

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas delapan hal pokok yakni : (1.1) Latar Belakang Masalah, (1.2) Identifikasi Masalah, (1.3) Pembatasan Masalah, (1.4) Rumusan Masalah, (1.5) Tujuan Pengembangan, (1.6) Manfaat Penelitian, (1.7) Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, (1.8) Asumsi dan Keterbatasan, (1.9) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang tidak hanya unggul dalam aspek intelektual, tetapi juga memiliki karakter dan kepribadian yang tangguh. Melalui pendidikan, diharapkan lahir generasi yang berintegritas, mampu menghargai perbedaan, serta siap menghadapi berbagai tantangan di era global abad ke-21. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Potensi tersebut hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif (Wisada et al., 2021).

Dalam ranah pendidikan dasar, proses pembelajaran seharusnya diarahkan untuk memperkenalkan serta menanamkan nilai-nilai luhur bangsa sejak usia dini. Salah satu materi yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa adalah materi tentang kekayaan budaya Indonesia, yang tercantum dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka.

Materi ini mencakup keberagaman budaya, adat istiadat, rumah tradisional, pakaian khas daerah, seni pertunjukan, hingga bahasa lokal. Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, penyampaian materi tersebut masih cenderung bersifat konvensional, kurang menarik minat siswa, dan belum banyak memanfaatkan teknologi yang akrab dengan dunia anak-anak.

Dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dapat dievaluasi melalui sistem penilaian atau pengukuran hasil belajar. Salah satu acuan nasional yang digunakan untuk mengukur capaian belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan metode evaluasi yang menetapkan batas minimal kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria pencapaian tertentu. Berdasarkan sistem ini, tingkat penguasaan siswa terhadap materi dibagi ke dalam lima rentang persentase, masing-masing dengan predikat yang berbeda. Siswa yang menguasai 90–100% materi akan memperoleh predikat "Sangat Baik", rentang 80–89% dikategorikan "Baik", sementara penguasaan 65–79% disebut "Cukup". Jika siswa hanya menguasai 40–64% materi, maka predikatnya adalah "Kurang", dan untuk penguasaan di bawah 40% atau pada rentang 0–39%, predikat yang diberikan adalah "Sangat Kurang". Mengacu pada sistem PAP tersebut, seorang siswa dikatakan berhasil atau lulus apabila mampu menguasai minimal 80% dari materi yang diuji, yang berarti berada dalam kategori "Baik" atau "Sangat Baik" (Agung et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan, diketahui bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Kekayaan Budaya, masih belum optimal. Dari 31 peserta didik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70, yang menurut kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) termasuk dalam kategori "Cukup" (rentang 65–79%). Nilai tersebut

belum memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 80, yang dikategorikan sebagai “Baik”. Dari hasil wawancara lebih lanjut, guru kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat tradisional dan belum banyak mengalami variasi. Media yang tersedia dirasa kurang mampu menarik minat siswa karena tidak sesuai dengan karakteristik belajar mereka yang membutuhkan pendekatan visual, interaktif, serta kontekstual. Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap media digital yang relevan, serta minimnya pengembangan media yang mampu memadukan unsur budaya dan nilai karakter. Akibatnya, proses pembelajaran belum sepenuhnya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Guru juga mengamati bahwa masih terdapat siswa yang belum menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya. Mereka tampak belum memahami pentingnya hidup rukun dan saling menghormati di tengah perbedaan. Padahal, sikap toleransi tersebut sangat penting dalam pembentukan karakter anak sejak dini, terutama dalam konteks kehidupan masyarakat Indonesia yang multikultural.

Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat menyampaikan materi dan nilai-nilai pendidikan dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Nurul Audie (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif di dalam kelas, sehingga memungkinkan terjadinya umpan balik yang baik antara guru dan siswa. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga sangat mendukung efektivitas proses belajar mengajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran materi kekayaan budaya adalah dengan menggunakan media video animasi. Pemilihan video animasi sebagai media belajar didasarkan pada kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan auditori. Jika dibandingkan dengan media konvensional seperti teks atau gambar statis, video animasi menyuguhkan kombinasi gerak, suara, warna, dan narasi yang mampu menggambarkan konsep-konsep abstrak secara lebih nyata dan bermakna. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan budaya, karena banyak unsur seperti rumah adat, tarian, dan pakaian tradisional sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui gambar diam.

