

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab ini akan mengulas empat pokok pembahasan, yaitu: (1) kajian teori, (2) tinjauan hasil penelitian yang relevan, (3) kerangka pengembangan, dan (4) kerangka berpikir.

2.1 Kajian Teori

Dalam penelitian ini, beberapa teori dan konsep dari para pakar dijadikan sebagai dasar atau acuan penelitian. Teori dan konsep tersebut dijabarkan sebagai berikut. Pada kajian teoretis dijelaskan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk pemahaman dan juga landasan dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa uraian teori yang terkait dengan penelitian ini yaitu diantaranya (1) Media Pembelajaran, (2) Media Pembelajaran Video Animasi, (3) *Tumpek Bubuh*, (4) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.1 Media Pembelajaran

Terutama di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran secara strategis berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Bahan pembelajaran inovatif, termasuk video animasi mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Menurut sejumlah studi media digital, atau media yang memanfaatkan teknologi digital canggih, merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan saat ini, seperti komputer, internet, telepon, PDA, dan berbagai peralatan digital

lainnya sebagai alat penunjang komunikasi dalam proses pembelajaran (Ni Putu Noviarini dkk., 2024). Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pemahaman tentang hakikat media pembelajaran, peran atau fungsi media pembelajaran, serta ragam jenis media pembelajaran.

1) Hakikat Media Pembelajaran

Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, atau dibaca, beserta instrumen pendukungnya yang digunakan secara tepat dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memengaruhi efektivitas program pembelajaran. (Safitri dkk., 2023). Media pembelajaran adalah perantara yang memfasilitasi penyampaian informasi dari sumber informasi, seperti guru, kepada penerima informasi, yaitu siswa (Anzelina dkk., 2024). Menurut Batubara (2020) media pembelajaran mencakup semua benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar. Secara harfiah, istilah media berasal dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar.

Menurut Wardana dkk (2024), media pembelajaran adalah instrumen penting untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan memberikan pengetahuan kepada siswa. Media ini juga meningkatkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Sejalan dengan pendapat menurut Amelia & Arwin (2021) Guru dapat menyampaikan pesan mereka kepada siswa dengan lebih efektif dengan menggunakan media. Guru dapat memberikan informasi dengan lebih baik dan media pembelajaran juga berperan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui pemanfaatan berbagai alat dan sarana. Segala alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi disebut media pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Fadhilah (2023), media pembelajaran memiliki tujuan untuk, 1) Pengintegrasian media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran dan belajar adalah kemampuannya untuk membuat komunikasi lebih mudah dipahami dan tidak bertele-tele. 2) penggunaan media memungkinkan pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Contohnya, objek yang terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung bisa digantikan dengan model, gambar, film, atau bingkai visual lainnya. 3) Dapat mengatasi sikap pasif siswa dengan menggunakan media pembelajaran dalam berbagai cara yang sesuai. Oleh karena itu, siswa akan memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi yang diperoleh jika pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media belajar selama proses mengajar dan belajar, sehingga meningkatkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran secara tepat dan efisien. Tujuan penggunaan media dalam proses mengajar ialah, 1) Membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik. 2) Membuat materi pelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami. 3) Membuat metode mengajar lebih bervariasi dan menarik. 4) Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar (Daniyati dkk., 2023).

Untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala benda fisik atau teknologi yang berfungsi sebagai perantara dalam proses guru menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa. Media ini tidak hanya membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan penting dalam merangsang

pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, efektivitas pembelajaran dapat meningkat, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa.

Penggunaan media yang tepat dapat memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta mengurangi dominasi metode verbal dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam membangkitkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, menciptakan variasi metode pengajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan hasil.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rahayuningsih (2022) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pendidikan memiliki tujuan tersendiri yaitu sebagai alat untuk meningkatkan lingkungan belajar.
- 2) Komponen penting dari seluruh proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan, media pembelajaran adalah salah satu elemen yang berinteraksi dengan elemen lain daripada berdiri sendiri.
- 3) Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar. Hal ini berarti media yang digunakan harus disesuaikan dengan kompetensi dan materi ajar.

