

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berlangsung sepanjang hidup dan terjadi di berbagai lingkungan. Setiap pengalaman belajar memberi pengaruh pada pertumbuhan individu. Ki Hajar Dewantara memaknai pendidikan sebagai tuntunan hidup untuk menuntun kekuatan kodrat anak. Tuntunan ini membantu anak berkembang sebagai manusia dan anggota masyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan mengembangkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan membentuk akhlak, kesehatan, pengetahuan, dan kecakapan. Pendidikan melatih kreativitas dan kemandirian. Pendidikan menyiapkan warga negara demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan yang baik terlihat dari praktik belajar yang terkait kehidupan nyata dan mendorong keterlibatan siswa. Menurut (Candiasa, 2020) Pembelajaran yang bermakna menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bertahan lama

Pendidikan menjadi sarana untuk mewujudkan tujuan negara Indonesia sebagaimana tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat, yaitu

mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah telah melakukan berbagai Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya melalui pembaruan kurikulum yang menyesuaikan perkembangan teknologi. Perubahan ini menuntut peningkatan kualitas pendidikan agar selaras dengan perkembangan zaman. Sekolah dan guru perlu beradaptasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran. Langkah ini membantu peserta didik memperoleh kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa kini.

Dalam satu kelas, setiap mata pelajaran diharapkan mencapai rata-rata hasil belajar 80 sampai 89 dengan kategori baik atau 90 sampai 100 dengan kategori sangat baik berdasarkan Penilaian Acuan Patokan. Jika rata-rata tersebut tercapai, maka tujuan pembelajaran dinilai berhasil. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peran penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media membantu guru menyampaikan materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Sekolah perlu menyediakan media yang bervariasi agar motivasi belajar peserta didik tetap terjaga. Variasi media juga membantu guru mengurangi rasa bosan siswa sehingga materi lebih mudah dipahami.

Kenyataan yang terjadi, masih banyak siswa yang sulit untuk memahami konsep yang dipelajari, khususnya pada bidang studi IPA di sekolah. Penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pemahaman konsep IPA siswa rendah, hal tersebut sesuai dengan penjelasan Alfrianto (2012), yang menjelaskan bahwa rendahnya pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA dapat disebabkan karena adanya penerapan strategi pembelajaran yang tidak sesuai, sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Kurang mampunya siswa

memahami konsep IPA didukung oleh data hasil penelitian Trends in International Mathematics Science Study (TIMSS) yang dikoordinasikan oleh International Association for the Evaluation of Education Achievement (IEA). TIMSS (2011), menjelaskan bahwa posisi Indonesia menempati peringkat ke-40 dari 42 negara dengan nilai rata-rata 406. TIMSS (2015), menjelaskan bahwa untuk bidang IPA Indonesia menduduki urutan ke-45 dengan nilai rata-rata 397 dari 48 negara yang mengikuti tes. Informasi penilaian TIMSS tersebut menunjukkan kemampuan sains siswa Indonesia mengalami penurunan prestasi. Kemdikbud (2013), menjelaskan bahwa kemampuan IPA siswa Indonesia di TIMSS masih di bawah nilai rata-rata (500) dan secara umum berada pada 35 tahapan terendah (*Low International Brenchmark*). Pada *survey Programme for International Student Assessment PISA* (2012), menjelaskan bahwa dari total 65 negara dan wilayah yang masuk survei PISA, Indonesia menduduki ranking ke-64 atau hanya lebih tinggi satu peringkat dari Peru. Rendahnya pemahaman konsep siswa menyebabkan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga ikut rendah, padahal pemahaman konsep siswa terhadap materi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Erina (2016), menyatakan bahwa meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 2 Pedungan pada April 2025, ditemukan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Harmoni dalam Ekosistem pada muatan IPAS, khususnya dalam topik Kekayaan Alam Indonesia. IPAS mempelajari keterkaitan antara makhluk hidup, lingkungan, dan benda mati dalam suatu sistem kehidupan. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada Bab 8 lebih rendah

dibandingkan bab lainnya. Dari 32 peserta didik, hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai panduan BSKAP, sehingga tingkat ketuntasan hanya sebesar 20 %. Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami secara utuh konsep hubungan timbal balik antara manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungan alam dalam ekosistem. Padahal, konsep tersebut memiliki kesesuaian langsung dengan nilai *Tri Hita Karana*, khususnya aspek palemahan yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan alam. Ketidakterpahaman peserta didik terhadap konsep ini berdampak pada lemahnya kesadaran menjaga kelestarian lingkungan dan pemanfaatan kekayaan alam secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara kontekstual dengan mengintegrasikan nilai *Tri Hita Karana* agar peserta didik mampu memahami ekosistem tidak hanya sebagai konsep ilmiah, tetapi juga sebagai nilai kehidupan yang menuntun perilaku harmonis terhadap lingkungan.