Noviyanto et al (2021) menyatakan bahwa media video animasi memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini mampu memberikan pengalaman belajar secara tidak langsung kepada siswa, terutama dalam memahami materi yang sulit dijelaskan secara nyata. Video animasi sangat membantu dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Rahmayanti & Istianah (2020) memperkuat hal ini, bahwa video animasi tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang disampaikan. Hal ini sangat sejalan dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh dan bermakna. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik secara individu maupun kelompok.

Lebih jauh, keunggulan video pembelajaran animasi terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi dengan unsur cerita, tokoh yang mendidik, serta penyampaian nilai moral secara halus namun berdampak. Media ini sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan sosial seperti toleransi, menghargai keberagaman, serta semangat kerja sama nilai-nilai yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, video pembelajaran animasi tidak hanya berperan sebagai sarana bantu pembelajaran, melainkan juga sebagai media yang mendukung pembentukan karakter siswa sejak dini.

Pemerintah Indonesia juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam regulasi tersebut, guru didorong untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guna mendukung penguasaan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memaksimalkan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala, seperti keterbatasan kemampuan dalam membuat media digital, kurangnya pelatihan yang relevan, serta minimnya dukungan teknis di lingkungan sekolah.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya yang luhur. Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran animasi yang mengandung nilai *Vasudhaiva Kutumbakam*. Falsafah kuno dari India ini memiliki makna “seluruh dunia adalah satu keluarga” dan menekankan

pentingnya rasa persaudaraan, toleransi, serta hidup damai dalam keberagaman. Nilai-nilai tersebut sangat relevan diterapkan dalam konteks pendidikan multikultural di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2025) menunjukkan bahwa salah satu wujud inovasi dalam pembelajaran yang dapat menanamkan nilai-nilai persatuan adalah melalui integrasi ajaran *Vasudhaiva Kutumbakam*. Ketika nilai-nilai dalam ajaran tersebut dikolaborasikan dengan pengembangan media animasi, proses pembelajaran berpotensi menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga menanamkan sikap menghargai perbedaan serta membangun rasa persaudaraan di tengah keberagaman.

Pemilihan nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* sebagai muatan dalam pengembangan video pembelajaran animasi di SD Negeri 11 Sesetan dilatarbelakangi oleh keberagaman nyata yang terdapat di lingkungan sekolah, baik dari segi etnis, budaya, maupun agama peserta didik. Sebagai sekolah dasar yang berada di kawasan urban dengan karakter multikultural, khususnya di kelas IV, SD Negeri 11 Sesetan menghadapi tantangan sekaligus memiliki peluang besar dalam menanamkan nilai toleransi dan keberagaman sejak usia dini. Prinsip *Vasudhaiva Kutumbakam*, yang berarti "seluruh dunia adalah satu keluarga", sangat relevan dalam membentuk sikap saling menghargai, empati, dan kebersamaan dalam keberagaman. Dengan mengintegrasikan nilai ini ke dalam media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi, diharapkan siswa tidak hanya memahami kekayaan budaya Indonesia secara lebih mendalam, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter yang inklusif. Pendekatan ini sejalan dengan visi sekolah untuk

menciptakan suasana belajar yang harmonis serta mendukung upaya pendidikan nasional dalam membangun karakter bangsa.

Berdasarkan berbagai kajian di atas, maka sangat penting dilakukan pengembangan media video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada materi kekayaan budaya mata pelajaran IPAS untuk kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menanamkan nilai-nilai toleransi, persatuan, dan rasa cinta terhadap budaya Indonesia. Penelitian ini menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital serta mendukung penguatan pendidikan karakter sejak usia dini.