- 4) Media untuk pembelajaran tidak berfungsi sebagai hiburan. Oleh karena itu, menggunakannya hanya sebagai permainan, sumber belajar, atau untuk menarik minat siswa.
- 5) Tujuan media pendidikan adalah untuk mempercepat proses pembelajaran, ini berarti siswa dapat memahami tujuan dan materi pelajaran lebih cepat dan lebih mudah.
- 6) Kualitas proses pembelajaran ditingkatkan oleh media pembelajaran. Kualitas pembelajaran sangat dihargai karena hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk stabil.
- 7) Media pembelajaran menyediakan dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga dapat mengurangi kecenderungan verbalisme dalam pembelajaran.

Media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik, sebagai penyamaan persepsi dan pemahaman peserta didik, penggunaan media pembelajaran akan lebih mempersingkat pelaksanaan pembelajaran, media membantu memperjelas hal-hal atau informasi yang masih abstrak. media pembelajaran juga meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik (Safitri dkk., 2023). Selain itu, media memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami dan mengoptimalkan pengetahuan secara lebih konkret. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, ide-ide atau pikiran akan disajikan dengan cara yang membuatnya lebih efektif dan efisien. (Novelti, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dan strategis dalam menunjang proses pembelajaran. Ungsinya tidak sekadar sebagai alat bantu, melainkan merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan secara tepat. Media membantu memperjelas informasi, mengurangi verbalisme, mempercepat pemahaman siswa, serta meningkatkan motivasi dan kualitas belajar. Dalam penerapannya, media harus relevan dengan kompetensi dan materi ajar, bukan sekadar hiburan. Selain itu, media juga membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, sekaligus memfasilitasi siswa dalam mengembangkan pemikiran yang lebih nyata dan konkret. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan bermakna.

3) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang dapat digunakan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari media berbasis audio dan visual hingga media interaktif yang memanfaatkan teknologi modern. Menentukan media yang sesuai sangatlah penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efisien, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa (Iskandar & Mayarni, 2022). Menurut (Rosmana dkk., 2024), terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, sebagai berikut.

1) Media Audio

Media ini mengandalkan indera pendengaran untuk menyampaikan informasi. Contoh dari media audio adalah radio, podcast, dan rekaman

suara. Media audio menyampaikan informasi baik dalam bentuk verbal (seperti ceramah atau penjelasan) maupun non-verbal (misalnya suara-suara alami yang mendukung materi).

2) Media Visual

Media visual berfokus pada indera penglihatan. Ini termasuk gambar, diagram, grafik, dan poster. Media visual sangat efektif untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dan memvisualisasikan data atau informasi yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Dengan melihat gambar atau grafik, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antar informasi.

3) Media Audio Visual

Media ini menggabungkan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi secara lebih dinamis. Contoh media audio visual adalah video pendidikan, atau presentasi multimedia. Kombinasi suara dan gambar membuat materi lebih menarik dan memungkinkan penyampaian informasi yang lebih jelas serta mudah dipahami.

4) Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media, seperti audio, visual, dan teks, dalam satu platform. Contohnya adalah aplikasi edukatif atau presentasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi belajar. Dengan multimedia, proses belajar menjadi lebih variatif dan mendalam.

5) Media Interaktif

Media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Contoh dari media ini adalah simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa. Media interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.

6) Media Realitas Virtual (VR) dan Realitas Augmentasi (AR)

Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang imersif. Realitas Virtual (VR) memungkinkan siswa belajar dalam lingkungan virtual, sedangkan Realitas Augmentasi (AR) meningkatkan objek dunia nyata dengan elemen digital. Siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D yang relevan dengan materi pembelajaran, yang membuat proses belajar lebih menarik dan realistis.

