

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang bermutu ialah proses pembelajaran yang terarah dan memiliki tujuan yang jelas bagi siswa. Dalam perkembangannya, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter awal serta mengatur mutu sumber daya manusia di masa mendatang Hiranmayena et al., (2022). Melalui pendidikan, seseorang bisa memperoleh ilmu dan pengetahuan, baik melalui jalur formal yakni sekolah atau jalur nonformal yakni kursus atau pelatihan R.Assa et al. (2022). Berlandaskan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1, pendidikan ialah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk membangun proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka untuk menjadi lebih cerdas, membentuk kepribadian mereka, menanamkan moral yang tinggi, dan memperoleh keterampilan praktis untuk diri mereka sendiri, masyarakat, negara, dan pemerintah Irfan et al. (2020). Pendidikan yang efektif memerlukan dukungan sistem dan lingkungan yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Ketimpangan kondisi lingkungan pendidikan berpotensi memengaruhi kualitas layanan pendidikan, sehingga diperlukan perhatian serius untuk menjamin keberlangsungan dan pemerataan pendidikan yang bermutu Werang et al. (2022). Pendidikan perlu dikembangkan secara berkelanjutan agar mampu memenuhi kebutuhan siswa serta menyesuaikan dengan perkembangan pendidikan Susrawan et al. (2024).

Pendidikan menjadi dasar utama dalam mengoptimalkan potensi setiap individu agar dapat terlibat secara aktif pada hidup sosial, kebangsaan, juga kenegaraan Wahyuni et al. (2025). Pendidikan memiliki tujuan mulia untuk membentuk individu berkualitas. Sejak dini, siswa dibekali ilmu agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman, berakhlak, sehat, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Setiap individu berhak mendapat pendidikan bermutu demi masa mendatang yang lebih baik dengan peningkatan mutu pembelajaran di SD Rahman et al. (2022).

Tahap belajar ialah teknik yang dipakai guru guna membantu tahap belajar mengajar pada siswa Kasmini (2023). Berlandaskan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, tahap belajar di SD ialah tahap hubungan antara pendidik, siswa, juga beragam sumber belajar yang berjalan di sebuah lingkungan yang mendorong aktivitas belajar Jamaludin et al. (2023). Tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di SD adalah untuk mendorong terjadinya perubahan positif dalam diri siswa, baik di sisi kognitif, afektif, atau psikomotorik. Temuan proses pembelajaran ini memiliki berbagai fungsi, baik secara sosiologis maupun psikologis Afnan et al., (2022). Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sepihak, perlu adanya hubungan timbal balik antar pengajar juga siswa dalam prosesnya Ramdani et al. (2023). Namun, dalam pembelajaran, belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan di lapangan, sehingga masih ditemukan beragam persoalan.

Persoalan yang sering muncul di sekolah antara lain kurangnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa adalah ketertarikan untuk belajar yang mendorong terjadinya perubahan dalam diri siswa. Pengkajian yang dijalankan di SD Negeri 066054, pada kecamatan Medan Danai dengan melibatkan seluruh siswa

kelas IV yaitu sejumlah 21 orang. Berdasarkan hasil angket dan ulangan harian, telah diketahui bahwa bahwa terdapat sejumlah 13 orang siswa atau 62% memiliki nilai dibawah KKM, hal tersebut menunjukkan siswa tersebut diasumsikan telah memiliki minat belajar yang rendah Ramadani, et al. (2023). Pengkajian yang dijalankan di SD Negeri 060858 Medan, di siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan pada hasil angket telah ditemukan bahwa rata- rata skor minat belajar siswa hanya 73,41% dengan kategori sedang. Pada sebagian siswa sekitar 40% memiliki minat belajar yang masih rendah oleh Nura et al.(2025). Selanjutnya adapun pengkajian yang dijalankan di SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea, kota Makasar dengan melibatkan siswa kelas III A yaitu pada banyak siswa sejumlah 30 siswa. Berlandaskan temuan observasi awal dan data angket minat belajar siswa, telah ditemukan terdapat 2 orang siswa pada minat belajar yang sangat rendah, 4 orang siswa pada minat sedang, sedangkan siswa yang punya minat belajar yang besar sejumlah 4 orang siswa Pagarra & Idrus, (2020). Hal tersebut menjabarkan jika dominan siswa belum menampilkan minat belajar yang tinggi atau optimal