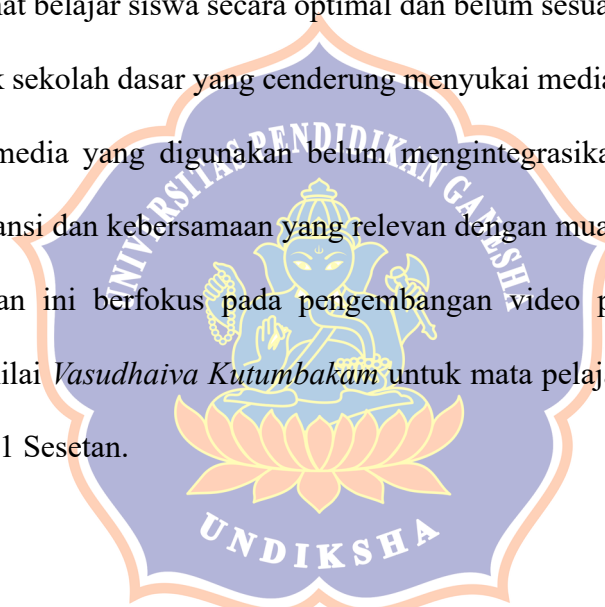
1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di dalam latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Kekayaan Budaya, hanya mencapai nilai 70. Berdasarkan kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP), nilai tersebut termasuk dalam kategori “Cukup” (rentang 65–79%) dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal (80).
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media tradisional yang kurang bervariasi dan belum mampu menarik minat siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran.
3. Siswa kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan belum pernah menerapkan media pembelajaran video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada materi kekayaan budaya Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka ruang lingkup dalam penelitian ini perlu dibatasi agar fokus kajian tertuju pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang maksimal. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas IV dalam materi kekayaan budaya yang hanya mencapai rata-rata 70 dalam kategori cukup sehingga belum dikatakan tuntas serta proses pembelajaran yang masih didominasi penggunaan media yang bersifat tradisional dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual dan interaktif. Selain itu, media yang digunakan belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti toleransi dan kebersamaan yang relevan dengan muatan materi. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran animasi bermuatan nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan.



1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada Materi Kekayaan Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan?

2. Bagaimanakah validitas media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada Materi Kekayaan Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan?
3. Bagaimanakah efektivitas Media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Kekayaan Budaya Di Kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada Materi Kekayaan Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan.
2. Untuk mengetahui validitas Media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* Materi Kekayaan Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media Video Pembelajaran Animasi Bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* materi Kekayaan Budaya Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan media pendidikan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* pada materi kekayaan budaya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* ini bagi peserta didik yaitu membantu agar memahami materi pembelajaran, khususnya terkait dengan materi *Kayaan Budaya*, dengan memanfaatkan pengembangan media video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* tentang *Kayaan Budaya*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kekayaan yang ada di Indonesia.

b) Bagi guru

Manfaat dari pengembangan media video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* ini bagi guru yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya secara efektif di dalam kelas selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih menarik serta menambah minat siswa untuk pembelajaran lebih lanjut.

c) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam memberikan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

d) Bagi peneliti lain

Adapun manfaat pengembangan media video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* bagi peneliti lain yaitu sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik saat ini.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi yang digunakan pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan fokus materi Kekayaan Budaya Indonesia. Media animasi ini berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna. Adapun spesifikasi dari media video pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk ini berbentuk video pembelajaran animasi edukatif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, ponsel, maupun proyektor. Dalam video tersebut ditampilkan animasi bergerak, teks, ilustrasi budaya, serta narasi

suara yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

2. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran animasi ini mengangkat materi IPAS untuk kelas IV sekolah dasar dengan topik kekayaan budaya Indonesia, mencakup unsur-unsur seperti rumah adat, pakaian tradisional, bahasa daerah, serta seni pertunjukan. Penyampaian materi dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Vasudhaiva Kutumbakam*, yang menekankan pentingnya toleransi, rasa persaudaraan, dan keharmonisan dalam hidup bersama di tengah keberagaman budaya.
3. Struktur video pembelajaran animasi dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Di bagian pembuka, akan ditampilkan judul, tujuan pembelajaran, dan pengantar cerita yang menanamkan nilai. Bagian isi akan menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia secara kontekstual dan menyenangkan. Sedangkan bagian penutup akan berisi soal evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman siswa.
4. Video pembelajaran berupa animasi 3D, dibuat dengan menggunakan teknologi CGI (Computer-Generated Imagery). Proses pembuatannya melibatkan beberapa tahap utama, seperti pembuatan karakter menggunakan aplikasi Blender, pengaturan gerakan karakter (animasi), serta penyusunan latar dan elemen visual pendukung melalui Canva. Untuk menambah realisme, tekstur pada karakter seperti pakaian, kulit, dan properti diperoleh dari sumber terpercaya seperti Freepik, lalu disesuaikan dengan kebutuhan desain