7) Alat Peraga dan Model

Alat peraga adalah benda nyata atau tiruan yang digunakan untuk membantu pemahaman konsep-konsep abstrak. Biasanya digunakan dalam mata pelajaran seperti sains atau matematika untuk menggambarkan objek atau fenomena yang sulit dipahami hanya dengan teori. Misalnya, model molekul untuk menjelaskan struktur atom.

8) Media Online dan E-Learning

Media ini mencakup platform pembelajaran digital seperti kursus daring, video pembelajaran online, dan forum diskusi. Dengan menggunakan media online, siswa bisa mengakses materi pelajaran kapan saja dan

dimana saja, hal ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa jenis media pembelajaran diatas, Media Pembelajaran Video Animasi *Tumpek Bubuh* masuk ke dalam media audio visual yang menggabungkan elemen suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi secara lebih dinamis.

2.1.2 Media Pembelajaran Video Animasi

Jenis media audio-visual yang disebut media pembelajaran video animasi menggunakan suara dan visual bergerak untuk menyampaikan informasi dengan cara membantu siswa lebih memahami mata pelajaran yang diajarkan. Menurut (Zunaida, 2022) video animasi interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang unik, karena memungkinkan siswa mempelajari materi melalui berbagai indera, seperti pendengaran dan penglihatan. Media ini mengintegrasikan elemen visual bergerak dengan suara tambahan untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih efektif. (Widyahabsari dkk., 2023).

Media pembelajaran video animasi mampu membangkitkan respon positif dari siswa. Penyajiannya yang menarik membuat siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Penerapan video animasi interaktif secara tepat dapat membangkitkan ketertarikan belajar siswa, dan juga menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut (Sukarini dkk., 2021) Kelebihan media animasi ini sangat sesuai digunakan di sekolah dasar karena menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai gambar-gambar menarik dan bersifat visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Aulia, (2023) kelebihan media video animasi, antara lain:

- a. Mudah digunakan oleh pendidik dan orang tua.
- b. Latar tempat dan alur cerita yang familiar dengan anak-anak.
- c. Menarik perhatian anak.
- d. Dapat digunakan di berbagai tempat dan kapan saja.
- e. Tidak membosankan.

Dapat disimpulkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran termasuk media audio-visual yang memadukan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan materi secara menarik. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mampu merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, sehingga informasi dapat diterima dengan lebih optimal.

2.1.3 *Tumpek Bubuh*

Tumpek Bubuh/Tumpek Pengatag/Saniscara Kliwon Wariga merupakan upacara ritual khusus yang diperuntukkan bagi tumbuh-tumbuhan dengan menghormati Dewa Sangkara, manifestasi Hyang Widhi Wasa sebagai Dewa Pemelihara tumbuh-tumbuhan. Selain itu, terdapat aturan khusus mengenai penebangan pohon yang hanya boleh dilakukan pada waktu tertentu. Aturan ini bertujuan agar manusia dapat memberikan penghormatan yang layak kepada pepohonan sebagai sumber kehidupan. (Adhi, 2022). Upacara ini merupakan bentuk penghormatan dan kasih sayang umat Hindu kepada tumbuh-tumbuhan sebagai sumber kehidupan dan sarana upacara keagamaan.

Tumpek Bubuh juga dikenal dengan sebutan *tumpek wariga*, *Tumpek Uduh*, *Tumpek Pengatag*, atau *Tumpek Pengarah*. Dalam pelaksanaan *Tumpek Bubuh*, umat Hindu menghaturkan sesajen berupa bubur (bubuh) kepada pohon-pohon dan tumbuh-tumbuhan, disertai dengan mantra atau sesapa yang mengandung

permohonan agar tanaman tumbuh subur dan berbuah lebat. Mantra tersebut melambangkan keseimbangan dan keharmonisan antara manusia dan lingkungan, serta pengakuan bahwa tumbuh-tumbuhan merupakan ciptaan Tuhan yang lebih dahulu ada dibandingkan manusia.