Faktanya diperkuat berlandaskan pengkajian yang dijalankan di kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung bahwa di kelas V terdapat 26 siswa. Dengan melalui wawancara, observasi, dan angket penilaian yang menjabarkan jika proses pembelajaran belum efektif mengoptimalkan minat belajar siswa. Dari hasil wawancara kepada wali kelas V, telah dijelaskan bahwa dari 26 siswa, tidak ada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan terdapat enam belas siswa dengan minat belajar rendah. Menurut penjelasan guru kelas, kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh kompleksitas dan kesulitan pemahaman materi yang

dirasakan. Tergantung pada mata pelajaran yang diajarkan, keadaan ini bisa terjadi di pagi hari maupun di sore hari. Guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan pemahaman dalam membuat media digital. Maka akibatnya guru hanya mengandalkan buku pelajaran, dan sewaktu-waktu menggunakan media dari youtube. Selain itu, hasil dari observasi di kelas V mendukung pernyataan tersebut bahwa, terdapat 16 siswa kurang berminat saat belajar bejalan. Ada sejumlah siswa yang kurang menyimak, mengantuk, melamun dan mengobrol saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Hal tersebut menjabarkan jika minat belajar siswa masih kecil. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 26 siswa memakai skala likert pada 10 butir pertanyaan, maka bisa dipahami jika pada dominan siswa punya minat belajar yang sangat rendah, yaitu didapat angka rerata sejumlah 2,34. Nilai tersebut ada di jarak 1,80–2,60, sehingga termasuk dalam kelompok rendah. Temuan ini menjabarkan jika minat belajar siswa keseluruhannya ada di jenjang yang masih sedikit. Hal tersebut mencerminkan jika dominan siswa belum menunjukkan ketertarikan juga motivasi yang optimal saat menjalani tahap belajar. Rendahnya minat belajar tersebut mengindikasikan bahwa siswa kurang memiliki dorongan internal guna terkait aktif pada aktivitas belajar. Karenanya, kondisi ini memerlukan perhatian yang lebih mendalam serta upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya saat menumbuhkan situasi belajar yang lebih menarik, menyenangkan, juga bisa mengoptimalkan dorongan serta partisipasi siswa.

.Berdasarkan fakta dari persoalan yang terjadi di kelas mengenai minat belajar siswa yang rendah. Minat belajar siswa rendah bukan tidak memiliki alasan,

ini bisa dikarenakan guru masih dominan menggunakan metode ceramah serta guru hanya berpatokan dengan suatu media yang seadanya yaitu seperti lembar kerja siswa juga papan tulis, serta dalam penggunaan media digital sangat minim Anggraeni, et al. (2021). Guru yang gagal memakai media pendidikan yang bisa mengoptimalkan semangat dan minat siswa dalam proses belajar patut disalahkan atas rendahnya minat belajar siswa. Kurangnya pengalaman guru memakai media belajar ialah penyebabnya. Selain itu, materi pembelajaran yang terlalu rumit atau yang tidak dipahami siswa dapat menyebabkan sedikitnya minat belajar siswa, yang membuat siswa bosan dan kesulitan memahami materi pelajaran Awalia, et al. (2021). Selanjutnya, dua sebab, internal dan eksternal, diduga memiliki dampak pada kurangnya motivasi belajar siswa. Unsur internal adalah unsur yang berasal dari dalam diri siswa, yang termotivasi untuk berhasil secara akademis tanpa tekanan eksternal dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di sisi lain, faktor eksternal adalah unsur yang tidak terkait dengan siswa dan dipengaruhi oleh berbagai sumber, seperti kelompok sosial, orang tua, dan guru Putri, et al. (2022). Berlandaskan sebab-sebab yang memberi dampak rendahnya minat belajar tersebut maka diperlukanlah sebuah media yang bisa dipakai menjadi bahan pembelajaran yang bisa mendukung guna mengoptimalkan perhatian dan semangat dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan sebuah media.

Kata Latin medium, yang menjadi asal kata bahasa Inggris media, secara harfiah berarti perantara atau alat untuk menyampaikan pesan. Setiap media yang dipakai pengirim untuk mengkomunikasikan suatu konsep atau pesan kepada penerima disebut sebagai media Fadilah, et al. (2023). Dalam pendidikan, media belajar ialah berbagai macam alat yang dipakai guna mengatakan pesan atau

informasi dalam kegiatan belajar mengajar Karisma, et al. (2020). Media ini mempermudah guru saat menyampaikan materi juga berperan sebagai penghubung antara sumber belajar dengan siswa sebagai penerima informasi Karomah, et al. (2024). Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih efektif dan efisien. Informasi dapat dikomunikasikan dengan lebih berhasil melalui media, yang memfasilitasi penerimaan dan pemahaman pesan bagi mereka yang membutuhkannya Wirantini et al., (2022). Pemakaian media saat belajar bisa mengoptimalkan minat siswa, membuat mereka lebih aktif saat menjalani pelajaran, serta membantu memahami materi dengan lebih baik Kasmawati et al. (2024). Contoh media belajar yang bisa dipakai ialah video animasi.

