat berkaitan dengan pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan oleh peserta didik dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Rismayani et al., 2020). Materi pada mata pelajaran IPS sangatlah abstrak yang dimana isinya didominasi oleh teori-teori. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS yaitu siswa cenderung cepat melupakan informasi yang dipelajari, kondisi ini menunjukkan adanya hambatan dalam proses belajar. Kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam menangkap dan memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak (Pratiwi et al., 2023). Sehingga dalam pembelajaran di sekolah pembelajaran IPS dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan karena masih diterapkannya metode pembelajaran konvensional. (Mansyur dalam Jafar, 2021) mengemukakan metode pembelajaran konvensional merupakan bentuk interaksi antar guru dan siswa di kelas melalui penyampaian informasi secara lisan dan narasi verbal. Penerapan metode pembelajaran yang seperti ini akan membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak fokus dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan kegiatan observasi awal di SD Negeri 2 Dauharu yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2024, ditemukan permasalahan dalam

pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS. Siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, apalagi ketika penyampaian materi yang bersifat konseptual. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau memberikan pendapat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran di sekolah guru berperan penting dalam mengemas pembelajaran menjadi bermakna, sehingga siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Revolusi 4.0 mengharuskan guru untuk menguasai teknologi, sehingga untuk menghadapi era revolusi 4.0 dalam pendidikan dapat dilakukan dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran (Lase, 2016).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan teknologi dapat membantu guru menyajikan pembelajaran secara lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena, itu guru diharakan mampu mengembangkan sarana belajar yang kreatif dan inovatif. Media menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah karena sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Simbolon et al., 2021). Dengan adanya media dapat membuat proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan interaktif.

Pada pembelajaran modern kini semua berfokus pada siswa atau yang disebut dengan *Student Centered Learning*. *Student Centered Learning* (SCL) adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam kontruksi pengetahuan, sikap, dan perilaku (Slameto, 2015). Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya sebagai

fasilitator yang membantu siswa dalam memecahkan permasalahan belajar. Siswa dituntut lebih kreatif karena siswa akan lebih banyak berpikir dan memecahkan permasalahan dengan kemampuannya sendiri. Guru harus memahami gaya belajar siswa sehingga bisa menyesuaikan media pembelajaran apa yang cocok digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Permasalahan ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 2 Dauharu, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti gambar dan video pembelajaran biasa yang diambil dari *youtube* belum mampu menghidupkan pembelajaran efektif, sehingga banyak siswa yang merasa jenuh dengan cara penyampaian materi pelajaran yang monoton. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahi materi pembelajaran, tentunya hal ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. Data nilai pada mata pelajaran IPS dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	SD2DW01	68	64,55	Tidak Tuntas
2.	SD2DW02	68	64,5	Tidak Tuntas
3.	SD2DW03	68	64,15	Tidak Tuntas
4.	SD2DW04	68	63,5	Tidak Tuntas
5.	SD2DW05	68	72,5	Tuntas
6.	SD2DW06	68	67,65	Tidak Tuntas
7.	SD2DW07	68	67,85	Tidak Tuntas
8.	SD2DW08	68	73,65	Tuntas
9.	SD2DW09	68	73,75	Tuntas
10.	SD2DW10	68	67,7	Tidak Tuntas
11.	SD2DW11	68	67,75	Tidak Tuntas
12.	SD2DW12	68	73,65	Tuntas
13.	SD2DW13	68	66,52	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel nilai diatas, dapat diketahui bahwa nilai mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Dauharu masih banyak yang tidak tuntas atau berada dibawah KKTP yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal itu berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rasa malas dan kurangnya motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternalnya disebabkan oleh metode, dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Sesuai data nilai siswa diatas, menunjukkan bahwa masih lemahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS, dimana hal ini artinya cara penyampaian materi masih belum optimal. Dalam hal ini, aspek hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian difokuskan pada ranah kognitif. Pengukuran aspek ini dilakukan melalui instrumen tes yang dirancang untuk menilai keterampilan berpikir siswa dalam tingkat tinggi, mulai dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi IPS dengan lebih baik.