Dalam rangka mempersiapkan hari suci Galungan, perayaan *Tumpek Bubuh* melibatkan doa agar tanaman menghasilkan akar, daun, bunga, dan buah yang berlimpah. Karena perayaan Galungan adalah salah satu hari raya Hindu terbesar, terutama di Nusantara, berbagai *sesajen* (banten) dibuat oleh umat Hindu pada hari suci ini. Festival Galungan memperingati kemenangan kebajikan (*dharma*) atas kejahatan (*adharma*). Seperti halnya peristiwa penting lainnya, ini membutuhkan berbagai persediaan dalam jumlah yang cukup besar. Oleh karena itu *Tumpek Bubuh* merupakan langkah pertama dalam memohon agar alam menyediakan bahan-bahan yang diperlukan tepat pada waktunya. (Wayan Gaduh, 2020).

Pada hari *Tumpek Bubuh*, umat Hindu di Bali menghaturkan lima jenis bubur yang masing-masing ditujukan kepada jenis tumbuhan tertentu, sesuai dengan ajaran dalam Lontar Bhagawan Agastyaprana. Selain itu, umat juga melakukan persembahyangan di pelinggih atau pura keluarga sebagai bentuk rasa syukur dan permohonan kepada Tuhan dalam wujud manifestasi Dewa Sangkara, yaitu dewa yang berkuasa atas tumbuh-tumbuhan.

2.1.4 Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan hasil integrasi dari dua bidang ilmu utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang diimplementasikan dalam Kurikulum Merdeka (Sherly dkk., 2020.). Ditingkat Sekolah Dasar (SD), IPAS diperkenalkan untuk

memberikan dasar pengetahuan mengenai fenomena alam, kehidupan sosial, serta keterkaitan antara keduanya. Penyatuan IPA dan IPS ini bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai interaksi dan hubungan timbal balik antara lingkungan alam dan kehidupan bermasyarakat dalam keseharian (Alfatonah dkk., 2023). Dalam pembelajarannya, IPAS mencakup berbagai tema yang meliputi konsep-konsep mendasar dari sains dan sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, lingkungan hidup, hingga perkembangan teknologi. Salah satu tujuan utama pengajaran IPAS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan di lingkungan sekitar, sekaligus memberikan dasar pemahaman mengenai fenomena alam dan sosial di dunia. Menurut Gumilar (2023), tujuan dari mata pelajaran IPAS meliputi beberapa hal penting.

Pertama, IPAS berfokus pada peningkatan pemahaman siswa tentang alam dan interaksi sosial di sekitarnya, yang meliputi pengenalan terhadap fenomena alam, ekosistem, sejarah, budaya, dan konsep ekonomi di sekitar mereka, sehingga siswa dapat memperluas wawasan tentang hubungan antara alam dan kehidupan sosial. Kedua, IPAS mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam menghadapi permasalahan sosial dan lingkungan, serta melatih mereka untuk menemukan solusi atas persoalan-persoalan tersebut.

Kedua, IPAS bertujuan membangun kesadaran serta kepedulian siswa terhadap kelestarian lingkungan dan kesejahteraan masyarakat. Materi yang berkaitan dengan ekosistem, sumber daya alam, dan dampak aktivitas manusia dirancang guna membentuk kesadaran tanggung jawab terhadap lingkungan serta menumbuhkan nilai kerjasama dalam kehidupan sosial. Di samping itu, IPAS juga

menargetkan pengembangan keterampilan praktis dan pengetahuan yang aplikatif dalam rutinitas sehari-hari, misalnya memahami rantai makanan, perubahan cuaca, dan pengelolaan sumber daya alam secara bijaksana. Selain aspek-aspek tersebut, mata pelajaran IPAS berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama siswa melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi kelompok, eksperimen, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama tim, komunikasi efektif, serta kemampuan kepemimpinan dan kolaborasi.