Video ialah media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio juga visual secara berurutan dalam jangka waktu tertentu. Media ini mempermudah siswa membaca materi dengan lebih baik karena mengaitkan indera penglihatan dan pendengaran, hingga menaikkan daya serap juga antusiasme belajar. Penggunaan video juga menumbuhkan keadaan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, juga menarik, sehingga mendorong siswa lebih aktif membaca materi Suwanto et al. (2024). Menurut pernyataan ini, pengalaman belajar siswa akan lebih menarik dan mudah diingat jika guru memakai video contohnya video animasi sebagai alat pengajaran.

Video animasi adalah kumpulan *frame* berbeda yang ditampilkan pada waktu tertentu hingga terlihat bergerak, umumnya diikuti suara contohnya dialog atau efek audio Galuh et al. (2023). Video animasi ialah media belajar yang

menyajikan informasi secara visual melalui kombinasi warna, gerakan, suara, dan gambar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Animasi membantu memvisualisasikan materi yang abstrak, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran Dian Supriyani et al. (2021). Video animasi memiliki kelebihan menjadi media belajar, media ini sangat efektif dan cepat dalam penyampaian materi pembelajaran, dapat diulang-ulang dalam penyampaian materi dan mampu menjelaskan tahap kejadian dengan jelas dan nyata. Video animasi dapat membantu dari konsep yang sulit menjadi mudah dipahami, tahan lama dan penggunaannya dapat mendorong guru untuk belajar teknologi, meningkatkan kemampuan dasar siswa Asih, et al. (2023). Media ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa. Meskipun penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya, media di pengkajian ini berbeda karena menampilkan isi yang berkaitan dengan kearifan lokal.

Kearifan lokal termasuk warisan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu. Di dalamnya terkandung nilai-nilai bijak yang mencerminkan cara pandang hidup masyarakat setempat, yang berpijak pada pedoman moral serta nilai-nilai kearifan dalam menjalani kehidupan Fa'idah, et al. (2024). Menurut Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kearifan diperlukan dalam berinteraksi, sedangkan lokal berkaitan dengan sesuatu yang berasal dari wilayah tertentu, baik berlaku setempat maupun secara luas. Secara umum, kearifan lokal punya sejumlah tujuan penting, seperti berfungsi sebagai penanda identitas, komponen kohesi sosial, komponen budaya yang muncul dalam masyarakat, memberikan rasa persatuan pada beberapa komunitas, mengubah sikap dan interaksi antara individu dan kelompok, serta memupuk persatuan dan melestarikan solidaritas kelompok. Salah

satu daerah yang dikenal memiliki beragam bentuk kearifan lokal adalah Pulau Bali. Pulau Bali dikenal sebagai daerah yang kaya akan kearifan lokal, baik yang berasal dari warisan turun-temurun maupun yang muncul belakangan sebagai hasil interaksi dengan budaya dan masyarakat lain Nurrubi et al. (2022). Karenanya, pemahaman terhadap kearifan lokal perlu dijelaskan pada proses pendidikan sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai budaya kepada siswa, khususnya melalui mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS ialah perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan di Kurikulum Merdeka. IPAS mempelajari perihal makhluk hidup, benda mati, juga hubungan di antaranya di alam semesta, sekaligus memahami kehidupan manusia baik menjadi individu atau makhluk sosial yang berinteraksi pada lingkungan sekitarnya Suparti & Abidin, (2024). Struktur IPAS mengkombinasikan ilmu alam juga sosial guna membantu siswa memahami fenomena alam, kehidupan sosial, dan hubungan keduanya. Agar lebih mudah dipahami, pelajaran IPAS perlu didukung dengan media pembelajaran. Hal tersebut menjabarkan jika guru harus memakai media pembelajaran guna mempermudah menjabarkan materi IPAS yang sifatnya sulit dikaji secara langsung Lestari, et al. (2023).

