

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai pedoman dan penunjang hidup bagi setiap individu untuk dapat menjalani berbagai tantangan kehidupan kedepan, maka pendidikan perlu ditanamkan sejak usia dini. Karena melalui adanya pendidikan, akan membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan bagi setiap individu. Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan suatu hal terpenting, hal demikian berarti setiap manusia Indonesia memperoleh hak mendapatkannya dan siring waktu dapat selalu berkembang didalamnya, pendidikan atau belajar tidak akan ada ujungnya, secara umum pendidikan mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan individu untuk mampu hidup dan melangsungkannya (Alpian, dkk. 2022). Melalui pendidikan pula, akan mengeluarkan dan mendukung potensi dan bakat yang dimiliki, sehingga pengembangan diri akan terarah nantinya. Pendidikan melahirkan sumber daya manusia yang berkompeten pada bidang afektif, kognitif dan juga psikomotor (Triyani dkk, 2020). Di Indonesia sendiri, terdapat tiga tingkatan pendidikan formal, yaitu: tingkat dasar, tingkat menengah, dan tingkat tinggi.

Jenjang pendidikan dasar merupakan tahap awal dari sistem pendidikan formal yang bertujuan menjadi pondasi awal bagi individu terhadap pengetahuan,

keterampilan, dan sikap dasar yang dibutuhkan untuk dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi dan berperan aktif dalam menjadi bagian dari masyarakat. UUD 1945 Pasal 31 mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tetapi pendidikan dasar merupakan kewajiban yang harus diikuti setiap warga negara dan pemerintah wajib membiayai kegiatan tersebut. Jenjang pendidikan dasar salah satunya adalah sekolah dasar, melalui pendidikan di SD, siswa akan memulai berbagai hal-hal mendasar dari setiap bidang keilmuan. Seperti membaca, menulis, berhitung, penanaman berbagai konsep-konsep dasar, dan sebagainya. Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam terhadap pengembangan potensi anak secara menyeluruh, yang meliputi kecerdasan, keterampilan, serta karakter diusia dini.

Pendidikan di Indonesia sudah melewati berbagai perkembangan, seperti dari segi kurikulum. Kurikulum merupakan perangkat yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah dikehidupan sehari-hari serta bisa terpenuhi hal-hal yang menjadi kebutuhan didalamnya (Ayudia, dkk. 2023). Melalui kurikulum, akan memperlancar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, terstruktur, dan jelas, melalui materi dan juga metode yang telah dipersiapkan. Pada saat ini, kurikulum yang dikembangkan dan sudah banyak diterapkan adalah kurikulum merdeka, sebagai pengganti Kurikulum 2013 yang sebelumnya digunakan. Kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan panggung yang leluasa (merdeka) terhadap pengembangan karakter dan kompetensi siswa (Mulyasa, 2023). Melalui kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk memunculkan sikap kemandirian dalam belajar dan partisipasi yang lebih dominan dari siswa. Hal yang demikian sejalan dengan

pandangan (Antara dkk. 2023) yang menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam proses menemukan materi. Kemandirian yang dimaksud adalah siswa dapat dengan bebas untuk mengakses ilmu dari pendidikan formal. Aktivitas pembelajaran pada lingkup kurikulum merdeka, menuntut guru dan siswa untuk memunculkan kreativitas, agar terciptanya aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif.

Sebagai bentuk upaya agar terciptanya aktivitas pembelajaran yang menarik dan tentu inovatif, maka bisa melalui penggunaan alat bantu berupa media pembelajaran di kelas. Menghadirkan media pembelajaran di kelas dapat membantu siswa jadi semakin antusias untuk belajar, apabila media pembelajaran yang disiapkan menarik, inovatif, dan penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa. Media ialah sebuah perantara yang kegunaanya untuk penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lain, untuk menstimulasi perhatian, pemahaman, maupun motivasi. Media pembelajaran ialah alat atau bahan yang digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran (Aeni dalam Afifah, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat, haruslah disesuaikan pada tujuan pembelajaran yang menjadi kriteria kemampuan siswa yang ingin dicapai serta gaya belajar siswa tersebut. Karena tujuan dari pemilihan dan penggunaan dari media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam belajar dan memperoleh informasi yang diberikan agar semakin jelas juga efisien pada proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan pada kegiatan belajar. Media video animasi merupakan sebuah bentuk karya visual berupa serangkaian gambar diam yang digabungkan atau ditampilkan secara berurutan

sehingga tercipta ilusi gerakan. Bagi siswa jenjang sekolah dasar, tentu media video animasi akan sangat menarik bagi mereka, di samping itu mereka juga tanpa sadar bahwa mereka sedang belajar melalui media tersebut.