Secara keseluruhan, mata pelajaran IPAS memainkan peran penting dalam membentuk generasi yang memiliki pengetahuan luas tentang fenomena alam dan sosial, mampu berpikir kritis, serta bertindak bijaksana dalam menyikapi berbagai permasalahan. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, IPAS dapat menjadi sarana strategis dalam mempersiapkan siswa tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki kepedulian terhadap lingkungan, serta siap menghadapi berbagai tantangan global di masa depan.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan prestasi siswa. Berdasarkan penelitian Tonge dkk (2023) di SMP Negeri 1 Telaga, penerapan media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap semangat belajar siswa sebesar 36,5%, dan terhadap capaian belajar siswa sebesar 30,8%. Selain itu, motivasi belajar sendiri turut berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 30,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Isni Siddiq dkk. (2020) melakukan kajian terhadap pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi untuk pembelajaran tematik pada kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi dua dimensi yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik berdasarkan penilaian ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, serta melalui uji coba individu dan kelompok kecil. Keberhasilan media ini dipengaruhi oleh kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, penyajian visual yang memperjelas materi, serta penggunaan animasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menegaskan bahwa media animasi dua dimensi efektif dalam mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa, sehingga relevan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran animasi pada penelitian ini.

Pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis *Adobe Animate* merupakan solusi yang relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, khususnya pada pembelajaran daring dan *hybrid*. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan berpusat pada siswa, sekaligus menjembatani kesenjangan antara materi yang kompleks dengan kebutuhan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Anggara & Supardji, 2024).

Penggunaan media video animasi seperti Animaker dalam pembelajaran yang dilakukan Ardiyanto dkk (2024) telah terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Di MAN 1 Katingan, nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,06 pada pre-test menjadi 90,75 pada *post-test* siklus II, dengan tingkat

ketuntasan belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan mendalam.

Pengembangan media pembelajaran animasi 2D yang dilakukan oleh Luh dkk (2023) untuk mata pelajaran fisika juga mendapatkan respons positif dari siswa. Dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), media ini terbukti berhasil dan sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran, dengan lebih dari 80% siswa memberikan tanggapan sangat baik. Visualisasi melalui animasi 2D mempermudah pemahaman konsep fisika yang abstrak dan kompleks. Terakhir, penggunaan media pembelajaran animasi interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan suara terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, media ini mendorong partisipasi aktif siswa dan secara langsung meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan (Kinaya dkk, 2024).

Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk platform *Android* pada tema "Bumiku Sayang Bumiku Malang", yang merupakan tema yang sama dengan judul penelitian ini. Penelitian tersebut memakai model pengembangan ADDIE dan menghasilkan media yang sangat valid dan praktis dengan skor validasi media sebesar 0,95 dan tanggapan siswa mencapai 93%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital, khususnya media pembelajaran

berbasis *Android*, terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS di kelas V SD. (Rendy dkk.,2025).

Selanjutnya, penelitian oleh (Habibullah., 2024). mengembangkan video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya pada materi perpindahan kalor. Meskipun berbeda tema, pendekatan R&D model Borg & Gall yang digunakan serta uji validitas dari ahli materi, media, dan bahasa menghasilkan skor yang sangat tinggi (di atas 86%), dengan uji efektivitas menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan capaian belajar. Hal ini menguatkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis kompetensi abad ke-21.

Penelitian oleh (Fadiyah., 2024) juga menunjukkan bahwa media berbasis animasi, dalam hal ini flashcard dengan karakter Zepeto, sangat efektif dan menarik bagi siswa dalam mempelajari IPS, khususnya sejarah kerajaan di Nusantara. Meskipun media yang dikembangkan bukan berupa video animasi penuh, pendekatan visualisasi karakter dan muatan budaya lokal menunjukkan hasil validasi di atas 95%, serta diterima sangat baik oleh siswa dan guru. Ini mendukung pentingnya integrasi kearifan lokal, seperti budaya *Tumpek Bubuh*, dalam penyajian materi IPS agar lebih kontekstual dan membumi.