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah penjelasan mengenai asumsi yang mendasari pengembangan video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* untuk materi

kekayaan budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran animasi yang secara khusus memuat materi IPAS kelas IV, dengan fokus pada topik Kekayaan Budaya, sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Materi dalam video dirancang relevan dengan konteks lokal dan budaya setempat, serta mengandung nilai-nilai karakter yang mencerminkan prinsip *Vasudhaiva Kutumbakam*, sebagai bagian dari upaya penguatan pendidikan karakter dan penanaman semangat kebhinnekaan dalam konteks global.
2. Pengembangan media video pembelajaran animasi yang mengandung nilai-nilai *Vasudhaiva Kutumbakam* diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih dalam dan bermakna terkait materi Kekayaan Budaya. Media ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bernuansa animatif, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa, serta mendorong penghargaan terhadap keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan animasi yang dipadukan dengan nilai-nilai universal diharapkan mampu mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai keterbatasan dari pengembangan video pembelajaran animasi bermuatan *Vasudhaiva Kutumbakam* materi kekayaan budaya mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 11 Sesetan Denpasar Selatan:

1. Pengembangan video animasi ini dirancang khusus untuk karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga penggunaannya hanya ditujukan untuk siswa pada jenjang tersebut.
2. Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran animasi hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi kekayaan budaya Indonesia untuk kelas IV sesuai Kurikulum Merdeka.
3. Penggunaan media video pembelajaran animasi ini membutuhkan perangkat elektronik yang mendukung pemutaran video seperti laptop, proyektor, atau handphone, sehingga keterbatasan perangkat dapat memengaruhi implementasi.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah disampaikan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah uraian mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, sekaligus menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Produk yang dihasilkan dapat berupa media, bahan ajar, maupun alat bantu pendidikan yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.
2. Video adalah media audiovisual yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak dan suara. Video dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan mampu menjelaskan konsep secara lebih konkret dan animasi.

3. Video animasi adalah jenis video yang menampilkan gambar-gambar bergerak hasil desain grafis atau ilustrasi, yang diatur sedemikian rupa untuk membentuk narasi visual. Video pembelajaran animasi dapat dilengkapi dengan teks dan suara untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
4. *Vasudhaiva Kutumbhakam* merupakan konsep kuno yang berasal dari ajaran Weda di India, yang secara harfiah berarti "*seluruh dunia adalah satu keluarga*." Ungkapan ini terdiri atas tiga kata dalam bahasa Sanskerta, yaitu *Vasudha* yang berarti dunia, *Eva* yang berarti sungguh atau sesungguhnya, dan *Kutumbhakam* yang berarti keluarga. *Vasudhaiva Kutumbhakam* mengedepankan nilai cinta kasih, perdamaian, saling pengertian, dan sikap toleran sebagai landasan penting untuk hidup berdampingan secara harmonis (Mery et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, *Vasudhaiva Kutumbhakam* mendorong peserta didik untuk menghargai perbedaan, bersikap inklusif, dan memiliki empati terhadap sesama. Nilai ini relevan untuk ditanamkan sejak dini guna membentuk karakter siswa yang mampu hidup damai di tengah masyarakat multikultural.
5. Dalam mata pelajaran IPAS, kekayaan budaya Indonesia dipelajari sebagai bagian dari upaya mengenalkan peserta didik pada keberagaman suku, adat istiadat, rumah adat, tarian tradisional, bahasa daerah, hingga pakaian dan makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Materi ini tidak hanya menumbuhkan wawasan kebangsaan dan kebhinekaan, tetapi juga mendorong siswa untuk menghargai, melestarikan, dan merasa bangga terhadap identitas budaya bangsa. Pembelajaran ini selaras dengan tujuan IPAS yang

mengintegrasikan aspek alam dan sosial secara kontekstual, serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan persatuan sejak dini (Kemendikbudristek, 2022).

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara terpadu. Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah membantu peserta didik memahami berbagai peristiwa alam dan sosial secara menyeluruh, bukan sebagai entitas yang terpisah (Rosyida et al., 2024).