Berdasarkan penyelesaian yang bisa diberikan guna menuntaskan persoalan tersebut ialah penggunaan video animasi bermuatan kearifan lokal. Dukungan terhadap usulan media ini juga ditemukan dalam beberapa hasil penelitian yang dimuat dalam jurnal artikel sebagai berikut. 1) Usulan ini didukung oleh sejumlah hasil pengkajian yang menegaskan efektivitas media pembelajaran bermuatan kearifan lokal dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran. Salah satu pengkajian yang relevan dijalankan Lisdiyanti et al. (2024), Pengkajian perihal pembuatan film pendidikan guna mengatakan pengetahuan lokal di Palembang mengungkapkan jika siswa memberi respons positif pada media tersebut, yang berlandaskan persepsi para ahli sangat valid. Melalui pendekatan kontekstual yang sejalan pada keseharian mereka, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus meningkatkan minat mereka dalam belajar. 2) Pengkajian perihal efektivitas media video animasi dalam menaikkan minat belajar siswa mendukung proposisi media tersebut oleh Deswita dan Dafit (2024), pengkajian menjabarkan jika media video animasi menciptakan suasana belajar yang menarik, menaikkan konsentrasi juga menumbuhkan semangat belajar. Media ini efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar dengan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. 3) Pengkajian yang dijalankan Jamaludin et al (2023) , penelitian menjabarkan jika media video animasi layak digunakan di sekolah dasar karena dapat memotivasi siswa, meningkatkan minat, keterlibatan, antusiasme. Penggunaan sejalan dengan bukti empiris tentang efektifitasnya dalam mendukung pembelajaran di tingkat dasar.

Berlandaskan persoalan terbut, pengkaji berkehendak menjalankan untuk pengkajian yang memiliki judul **“Pengembangan Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD”**

1.2 Identifikasi Masalah

Pengkajian yang dijalankan di SD Negeri 3 Baler Bale Agung, diperlihatkan kepada siswa kelas lima. Sejumlah masalah terkait media pendidikan pada tahap belajar ditemukan. Persoalan pertama yang ditemukan adalah guru masih lebih memilih memakai bahan ajar tradisional, yang menjabarkan jika mereka belum memakai teknologi atau teknik pengajaran kontemporer dengan maksimal.

Persoalan kedua yang ditemukan ialah keperluan siswa terhadap media belajar yang menarik. Media inovatif yang dapat menarik minat siswa dengan memperkenalkan mereka pada sumber belajar yang tidak familiar akan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar. Kekhawatiran ketiga adalah betapa pentingnya bagi pendidik untuk berinovasi dalam penggunaan media pendidikan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Untuk mendorong pembelajaran yang lebih inovatif dan produktif bagi anak-anak, sangat penting bagi pendidik untuk mahir dalam teknologi dan menggunakannya dengan tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Baler Bale Agung.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video animasi bermuatan kearifan lokal Bali.
3. Materi yang digunakan adalah Harmoni dalam Ekosistem, yang terfokus pada topik C yaitu Ekosistem yang Harmonis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung?
2. Bagaimana validitas produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung?
3. Bagaimana kepraktisan produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung?
4. Bagaimana keefektifan produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem terhadap Minat Belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung.
2. Mengetahui Validitas produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung.
3. Mengetahui kepraktisan produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung.

4. Mengetahui keefektifan produk media video animasi bermuatan kearifan lokal materi Ekosistem terhadap Minat Belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pengkajian ini memberi kegunaan saat memperbanyak pemahaman juga pengetahuan perihal begitu utamanya pemakaian media belajar yang menarik dan inovatif, salah satunya adalah video animasi yang bermuatan kearifan lokal. Media pembelajaran seperti ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, namun juga bisa mempermudah siswa memahami materi pelajaran karena disampaikan dengan cara yang sesuai dengan budaya dan lingkungan mereka. Pengkajian ini bisa memperkuat pandangan jika pemakaian media yang sejalan juga dekat pada keseharian siswa bisa mengoptimalkan minat belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, yang kerap kali disebut sulit atau membosankan oleh sebagian siswa. Hingga, temuan pengkajian ini dikehendaki bisa dipakainya sebagai referensi dan landasan teori ke pengkajian berikutnya saat pengembangan media belajar yang efektif dan kontekstual

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis dapat dimanfaatkan yakni.