Sementara itu, (Mawaddah dkk., 2024) mengembangkan media video animasi yang berbasis pendekatan saintifik pada materi “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Menggunakan model Alessi & Trollip, media ini divalidasi sangat layak (91%), praktis (98%), dan efektif (93%). Pendekatan saintifik yang digunakan dapat menjadi referensi penting bagi penelitian ini untuk menanamkan proses berpikir

kritis dan eksploratif dalam pembelajaran IPS. Demikian pula, (Sidabutar dkk., 2024) mengembangkan video animasi berbasis pembelajaran flipped classroom yang terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun subjeknya adalah siswa tingkat SMP, pendekatan dan model ADDIE yang digunakan serta hasil evaluasi (validasi media 89,43% dan skor *post-test* 88,00 pada kelas eksperimen) dapat menjadi acuan strategi blended learning berbasis animasi.

Penelitian oleh Wardana dkk., (2024) dan Sulistyowati dkk (2024) turut memperkuat relevansi video animasi dalam pembelajaran IPAS. Wardana mengembangkan video animasi dengan materi sains yang divalidasi sangat layak (84%), sedangkan Ilmiyah mengembangkan video animasi berbasis Powtoon dengan materi cerita daerah. Media ini dinilai sangat layak (>95%), praktis (>96%), dan efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa media berbasis animasi visual yang mengangkat cerita lokal mampu meningkatkan minat belajar, fokus, dan pemahaman siswa secara signifikan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh* berbeda dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi. Salah satu perbedaan paling mencolok terletak pada muatan lokal budaya yang diangkat. Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh*, mengembangkan media video animasi *Tumpek Bubuh*, yang secara khusus mengangkat nilai-nilai budaya Bali dan diintegrasikan ke dalam materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang untuk siswa kelas V SD. Hal ini tidak ditemukan dalam sebagian besar penelitian terdahulu yang lebih menekankan pada pengembangan media berbasis teknologi seperti *Animaker*, *Adobe Animate*, atau *Powtoon*, tanpa memperhatikan konteks budaya lokal, kecuali penelitian oleh

Fadiyah (2024) dan Ilmiah (2024) yang menyentuh unsur budaya dalam konteks sejarah Nusantara dan cerita daerah.

Selain itu, fokus penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh* berada pada siswa sekolah dasar, sementara itu, sebagian penelitian sebelumnya dilakukan di jenjang SMP atau bahkan MAN (setara SMA), dengan materi yang cenderung lebih kompleks seperti fisika, perpindahan kalor, atau keragaman sosial budaya.

Dari segi model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh* adalah model ADDIE disertai uji validitas dan efektivitas di lapangan, serupa dengan pendekatan yang digunakan dalam banyak penelitian lain. Namun, keunggulan utama terletak pada penggabungan teknologi dan kearifan lokal dalam satu media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, menjadikannya berbeda dan lebih membumi dibandingkan media yang bersifat universal atau generik.

Secara keseluruhan, kajian jurnal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media video animasi untuk muatan IPS sangat relevan dan terbukti efektif, khususnya jika dikombinasikan dengan pendekatan saintifik, *flipped classroom*, serta visualisasi berbasis budaya lokal. Metodologi yang digunakan dalam jurnal-jurnal tersebut seperti ADDIE, Borg & Gall, dan 4D dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan langkah-langkah penelitian Anda. Integrasi kearifan lokal seperti upacara *Tumpek Bubuh* dalam video animasi memberikan nilai tambah edukatif dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas V SD.