Kondisi ini selaras dengan pedoman nasional pada Tabel 1.1 tentang Penilaian Acuan Patokan

Tabel 1.1 PAP dengan Skala 5 (Lima)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-30	0	E	Sangat Kurang

Sumber:(Agung, 2022)

Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima menetapkan kelulusan pada rentang nilai 80 sampai 89 dengan predikat tinggi (Agung, 2022). Sementara itu, BSKAP Kemendikbudristek (2022) menetapkan ketuntasan belajar pada capaian

minimal sebesar 81%. Berdasarkan target pembelajaran, capaian rata-rata nilai IPAS kelas V diarahkan pada nilai 90 dengan kategori sangat baik. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada materi Harmoni dalam Ekosistem hanya mencapai 62,96, sehingga terdapat selisih sebesar 27,04 dari target yang ditetapkan. Dari total 32 peserta didik, hanya 5 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini dipengaruhi oleh faktor internal berupa rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam memahami konsep hubungan timbal balik dalam ekosistem. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu (Dantes & Sudana, 2018) Pembelajaran IPA yang masih dominan bersifat verbal dan kurang memberikan pengalaman langsung menyebabkan rendahnya pemahaman konsep peserta didik. Selain itu (Candiasa, 2021) berpendapat bahwa Pemahaman konsep merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran karena menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa

Faktor eksternal juga berkontribusi, terutama penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton serta minimnya pemanfaatan media digital interaktif. Padahal, materi Harmoni dalam Ekosistem memiliki keterkaitan langsung dengan nilai Tri Hita Karana, khususnya aspek palemahan yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan alam. Pembelajaran yang belum mengintegrasikan nilai tersebut menyebabkan peserta didik kurang mampu memaknai konsep ekosistem sebagai bagian dari kehidupan yang harus dijaga keseimbangannya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan media digital interaktif, seperti simulasi ekosistem berbasis Tri Hita Karana, agar peserta didik lebih mudah memahami keterkaitan antar komponen ekosistem, menumbuhkan kepedulian

terhadap lingkungan, serta meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan.

Hasil observasi di kelas V SD Negeri 2 Pedungan menunjukkan guru belum menerapkan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Guru mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab serta memakai media pembelajaran yang terbatas seperti PPT tidak berorientasi Tri Hita Karana, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Pembelajaran yang didominasi guru menurunkan pemahaman konsep siswa. Siswa jarang bereksplorasi dan belajar mandiri. Minat belajar rendah, kemampuan membaca teks lemah, dan kurangnya perhatian ikut menghambat pemahaman. Kondisi fisik dan mental siswa juga berpengaruh. Pada materi Harmoni dalam Ekosistem, guru hanya memakai buku LKS dan ceramah yang berulang. Data observasi menunjukkan hanya 3 sampai 5 siswa dari 32 siswa yang aktif bertanya dan menjawab. Siswa enggan membaca materi dari LKS karena merasa jenuh. Padahal materi Harmoni dalam Ekosistem penting untuk membentuk sikap peduli lingkungan dan kebiasaan menjaga alam sekitar.

Fakta lapangan menunjukkan perlunya solusi berupa pengembangan media Multimedia untuk siswa kelas V. Multimedia Interaktif Berbasis Animasi berperan sebagai media pembelajaran interaktif karena mendukung interaksi antara siswa, guru, dan media sehingga meningkatkan motivasi belajar serta melayani perbedaan gaya belajar melalui materi, gambar, dan video pembelajaran. (Luh dkk. 2021) menyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan sesuai prosedur dinilai layak digunakan. Multimedia Interaktif Berbasis Animasi memudahkan siswa memperoleh informasi dan pengetahuan, menciptakan suasana kelas yang lebih komunikatif, serta membantu guru menjelaskan materi agar siswa lebih cepat

memahami konsep. Pembelajaran yang menarik juga perlu dukungan model pembelajaran yang tepat. Harsiwi dan Arini 2020, membuktikan bahwa pembelajaran melalui media interaktif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. (Herlina dan Saputra, 2022) menyimpulkan bahwa multimedia berbasis animasi layak digunakan di Sekolah Dasar. (Luh dkk. 2021) dan (Sasmitha dkk. 2024) menyatakan multimedia berada pada kategori sangat layak dan sangat valid setelah melalui uji kelayakan. (Syavira, 2021) juga menegaskan multimedia interaktif berbasis animasi layak digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hingga saat ini, multimedia pada muatan IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem belum diterapkan di kelas V SD Negeri 2 Pedungan.