Penggunaan media video animasi pembelajaran juga mampu membantu perkembangan siswa, terlebih lagi bagi siswa di sekolah dasar. Siswa tentu mengalami berbagai tahap-tahap perkembangan dalam berpikir maupun berperilaku, seperti pada tahap usia anak 7-12 tahun kemampuan berpikirnya sedang berkembang, yang awalnya pra-operasional menjadi konkret, lalu dari konkret ke pemikiran yang abstrak (Nurmala, dkk. 2023). Konkret merupakan ide atau gagasan yang dapat ditangkap melalui panca indra yang dimiliki tubuh kita secara langsung, sedangkan abstrak merupakan ide atau gagasan yang tidak dapat ditangkap melalui panca indra kita secara langsung. Konsep abstrak lebih bersifat mental atau pikiran yang kerap berkaitan dengan ide yang kompleks atau umum. Setiap siswa tentu mempunyai potensi maupun keahlian yang berbeda-beda setiap orangnya, tak hanya itu, setiap siswa juga memiliki tingkat kecerdasan masing-masing. Menurut Gardner (Armstrong dalam Nurmala, 2023) menyampaikan pendapat bahwa kecerdasan berkaitan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan membuat sebuah karya. Kecerdasan atau kemampuan manusia dikelompokkan menjadi beberapa bagian menurut Gardner, yaitu ada kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan *visual-spasial*, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis.

Macam-macam kecerdasan tersebut, salah satu jenis kecerdasan yang sering digunakan pada anak tingkat sekolah dasar adalah kecerdasan *visual-spasial*.

Kecerdasan *visual-spasial* bisa membantu siswa pada kegiatan pembelajaran serta siswa dapat lebih dalam mengenal lingkungan yang ada disekitarnya, salah satunya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, warna dan ukuran. Kecerdasan *visual-spasial* berkaitan juga pada kepekaan yang ditangkap melalui indra pengelihatan (mata) serta pikiran untuk dapat melakukan berbagai macam kegiatan seperti melukis, merancang desain, mendesain pola, dan sebagainya.

Kecerdasan *visual-spasial* merupakan kecakapan suatu individu untuk mampu berpikir dan memahami informasi melalui tayangan visual seperti: gambar, bentuk, ruang, video, dan visualisasi lainnya. Kecerdasan *visual-spasial* diartian sebagai kecerdasan untuk memahami gambar dan juga bentuk agar bisa ditafsirkan dalam dimensi ruang yang tidak kasat mata (Hulu & Dwiningsih, 2021). Siswa yang dominan memiliki kemampuan kecerdasan *visual-spasial* cenderung berpikir dengan gambar dan sangat cakap ketika belajar melalui objek visual, memiliki imajinasi yang kuat, mudah dalam membaca peta atau diagram, tertarik dengan seni dan desain, ingatan visual, dan sebagainya. Tentu dalam kegiatan pembelajaran siswa akan bisa lebih mudah menangkap konsep-konsep abstrak dari berbagai bidang keilmuan, melalui visualisasi bila mampu menguasai kecerdasan ini. Maka, agar dapat memvisualkan berbagai konten atau informasi yang abstrak diperlukan adanya penggunaan media. Media memiliki peran penting dalam menstimulasi kecerdasan *visual-spasial*, dengan pemanfaatan media, guru dapat merangsang kemampuan kognitif siswa untuk memproses informasi visual, memahami hubungan spasial, dan mengembangkan imajinasi siswa.