2.3 Kerangka Pengembangan

Penelitian dimulai dengan proses identifikasi masalah, yang menunjukkan guru masih belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat inovatif. Proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian belajar siswa. khususnya dalam materi IPAS “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Selanjutnya, dilakukan tinjauan literatur untuk memperkuat dasar teoritis dari penelitian ini. Tinjauan ini mencakup berbagai pendapat ahli dan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis animasi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan identifikasi dan kajian tersebut, penelitian ini menetapkan tujuan utama, yaitu untuk mengembangkan, menguji validitas, dan menganalisis sejauh mana media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D), meliputi proses sistematis dari perancangan hingga evaluasi media. Dalam tahap pengembangan prototipe, peneliti merancang media video animasi berdasarkan kebutuhan siswa dan materi pelajaran. Media pembelajaran video animasi dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pembuatan media pembelajaran animasi *Tumpek Bubuh* dimulai dari tahap perencanaan awal yang mencakup penulisan cerita yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal melalui kisah upacara *Tumpek Bubuh* di desa Gayuh. Cerita dikembangkan dalam bentuk naskah lengkap dengan pembagian adegan (*scene*) dan dialog antar tokoh, seperti Wulan dan kakeknya,

kemudia disusun *Storyboard* yang menggambarkan urutan visual adegan, pergerakan karakter, latar, dan efek suara yang akan digunakan. Tahap ini juga mencakup desain karakter dan lingkungan untuk memastikan konsistensi visual dalam animasi.

Tahap berikutnya pembuatan animasi, kegiatan utama adalah mengubah *Storyboard* dan naskah menjadi animasi visual menggunakan perangkat keras berupa laptop dan *smartphone* dengan bantuan perangkat lunak animasi digital. Tokoh-tokoh dalam cerita dianimasikan sesuai dengan dialog dan ekspresi yang telah dirancang. Proses ini dilengkapi dengan pengisian suara (*dubbing*) oleh pengisi suara untuk masing-masing karakter dan penambahan musik latar seperti gamelan Bali serta efek suara yang memperkuat suasana, misalnya suara alam, angin, dan ritus upacara. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga menarik dari segi estetika.

Setelah produksi selesai, berikutnya dilakukan penyempurnaan hasil animasi. Meliputi proses menyunting untuk menyatukan gambar, suara, transisi antar adegan, serta penyisipan teks atau narasi bila diperlukan, selanjutnya dilakukan pengubahan hasil editing ke dalam format video siap tayang. Sebelum digunakan secara luas, media diuji secara internal untuk memastikan seluruh unsur visual dan audio berjalan lancar serta pesan pembelajaran tersampaikan dengan baik.

Tahap berikutnya adalah implementasi dan evaluasi media pembelajaran di lapangan, khususnya pada siswa kelas V SD yang menjadi subjek penelitian. Media digunakan dalam proses belajar mengajar, dan efektivitasnya diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media

tersebut. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media animasi dapat membantu proses pembelajaran IPAS secara efektif.