Dari permasalahan yang terdapat di kelas IV SD Negeri 2 Dauharu, strategi yang bisa diterapkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Video animasi merupakan kumpulan beberapa gambar yang ditampilkan dalam jangka waktu tertentu sehingga objek dalam gambar tersebut tampak bergerak (Afridzal et al., 2018). Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi sebagai solusi dari permasalahan tersebut karena video animasi memiliki relevansi yang signifikan dalam mengatasi permasalahan ketika guru menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Salah satu

keunggulan utama dari video animasi adalah kemampuannya untuk menarik kemampuan siswa secara lebih efektif. Elemen visual yang dinamis seperti gambar yang bergerak, dan efek warna yang menarik mampu menghidupkan suasana pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Afrilia et al., 2022) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan video animasi menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efisien, karena penyampaian materi tidak perlu lagi dilakukan secara panjang lebar atau dibacakan secara rinci. Penggunaan video animasi memungkinkan penyampaian materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak atau topik pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Dengan cara ini, video animasi dapat memberikan ruang bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, sedangkan siswa tetap belajar dengan gaya mereka masing-masing, baik itu visual maupun auditori.

Penggunaan video animasi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, karena siswa dapat mengakses video kapan dan dimana saja, siswa juga dapat mengulang materi sesuai kebutuhan, sehingga siswa akan belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri. Video animasi memberikan interaktivitas yang lebih tinggi karena didalamnya terdapat kuis atau pertanyaan, yang membuat siswa tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi juga aktif berpikir dan berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi membantu mengurangi ketergantungan pada metode konvensional yang menjadikan kegiatan pembelajaran monoton dan cenderung membuat siswa lebih pasif. Dengan

pengembangan media pembelajaran video animasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kebermaknaan proses pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal digambarkan sebagai gagasan lokal yang memuat pengetahuan dan nilai moral sebagai landasan terbentuknya budaya lokal tertentu (Firdaus dalam Anjasti et al., 2024). Media pembelajaran berbasis kearifan lokal juga merupakan inovasi guru yang dapat diimplementasikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menampilkan kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia (Masitoh & Utomo, 2024). Kearifan lokal yang mencakup nilai-nilai budaya dan tradisi menjadi unsur yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter siswa. Siswa akan lebih banyak mengenal kebudayaan lokal yang dimiliki oleh negara kita. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang mengaitkan muatan materi dengan kearifan lokal. Kearifan lokal yang peneliti integrasikan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi adalah falsafah *Tri Hita Karana*. Pengintegrasian nilai lokal seperti *Tri Hita Karana* ke dalam media pembelajaran sangat penting agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai lokal sejak dini. *Tri Hita Karana* merupakan suatu ajaran dalam Agama Hindu yang terdiri dari tiga aspek yang dijadikan sebagai pedoman dalam mencapai kehidupan yang harmonis di dunia (Lianasari et al., 2023). Tiga bagian tersebut adalah hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), hubungan manusia dengan manusia (Pawongan), hubungan manusia dengan lingkungan (Palemahan).

Tri Hita Karana yang mengajarkan tentang keseimbangan ketiga hubungan tersebut sangat relevan dalam pembentukan karakter siswa dan tujuan kurikulum nasional. Dalam kurikulum nasional memiliki tujuan pentingnya pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan moral, selain keterampilan akademik (Faiz et al., 2023). Konsep *Tri Hita Karana* yang berasal dari kearifan lokal masyarakat Bali, mencerminkan keunikan dan kebiasaan masyarakat yang ada di Bali yang sangat menjunjung harmoni dalam kehidupan. Konsep ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS sebagai contoh nyata bagaimana nilai-nilai lokal dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan nasional, misalnya hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan) mengajarkan siswa untuk memiliki nilai-nilai spiritual yang baik, seperti rasa syukur dan tanggung jawab, yang dimana hal itu sejalan dengan tujuan kurikulum yaitu untuk membentuk karakter siswa yang religius dan berbudi pekerti luhur. Selanjutnya hubungan manusia dengan sesama manusia (Pawongan) sangat penting dalam pengembangan sikap sosial siswa. Dalam kurikulum nasional, pengembangan karakter seperti kerja sama, empati, dan toleransi sangat ditekankan. *Tri Hita Karana* mengajarkan nilai-nilai tersebut, yang membantu siswa dapat lebih menghargai perbedaan dan berinteraksi baik dengan orang lain. Terakhir, hubungan manusia dengan alam (Palemahan) mengajarkan siswa memiliki rasa peduli terhadap lingkungan, yang dimana hal ini juga sejalan dengan tujuan kurikulum nasional dalam membentuk karakter yang peduli terhadap alam. Pengintegrasian *Tri Hita Karana* dalam proses pembelajaran dapat mewujudkan siswa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang baik, peduli terhadap sesama, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan. Namun, pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan pendekatan visual

dengan muatan budaya lokal masih sangat terbatas. Oleh karena itu pengembangan video animasi berbasis *Tri Hita Karana* menjadi upaya strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkuat pendidikan karakter dalam konteks lokal. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi yang tidak hanya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, tetapi juga mengintegrasikan nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana* ke dalam materi Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan pendekatan visual interaktif dengan muatan nilai budaya lokal yang selama ini jarang digunakan secara eksplisit dalam media pembelajaran. Media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menanamkan nilai karakter kepada siswa sejak dini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis *Tri Hita Karana* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian awal di lapangan masalah-masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 1.2.2 Lemahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama materi pelajaran IPS.
- 1.2.3 Hasil belajar siswa rendah.
- 1.2.4 Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang akan dikaji dalam kajian ini menitikberatkan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang masih tergolong rendah. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada Pengembangan Video Animasi Berbasis *Tri Hita Karana* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal di SD Negeri 2 Dauhwaru?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* di SD Negeri 2 Dauhwaru?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* di SD Negeri 2 Dauhwaru?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* di SD Negeri 2 Dauhwaru.

- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* di SD Negeri 2 Dauhwaru.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* di SD Negeri 2 Dauhwaru.
- 1.5.4 Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi oleh peneliti lain jika ingin melakukan penelitian yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu: (1) dapat meningkatkan minat belajar dan antusias belajar siswa, (2) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang kurang diminati, (3) penggunaan video animasi dapat membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan siswa antusias dalam menerima materi pembelajaran karena dalam video tersebut terdapat gambar animasi yang memang anak kecil lebih senang belajar sambil berimajinasi.

b) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Tri Hita Karana* dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran ini guru dapat menjadikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih berkualitas.

c) Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pendidikan di Indonesia.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau sumber data, serta menambah lebih banyak informasi mengenai teori pendukung bagi yang ingin melakukan penelitian sejenis dengan penelitian ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Video animasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk video yang di dalamnya mengintegrasikan teks, suara, dan gambar animasi. Di dalam video animasi memuat satu topik materi pembelajaran IPS yaitu Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku yang dikaitkan dengan kearifan lokal *Tri Hita Karana*. Pada saat pengaplikasiannya siswa dapat menyimak materi

pelajaran yang dijelaskan melalui gambar animasi di dalam video. Video animasi ini dirancang dengan semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran video animasi ini dapat diakses siswa tidak hanya di sekolah, tetapi dimana saja menggunakan perangkat digital.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran animasi sangat penting dilakukan setelah sebelumnya melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan dengan hasil observasi dan wawancara langsung dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Dauharu ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu: (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) lemahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, (3) hasil belajar siswa rendah, 4) belum optimalnya penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sangat perlu sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sekiranya cocok untuk dikembangkan yaitu video pembelajaran animasi yang berbasis kearifan lokal. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini tentunya akan membangkitkan semangat siswa dalam belajar, karena di dalam video dilengkapi dengan teks, suara, dan gambar animasi yang memang disukai oleh anak-anak. Ditambah dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal tentunya akan menambah pengetahuan siswa mengenai kebudayaan lokal yang dimiliki oleh negara kita.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Pengembangan media pembelajaran video animasi dalam penelitian ini didasari oleh asumsi sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku.
2. Guru sudah mengenal media pembelajaran digital.
3. Siswa mampu menggunakan perangkat digital.
4. Sekolah memiliki jangkauan internet dan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap.

1.9.2 Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru, sehingga produk yang dihasilkan hanya bisa digunakan oleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Dauhwaru.
2. Materi yang termuat dalam video pembelajaran ini hanya materi IPS topik Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku.
3. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan di sekolah yang terdapat jangkauan internet dan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan istilah dalam penelitian ini maka diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1 Pengembangan media pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran dengan mengacu pada teori pengembangan yang telah tersedia. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.
- 1.10.2 Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan optimal.
- 1.10.3 Video animasi adalah perpaduan antara simbol verbal, elemen visual, dan gerakan dinamis yang disertai dengan audio yang dapat diputar kapan dan dimana saja, sehingga terkesan hidup dan mempertahankan kesan pembelajaran.
- 1.10.4 *Tri Hita Karana* memiliki arti tiga penyebab kebahagiaan di dunia, bagian dari *Tri Hita Karana* yaitu: (1) hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), (2) hubungan manusia dengan sesama manusia (pawongan), (3) hubungan manusia dengan lingkungan alam (palemahan).
- 1.10.5 Hasil belajar merupakan perubahan yang dihasilkan oleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar yang dihasilkan dapat berupa pengetahuan, perubahan sikap, dan peningkatan keterampilan. Dalam pembelajaran hasil belajar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik
- 1.10.6 Pembelajaran IPS merupakan suatu proses pendidikan yang dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk membantu siswa agar lebih

mudah memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungannya pada tingkat lokal, nasional, maupun global.