Salah satu bidang keilmuan yang dapat menjadi landasan untuk menstimulasi kecerdasan *visual-spasial* untuk siswa adalah Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS). IPAS Adalah bidang mata pelajaran yang digabungkan dari pembelajaran IPA dan IPS pada kurikulum merdeka. Dari digabungunya kedua mata pelajaran tersebut, siswa diharapkan dapat dua lingkungan yaitu alam dan sosial secara utuh (Marlina, 2022). Pembelajaran IPAS di SD telah disediakan bahan ajar berupa buku ajar yang sudah menyediakan pemaparan materi serta gambar-gambar, meskipun demikian masih belum dapat digunakan secara maksimal untuk menarik potensi maksimal siswa. Pada pembelajaran IPAS di kelas III SD salah satu materinya adalah materi energi dan sumber energi. Menyikapi hal demikian, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk menjadi sarana pendukung dan penunjang aktiivitas pembelajaran tersebut. Tujuannya adalah untuk dapat menstimulus kecerdasan *visual-spasial* siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menuntaskan tujuan pembelajaran. Media video animasi pembelajaran dan materi energi dan sumber energi juga dapat dihubungkan atau dikaitkan kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup yang diturunkan turun-temurun dan menjadi warisan yang jadi milik oleh setiap suku bangsa. Bentuk-bentuk kearifan lokal dapat berupa nilai, etika, norma, kepercayaan, hukum adat, adat-istiadat, maupun sebuah peraturan. Kearifan lokal mempunyai beragam nilai yang meliputi ungkapan rasa cinta terhadap tuhan dan seisi alam semesta, tanggung jawab, kedisiplinan, mandiri, persatuan, kasih sayang dan peduli, percaya diri, dan lain sebagainya. Kegiatan belajar berbasis kearifan lokal adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik yang berupa warisan budaya yang diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Mata pelajaran IPAS pada materi energi dan sumber energi amat cocok dikaitkan dengan kearifan lokal,

karena di samping siswa belajar tentang materi tersebut, mereka juga dapat mengenal kebudayaan yang ada di daerah mereka.

Berlandaskan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024, siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar, ditemukan bahwasanya pembelajaran IPAS yang terlaksana terbatas berfokus pada penjelasan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan cenderung mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung, akibat dari hanya menangkap penjelasan saja dari pemaparan guru di kelas. Tidak hanya demikian, siswa pula kesulitan dalam menangkap konsep materi dan menjadikan pembelajaran tidak ada hubungan timbal balik yang seharusnya dari guru maupun siswa. Media yang digunakan juga belum cukup optimal untuk dapat menunjang karakteristik dan minat siswa, dikarenakan media yang digunakan hanya berfokus pada buku ajar dan sangat jarang menggunakan media video.

Berlandaskan pada hasil wawancara bersama guru wali kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar pada tanggal 9 Desember 2024, sebagian besar siswa masih belum bisa fokus mengikuti proses pembelajaran, dan tidak jarang mengobrol dan bercanda dengan teman saat guru menyampaikan materi. Minat belajar siswa baru akan muncul ketika guru mencoba mengaitkan materi ajar dengan aktivitas maupun kegiatan yang nyata, aktivitas sehari-hari, maupun tradisi atau kearifan lokal, karena hal tersebut membuat siswa lebih cepat memahami materi. Salah satu contohnya adalah *Nyakan Diwang*, pada tradisi tersebut siswa bersama orang tuanya melakukan aktivitas sehari-hari yaitu, memasak dan mengamati langsung bagaimana pemanfaatan energi dan sumber energi. Media pembelajaran dengan integrasi kearifan lokal *Nyakan Diwang* dimateri IPAS masih

jarang pada pembelajaran. Selain itu, siswa juga telah mengenal tradisi *Nyakan Diwang* karena sering dilakukan setiap tahun ketika jatuhnya hari raya *Nyepi* di Kecamatan Banjar. Kearifan lokal *Nyakan Diwang* dipilih karena mengandung beragam makna atau nilai-nilai yang positif. *Nyakan Diwang* mengandung beragam nilai seperti nilai sosial, nilai religius, nilai estetika, maupun nilai ekonomis (Budiani, 2023). Selain hal itu, menurut pemaparan guru, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk, warna, atau pola pada gambar, kesulitan dalam membayangkan objek tiga dimensi, dan kesulitan dalam memvisualisasikan konsep abstrak seperti waktu atau ruang, hal tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan *visual-spasial* siswa tergolong rendah. Hal ini terlihat jelas pada kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang melibatkan visualisasi. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan jarang menggunakan media yang melibatkan visualisasi.

Berbagai kondisi yang sudah dipaparkan, terlihat jelas yang terjadi pada siswa adalah ketertarikan yang kurang atau minat siswa mengikuti pembelajaran dikarenakan media pembelajaran di SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar belum bervariasi, sehingga berdampak bagi siswa berupa kurangnya stimulus terhadap perkembangan kemampuan (kecerdasan) dan hasil belajar yang masih belum maksimal sesuai harapan. Hal demikian terlihat pada hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) ganjil pada materi IPAS SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar dengan rata – rata nilai 74,66 pada SD Negeri Banyuseri, rata-rata nilai 71,66 pada SD Negeri 1 Tirtasari, rata-rata nilai 76,05 pada SD Negeri 2 Tirtasari, rata-rata nilai 67,33 pada SD Negeri 2 Kayuputih, rata-rata nilai 74 pada SD Negeri 3 Kayuputih, dan rata-rata nilai 75 pada SD Negeri 4 Kayuputih. Angka tersebut menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa tergolong sedang, dan pada terdapat satu sekolah yaitu SD Negeri 2 Kayuputih yang tergolong rendah.

Sehingga, dibutuhkan sebuah stimulus (rangsangan) sebagai fasilitas siswa agar perkembangannya optimal (Antara, 2019). Maka dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## 1.2 Identifikasi Permasalahan

Sesuai dengan penjelasan mengenai latar belakang masalah, bisa terdefiniskan beberama masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Belum atau kurangnya menonjol kecerdasan *visual-spasial* siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
3. Pemanfaatan dari media pembelajaran yang kurang maksimal.
4. Hubungan timbal balik antara guru dan siswa belum maksimal.
5. Pengembangan media video animasi jarang digunakan.
6. Belum ditemukannya media pembelajaran IPAS yang dikolaborasikan terhadap kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi permasalahan di atas yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan batasan masalah untuk difokuskan pada kajian ini. Tujuannya agar penelitian ini cakupannya tidak terlalu luas, mendalam, dan terperinci. Pada penelitian ini, pembatasan masalah ditekankan pada kecerdasan

*visual-spasial*, belum ditemukannya media pembelajaran IPAS yang dipadukan dengan kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Sesuai penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, adapula rumusan masalah bisa dijabarkan menjadi:

1. Bagaimana rancang bangun media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD?
2. Bagaimana validitas media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD?
4. Bagaimana efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan permasalahan yang sudah dijelaskan, Adapun tujuan pengembangan dapat dijelaskan menjadi:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD.

2. Untuk menganalisis validitas isi media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD.
4. Untuk menganalisis efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi di kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* pada materi energi dan sumber energi untuk menstimulasi kecerdasan *visual-spasial* siswa kelas III di SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar, mampu memberi manfaat yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut merupakan manfaat praktis dan teoritis yang termuat pada penelitian ini.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar, yang dikhususkan dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain itu, media pembelajaran ini juga mampu untuk memberi adanya pengaruh positif pada pelaksanaan sebuah pembelajaran, dan dapat menjadi patokan menstimulus kecerdasan *visual-spasial* siswa serta ikut berkontribusi dalam pemikiran ilmu pengetahuan serta pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memproses kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa dan dapat menstimulus kecerdasan *visual-spasial* siswa kelas III pada pembelajaran IPAS materi energi dan sumber energi melalui visualisasi dari media video animasi. Melalui keterkaitan dengan kearifan lokal *Nyakan Diwang*, diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru, merangsang semangat belajar, dan membuat siswa lebih mengenal budaya yang ada di daerahnya sendiri.

### b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan bisa digunakan sebagai literatur untuk merancang, melaksanakan, dan melakukan evaluasi pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Kemudian dari adanya media ini, guru dapat untuk merancang serta mengembangkan media yang lain yang disesuaikan dengan kompetensi dasar maupun materi.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah pondasi kepada Kepala Sekolah untuk memberikan kebijakan dalam menuntun para guru supaya bisa mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, gaya belajar, dan karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian dapat menjadi acuan atau pedoman bagi penelitian yang sejenis, dan referensi agar dapat merancang media pembelajaran yang semakin inovatif, interaktif, dan kreatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari perancangan dan produksi video pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal yakni:

1. Media video animasi adalah media belajar dalam bentuk visual yang memadukan unsur gambar, gerakan, teks, dan suara.
2. Media video animasi memiliki durasi waktu minimal 5 menit hingga maksimal 10 menit.
3. Media video animasi dikembangkan melalui tiga aplikasi, yaitu: *Animaker, Canva, Adobe Premiere Pro.*
4. Media video animasi yang dikembangkan yaitu video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* yang dikaitkan dengan materi energi dan sumber energi IPAS Kelas III SD.
5. Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* mengandung komponen cerita tentang pelaksanaan tradisi *Nyakan Diwang* oleh masyarakat Kecamatan Banjar, yang dikaitkan dengan materi energi dan sumber energi kelas III SD.
6. Video animasi pembelajaran ini memiliki resolusi *Full HD (1920x1080)*.

7. Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone* atau *laptop* dengan atau tanpa jaringan internet.

### **1.8 Pentingnya pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan untuk memaksimalkan keefektifan dari pembelajaran, memudahkan siswa menerima materi, menarik minat siswa, serta memberi ruang baru bagi siswa untuk memperoleh pengalaman baru saat belajar. Kajian ini, mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang*. Media ini dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi belajar siswa khususnya IPAS materi energi dan sumber energi. Memadukan kearifan lokal dalam media ini adalah untuk menambah pemahaman dan membuat siswa lebih mengenal kearifan lokal *Nyakan Diwang*. Di samping hal tersebut, pengembangan media ini juga digunakan untuk menstimulus kecerdasan *visual-spasial* siswa.

### **1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

Pengembangan Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas III sudah memiliki keterampilan membaca maupun menulis
2. SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar telah mempunyai perangkat elektronik untuk mendukung pembelajaran digital.
3. Guru di SD Negeri Gugus VI Kecamatan Banjar mampu mengoperasikan perangkat elektronik seperti *laptop* dan *proyektor*.

4. Sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung pembelajaran berbasis digital dengan ketersediaan listrik, jaringan internet berupa *wifi*, speaker, laptop, *chromebook*, dan *projector*.

Keterbatasan pengembangan Video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* ini terbatas hanya pada muatan IPAS, pada materi energi dan sumber energi.
2. Media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* memiliki keterbatasan penggunaan yakni wajib menggunakan perangkat elektronik untuk dapat menggunakannya.
3. Media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* hanya dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar karena dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### **1.10. Definisi istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata kunci pada penelitian ini, maka diperlukan definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan hasil akhir untuk menghasilkan suatu produk. Penelitian jenis pengembangan mengandung tujuan untuk mengembangkan produk yang sebelumnya telah ada sebelumnya atau mengembangkan sebuah produk baru dengan tujuan memecahkan permasalahan yang ditemukan.

2. Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang fungsinya digunakan dalam penyampaian atau menyalurkan informasi atau materi dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.
3. Media video animasi pembelajaran berbasis kearifan lokal *Nyakan Diwang* adalah media pembelajaran digital berbentuk audio visual yang berisikan video, gambar, suara, dan musik yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.
4. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ini adalah bidang ilmu mata pelajaran yang mengkolaborasikan konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berlaku pada kurikulum merdeka.
5. Kearifan lokal adalah seperangkat yang memuat pengetahuan, nilai, dan praktik yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat tertentu. Kearifan lokal yang diangkat dan dikembangkan pada media pembelajaran ini yaitu *Nyakan Diwang*, *Nyakan Diwang* adalah sebuah tradisi unik yang berasal dari Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali.
6. Model ADDIE, bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang setiap tahap beserta implementasinya sistematis dan sederhana dalam menjalankannya. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
7. Kecerdasan *visual-spasial* adalah kecakapan seseorang untuk memahami, membayangkan, mengingat, atau berpikir pada wujud visual.