- a. Bagi siswa, Pengkajian ini memberi manfaat saat pemakaian media pembelajaran yang menarik seperti video animasi bisa mempermudah siswa mengetahui konsep-konsep dalam materi Ekosistem. Selain itu, siswa akan lebih termotivasi juga antusias dalam mengikuti pelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik juga sejalan pada keseharian siswa
- b. Bagi guru, pengkajian ini bisa memberi saran pada guru saat mengembangkan juga memakai media belajar yang lebih bervariasi juga menarik. Khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi Ekosistem, guru bisa memakai video animasi bermuatan kearifan lokal menjadi solusi guna mengoptimalkan keterlibatan juga pengetahuan siswa sepanjang tahap belajar mengajar.
- c. Bagi Peneliti lain, pengkajian ini bisa menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Terutama bagi peneliti yang tertarik pada pengembangan media bermuatan animasi dan kearifan lokal, temuan dari pengkajian ini dapat dipakai guna dasar dalam merancang inovasi belajar yang lebih efektif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikehendaki pada pembuatan video animasi bermuatan kearifan lokal ialah.

1. Produk yang dimaksimalkan ialah media belajar visual dalam bentuk video animasi yang dapat digunakan sebagai pendorong minat

belajar siswa kelas V SD dalam memahami materi ekosistem.

2. Video animasi didesain dalam bentuk 3D dengan karakter, latar, dan narasi yang bermuatan kearifan lokal Bali, sehingga siswa dapat mengenali dan menghargai lingkungan serta budaya sekitarnya.
3. Dalam video animasi bermuatan Kearifan Lokal Bali yaitu dengan mengintegrasikan upacara adat Bali yaitu Tumpek Wariga.
4. Media pembelajaran ini mencakup materi pembelajaran ekosistem yang terfokus pada topik C yaitu materi Ekosistem yang harmonis. Penyampaian materi akan dikaitkan dengan Kearifan Lokal Bali Tumpek Wariga.
5. Dalam Video, bagian pembuka video akan menampilkan kegiatan upacara Tumpek Wariga dalam bentuk animasi, pada bagian isi akan membahas materi ekosistem yang harmonis, materi tersebut akan dikaitkan dengan Kearifan Lokal Tumpek Wariga.
6. Durasi video animasi berkisar antara 5 sampai 10 menit per video, disesuaikan dengan materi yang dibahas.
7. Format video dibuat dalam bentuk MP4 dengan resolusi minimal HD (1280×720px), agar video dapat diputar di berbagai perangkat seperti, *proyektor, laptop, tablet, handphone*, dan *laptop*.
8. Narasi video direkam dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak sulit diketahui siswa SD, pada intonasi yang menarik juga dilengkapi dengan musik latar dan efek suara yang mendukung suasana belajar.
9. Disediakan link video pada bahan pendampingan untuk dapat

mengakses video animasi.

10. Video animasi ini dapat digunakan secara *sinkron* (di kelas Bersama guru) maupun *asinkron* (diakses siswa secara mandiri di rumah).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengoptimalan video animasi bermuatan kearifan lokal ini dikehendaki bisa mengoptimalkan minat belajar siswa saat mengetahui materi Ekosistem yang Harmonis.
- b. Video animasi yang dikembangkan bisa dipakai menjadi media belajar tambahan yang mempermudah guru saat menjabarkan materi dengan menarik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengoptimalan video animasi ini dijalankan berlandaskan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di salah satu SD yang menjadi lokasi pengkajian.
- b. Pengkajian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk video animasi bermuatan kearifan lokal untuk menunjang proses pembelajaran materi Ekosistem yang Harmonis, tanpa sampai pada tahap implementasi luas.

1.9 Definisi Istilah

Guna mencegah terjadinya kekeliruan terkait pengertian yang dipakai pada pengkajian ini, hingga dianggap penting guna memberi penjabaran atau batasan pada pengertian tersebut ialah.

1. Pengembangan

Pengembangan ialah upaya yang dijalankan guna merancang, menciptakan, serta memvalidasi suatu produk, baik seperti materi, media, alat, maupun rencana belajar yang dipakai pada konteks pendidikan.

2. Video Animasi

Video animasi ialah kombinasi media audio visual, di mana gambar animasi ditampilkan dalam bentuk gerak yang disertai dengan audio atau suara yang selaras dengan karakter animasi tersebut.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merujuk pada beberapa jenis kearifan yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral yang dipelajari, dipraktikkan, dan diwariskan dari generasi ke generasi oleh suatu kelompok masyarakat di daerah atau lingkungan tempat mereka tinggal.

4. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS, yang memungkinkan siswa mempelajari berbagai fenomena lingkungan alam maupun sosial yang saling berhubungan.

5. Mata Pelajaran IPAS

IPAS ialah kombinasi antar mata pelajaran IPA serta IPS, yang memungkinkan siswa mempelajari berbagai fenomena lingkungan alam maupun sosial yang saling berhubungan.