Menurut (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2019) Media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan pembelajaran, mengonkretkan konsep abstrak, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Multimedia berorientasi *Tri Hita Karana* dari Bali berfokus pada pentingnya menjaga keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan manusia dengan lingkungan. Dengan memahami nilai-nilai agama dan budaya yang beragam, pendidikan anak di Indonesia dapat memberikan landasan yang kokoh bagi pembentukan karakter yang beretika, peduli, dan harmonis. *Tri Hita Karana* ialah filosofis dari Bali yang mengutamakan harmonisasi yang seimbang pada tiga aspek utama kehidupan: hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan sesama. Konsep ini mengajarkan bahwa keberlangsungan kehidupan yang seimbang dan harmonis hanya dapat tercapai ketika ada keselarasan antara manusia dengan alam sekitarnya serta hubungan spiritualnya dengan Tuhan. *Tri Hita Karana* mendorong tindakan yang memperhatikan semua

pihak, menjaga lingkungan, menghormati nilai-nilai spiritual, serta membangun hubungan sosial yang harmonis. *Tri Hita Karana* mencerminkan falsafah kehidupan Bali yang mengedepankan prinsip keharmonisan, keberlanjutan, dan penghargaan terhadap semua unsur kehidupan (Arsana & Wirastuti, 2019). Konsep yang sejenis dengan *Tri Hita Karana* juga tertuang pada buku berjudul *Seven Habbits*, kebiasaan tersebut adalah sikap proaktif, memiliki tujuan hidup, prioritaskan hal-hal penting, berpikir solutif, memiliki empati, kerja sama tim, dan menjaga keseimbangan hidup. Menurut (Glosita et al., 2022) Tujuan penerapan konsep *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran adalah untuk mewujudkan proses pembelajaran yang seimbang antara aspek spiritual, sosial, dan lingkungan. Melalui nilai Parahyangan, pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan sikap religius dan rasa syukur kepada Tuhan. Nilai Pawongan bertujuan mengembangkan sikap saling menghargai, kerja sama, dan empati antar peserta didik. Sementara itu, nilai Palemahan bertujuan menumbuhkan kepedulian dan tanggung jawab siswa terhadap lingkungan alam. Kedua konsep ini memperkuat prinsip-prinsip kehidupan yang mengedepankan keharmonisan, keberlanjutan, dan penghargaan terhadap semua aspek kehidupan pendidikan anak di Indonesia dapat memberikan landasan yang kokoh. Multimedia berorientasi *Tri Hita Karana* dikaitkan dengan materi Harmoni dalam ekosistem dimana sangat berkaitan erat dengan alam, agar terciptanya keharmonisan dalam lingkungan. Pengembangan ini bertujuan menghasilkan rancang bangun media, menguji validitas, menilai kepraktisan, dan mengukur efektivitas Multimedia Berorientasi *Tri Hita Karana* pada pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem di SD Negeri 2 Pedungan.

Peneliti perlu mengembangkan Multimedia Berorientasi *Tri Hita Karana*

untuk membantu siswa kelas V memahami konsep IPAS dalam konteks kehidupan sehari-hari. Media ini membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Pendekatan ini mendukung pemahaman konsep melalui visual, video, dan interaksi belajar. Penelitian ini berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SD, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pemanfaatan media pendukung seperti multimedia dalam penyampaian pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem menyebabkan siswa sulit memahami konsep dan kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran.
- 2) Belum ada pengembangan multimedia untuk menyampaikan pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem sehingga guru masih bergantung pada metode ceramah dan buku LKS.
- 3) Dalam pembelajaran IPAS di kelas, siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi mempelajari materi Harmoni dalam Ekosistem karena guru menyajikannya secara konvensional dan tradisional.
- 4) Pembelajaran IPAS belum mengintegrasikan nilai kearifan lokal Bali, khususnya *Tri Hita Karana*, sehingga materi belum terhubung dengan

konteks kehidupan siswa.

- 5) Belum tersedia media pembelajaran animasi yang menggabungkan muatan IPAS dengan kearifan lokal secara khusus sehingga pembelajaran kurang kontekstual dan kurang menarik bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah berupa rendahnya pemanfaatan media pendukung dan belum dikembangkannya multimedia pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem, penelitian ini memfokuskan kajian pada pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar. Fokus ini membantu penelitian berjalan lebih terarah, sesuai dengan waktu dan sumber daya yang tersedia, serta mendukung pencapaian tujuan penelitian secara efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V ?
2. Bagaimana validitas Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru serta peserta didik?

3. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V ?
4. Bagaimana efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Pedungan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis rancang bangun Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
2. Menganalisis validitas Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan guru dan peserta didik.
3. Menganalisis kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
4. Menganalisis efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Berorientasi *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memperkaya referensi mengenai pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh diharapkan juga menyumbangkan manfaat kepada pihak lainnya :

1. Bagi Siswa

Multimedia IPAS memberi manfaat bagi siswa dengan menunjang proses pembelajaran, memudahkan pemahaman materi IPAS, serta melatih keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

2. Bagi Guru

Multimedia IPAS memberi manfaat bagi guru dengan menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini membantu guru menerapkan model pembelajaran yang bervariasi di kelas. Guru lebih mudah menyiapkan dan menyampaikan materi secara kreatif, menyenangkan, dan menarik. Media ini juga membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, khususnya pada pembelajaran IPAS.

3. Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan dan inspirasi untuk pengembangan multimedia pembelajaran

sejenis serta penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

1.7 Spesifikasi Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* pada muatan IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem untuk siswa kelas V. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran di kelas. Multimedia menyajikan materi pengetahuan tentang Harmoni dalam Ekosistem dalam sekitar 10 slide. Pengembang mengolah konten menggunakan aplikasi *Canva* dan menyajikannya melalui *Gemini AI*. Guru menayangkan media ini melalui LCD dan proyektor di kelas. Siswa juga dapat mengaksesnya secara daring melalui ponsel, laptop, atau perangkat lain dari rumah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem penting untuk membantu guru mengatasi kesulitan belajar siswa agar hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran. Multimedia ini membuat suasana kelas lebih menarik dan komunikatif serta memudahkan guru menjelaskan materi. Materi disajikan secara ringkas sehingga siswa lebih cepat memahami konsep. Interaksi dua arah antara guru dan siswa meningkat dan mendorong siswa lebih mandiri, aktif, serta terlatih berpikir kritis. Multimedia ini juga dapat diakses kapan saja oleh guru dan siswa sehingga siswa dapat mempelajari ulang materi yang telah dibahas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian ini dilandasi oleh beberapa asumsi berikut:

1. Siswa memiliki akses *internet* dan mampu memakai ponsel atau komputer untuk membuka YouTube.
2. Guru terbiasa memakai platform digital dan membimbing siswa saat belajar dengan animasi.
3. Materi IPAS memuat konsep abstrak seperti hubungan makhluk hidup dan lingkungan.
4. Visual dan audio membantu siswa memahami konsep yang sulit lewat ceramah.
5. Multimedia menampilkan gambar, animasi, dan narasi singkat agar materi mudah dipahami.
6. Uji coba dilakukan pada skala terbatas untuk melihat kelayakan penggunaan.
7. Hasil uji coba memberi data awal tentang peningkatan pemahaman IPAS siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* yang hanya memuat materi IPAS terutama materi Harmoni dalam Ekosistem.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* yang hanya dapat dimanfaatkan untuk siswa kelas V.
- 3) Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* fokus pada pemahaman konsep IPAS siswa.
- 4) Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis animasi berorientasi *Tri Hita Karana* yang hanya menganalisis validitas, kepraktisan dan efektifitas.

1.10 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

1. Multimedia berarti gabungan teks, audio, gambar, animasi, video, dan gim dalam satu platform pembelajaran.
2. Animasi pembelajaran : Animasi pembelajaran adalah media visual yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gerak dinamis, gambar ilustratif, teks, dan suara naratif yang dirancang untuk mempermudah siswa

memahami materi secara menyenangkan dan interaktif. Animasi digunakan untuk mengkonkretkan konsep abstrak, serta meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. *Tri Hita Karana* merupakan konsep keseimbangan hidup Bali yang menekankan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan.
4. Konsep *Tri Hita Karana* relevan untuk IPAS karena mengajarkan nilai ekologi, sosial, dan spiritual secara kontekstual.
5. *YouTube* berfungsi sebagai platform berbagi video gratis untuk menyalurkan animasi pembelajaran IPAS.
6. Media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio untuk membantu siswa memahami konsep IPAS yang abstrak.
7. Pemahaman konsep menunjukkan kemampuan siswa menguasai inti materi IPAS melalui pembelajaran audiovisual dan podcast.
8. Model ADDIE mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam pengembangan media.

1.11 Publikasi

Dalam penelitian ini, peneliti telah menyusun dan memublikasikan sebuah artikel yang dijadikan sebagai referensi pada *Journal of Education Action Research*. Artikel tersebut berjudul Pembelajaran PKM Berbasis *Project Based Learning* sebagai Upaya Menanamkan Peran Kepemimpinan Terintegrasi Nilai Moral Siswa Kelas V SD dan dapat diakses melalui tautan yang tersedia. https://drive.google.com/file/d/1Dq7_W5rb0sJ9zwbZl-OySGQsPG_rkBC/view?usp=drive_link.