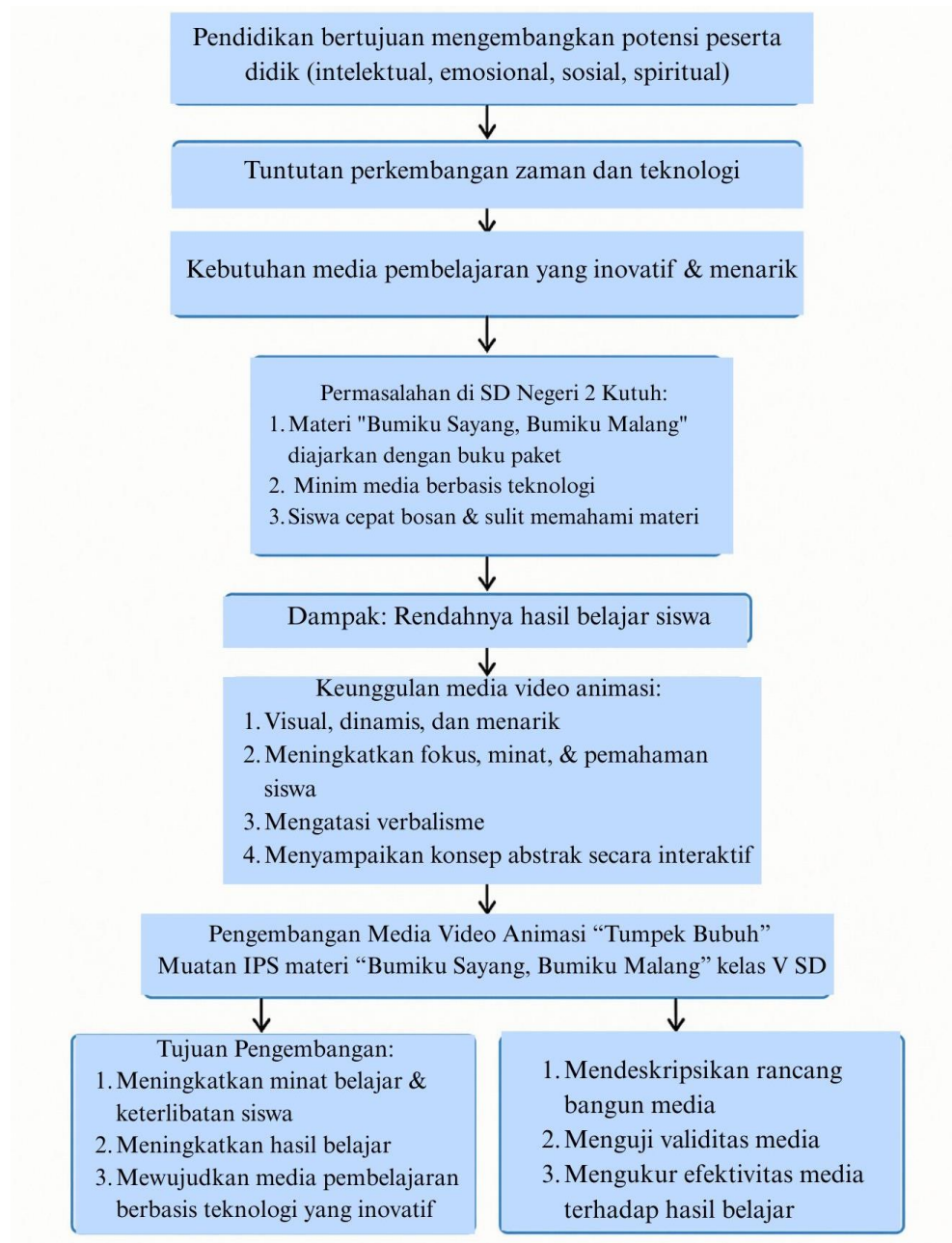
2.4 Kerangka Berpikir

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional, sosial, dan spiritual siswa. Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, metode serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses pendidikan perlu mengalami perkembangan dan penyesuaian. Diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar proses pembelajaran tetap efektif, mampu menarik perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi belajar mereka, namun dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Kutuh, ditemukan beberapa permasalahan. Materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" masih diajarkan dengan dominasi penggunaan buku paket yang kurang menarik secara visual. Rendahnya pemanfaatan media berbasis teknologi menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang disebabkan oleh minimnya inovasi media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Melihat permasalahan tersebut, media video animasi muncul sebagai solusi potensial. Media ini mampu menyajikan materi pelajaran secara visual, dinamis, dan menarik. Dengan mengintegrasikan elemen suara, gambar, dan gerakan, video animasi dapat meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media animasi terbukti efektif dalam mengurangi verbalisme, mempermudah siswa memahami konsep-konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan..

Dukungan terhadap penggunaan media video animasi juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu, yang membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan menyimak, minat belajar, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Validitas dan kepraktisan media animasi dalam pembelajaran di tingkat dasar telah teruji melalui berbagai penelitian yang menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh* yang berfokus pada muatan IPAS, khususnya materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang", untuk siswa kelas V SD. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pentingnya menjaga lingkungan hidup dan norma sosial secara lebih efektif dan menyenangkan. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi yang inovatif. Arah dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi *Tumpek Bubuh*, menguji validitas media tersebut, serta mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Kutuh.



Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir