

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai sembilan hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi dasar utama dalam membangun pengetahuan dan keterampilan siswa. Pendidikan yang baik dapat membantu siswa mencapai potensi mereka (Niswah et al., 2023). Dalam hal ini, kurikulum memainkan peran penting sebagai pedoman dan acuan dalam proses pembelajaran di sekolah, serta sebagai pengarah dan pengatur dalam pencapaian tujuan pendidikan. Kurikulum yang efektif dan berkualitas tinggi memainkan peran penting dalam keberhasilan pendidikan. Kurikulum terus dikembangkan seiring dengan kemajuan zaman untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan generasi bangsa dengan sumber daya yang unggul, berkualitas, dan kompetitif (Martin & Simanjorang, 2022). Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk mengembangkan minat dan bakat siswa sejak dini dengan berfokus pada materi penting, pengembangan karakter, dan penguatan kompetensi siswa (Ramadhan et al., 2024:40). Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fondasi yang kuat bagi siswa dalam pendidikan dasar agar mereka dapat mengembangkan potensi terbaik mereka (Muttaqin et al., 2024:1).

Dari pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka dirancang sebagai upaya untuk membangun fondasi pendidikan yang kuat sejak dini, guna mengembangkan minat, bakat, karakter, dan kompetensi siswa secara optimal sesuai dengan potensinya masing-masing. Kurikulum Merdeka bertujuan menciptakan pendidikan yang menyenangkan, mengejar ketertinggalan pembelajaran akibat pandemi, serta mengembangkan potensi dan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang fleksibel, mendalam, dan sesuai kebutuhan siswa (Suherman, 2023:2). Pada kurikulum merdeka, salah satu muatan yang diajarkan yaitu muatan IPAS. Muatan IPAS merupakan bagian penting dari Kurikulum Merdeka. IPAS merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang membahas materi mengenai lingkungan alam serta interaksi manusia di dalamnya.

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Anggita et al., 2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mencakup beberapa materi pengetahuan yang sering dilihat oleh siswa, sehingga pembelajaran IPAS dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Mardanila et al., 2023). Muatan IPAS merupakan pelajaran penting yang meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui pendekatan ilmiah seperti eksperimen, observasi, dan analisis untuk memahami fenomena alam serta konsep dasar seperti materi interaksi antar makhluk hidup (Yasrini et al., 2025). Dalam proses ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis yang lebih luas, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang penting dalam menghadapi tantangan sehari-hari, yang tercermin dari hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sangat bergantung pada sejauh mana guru mampu menjalankan perannya sebagai fasilitator yang memberikan dukungan dan fasilitasi sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan siswa, serta membangun interaksi kelas yang efektif (Sanjaya et al., 2022). Dalam perannya sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab membantu siswa dalam proses belajar dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, menyesuaikan metode dengan perkembangan siswa, serta membangun interaksi kelas yang efektif, sekaligus menjadi teladan yang memiliki sifat dan karakter kuat yang dapat dijadikan panutan dalam berbagai aspek kehidupan siswa (Masinambow et al., 2025). Dalam proses pembelajaran, evaluasi terhadap pemahaman siswa mengenai materi perlu dilakukan melalui penilaian hasil belajar yang berlandaskan pada kriteria atau standar yang telah ditetapkan.

Mengacu pada ketentuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila memperoleh nilai rata-rata sebesar 86–100%, dengan keterangan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan dan layak diberikan pengayaan atau tantangan lebih lanjut (Kemendikbudristek, 2021). Dengan demikian, guru harus memenuhi kualifikasi sebagai individu yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan, di mana guru memiliki peran penting dalam mewariskan nilai dan norma kepada generasi penerus guna menjaga kelestarian nilai, sekaligus mendorong terciptanya nilai-nilai baru melalui proses pendidikan (Febriana, 2021:5). Guru yang profesional tidak hanya menguasai teori dan konsep pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk

menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa serta memanfaatkan teknologi guna mendukung efektivitas proses pembelajaran (Meyvita et al., 2025). Kinerja guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru yang profesional tidak hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan (Sumitra & Qomariyah, 2025). Dalam melaksanakan tugasnya, guru dituntut untuk memenuhi berbagai kompetensi, yaitu penguasaan materi dan keterampilan pedagogis dalam pembelajaran (Susanto, 2019:188).

Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari jika mereka memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Namun, media pembelajaran masih belum digunakan secara optimal dalam proses belajar-mengajar. Umumnya pendidikan IPAS sering mengalami hambatan dalam memahami konsep abstrak yang dimuat dalam materi pembelajaran. Khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dikarenakan materi pembelajaran IPA bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal, pembelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran seperti gambar atau video. Media seperti itu dapat membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep dengan lebih baik. Fakta di lapangan saat observasi di SD No. 3 Abiansemal menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA, guru masih menerapkan metode ceramah sebagai pendekatan utama, serta mengandalkan penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah ini belum selaras dengan kurikulum yang berlaku maupun dengan kemajuan teknologi saat ini. Hal ini

disebabkan oleh keterbatasan pemahaman guru terkait penggunaan media interaktif dan media konkret dalam proses pembelajaran. Dengan Kurangnya media pendukung dalam proses pembelajaran hal tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam beberapa materi IPAS yaitu pada materi mengenal Ekosistem di kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD No. 3 Abiansemal pada hari Senin, 17 Maret 2025 bersama wali kelas III, Ibu Ni Wayan Sari Arthini mengenai kendala dan upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD No. 3 Abiansemal yaitu terkait kendala pelaksanaan proses pembelajaran IPAS mengenai penggunaan bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku konvensional yang diberikan oleh pemerintah dan guru kurang memiliki waktu dalam mengembangkan media ajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan pemahaman siswa dalam memahami materi IPAS khususnya dalam mengenal Ekosistem. Berdasarkan data hasil kuesioner, sebanyak 13 dari 25 orang siswa kelas III SD No. 3 Abiansemal memiliki kecenderungan belajar secara visual, 9 dari 25 siswa memiliki gaya belajar auditorial, dan 3 dari 25 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Oleh karena itu, diperlukan penyediaan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi karakteristik belajar siswa yang beragam. Akan tetapi, guru mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman terkait pengaplikasian materi dengan kehidupan sehari-hari dikarenakan materi Ekosistem sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan dan pengembangan media interaktif oleh guru belum maksimal dilakukan sehingga belum mampu mengembangkan pemahaman siswa dalam belajar materi Ekosistem.

Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dibuktikan dengan suasana pembelajaran yang sangat membosankan dan siswa yang tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Siswa hanya menyimak dan menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kurangnya keterlibatan siswa mengakibatkan pembelajaran yang pasif, di mana siswa hanya mendengarkan, kondisi tersebut dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan mereka. Metode ceramah mungkin tidak sesuai untuk semua siswa, terutama bagi mereka yang lebih suka belajar melalui penayangan video atau gambar.

Ketidaksesuaian metode ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas III, yang terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar yang belum mencapai standar ketuntasan minimal khususnya pada materi Bab 3 mengenai Ekosistem yaitu 60. Menurut BSKAP Kemendikbudristek, siswa dianggap lulus apabila berhasil menyelesaikan lima penugasan pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata minimal sebesar 86%. Meskipun demikian, pencapaian hasil belajar pada muatan IPAS masih berada di bawah standar yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan BSKAP. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep Ekosistem masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dalam menunjang proses pembelajaran agar efektif dan inovatif tentunya penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Tentunya dalam proses pembelajaran hal yang harus diperhatikan berkaitan penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar atau karakteristik siswa dan kebutuhan proses pembelajaran yang telah terintegrasi dengan teknologi. Untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa. Ini karena penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa serta meningkatkan proses pembelajaran (Karomah et al., 2024). Dengan meningkatnya minat, motivasi, dan kreativitas siswa ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi alat yang efektif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikatakan efektif karena dapat menciptakan proses belajar menyenangkan dan tidak monoton serta menarik perhatian siswa. Guru sebagai pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Sani, 2019:321). Salah satu media pembelajaran yang cocok diaplikasikan pada anak sekolah dasar kelas III yakni media pembelajaran video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran visual yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio secara interaktif untuk membantu siswa memahami materi kompleks melalui penyajian yang lebih sederhana dan mudah dipahami (Pradana, 2025). Penggunaan media video animasi bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi yang cenderung sulit apabila disampaikan melalui metode pembelajaran konvensional (Aulia et al., 2025). Di era kemajuan teknologi, anak-anak di sekolah dasar tentunya tidak asing lagi dengan teknologi yang telah berkembang. Video animasi tidak hanya menampilkan visual yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan

menyenangkan (Anisa & Nuruddin, 2024). Media video animasi dapat membantu menyampaikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, serta siswa dapat lebih cepat memahami materi melalui penyajian materi dalam bentuk video. Media pembelajaran berbasis digital sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Ketika dalam proses pembelajaran dilengkapi dengan foto, video, contoh, dan latihan, siswa SD merasa lebih memahami pelajaran (Azkia et al., 2023).

Media video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan yaitu dirancang dengan materi pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang berhubungan dengan kerifan lokal Bali yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran, terutama dalam materi Ekosistem adalah *Tumpek Wariga* dan *Tumpek Uye*. *Tumpek Wariga* adalah hari penghormatan kepada Tuhan sebagai *Sang Hyang Sangkara*, yang menciptakan segala jenis tumbuhan dan bermanfaat bagi manusia. Dalam kepercayaan Hindu Bali, tumbuh-tumbuhan dihormati karena kebaikannya terhadap manusia. Perayaan ini diadakan pada hari Sabtu, *Saniscara Kliwon Wariga*, setiap 210 hari sekali, atau 25 hari sebelum Hari Raya Galungan. *Tumpek Wariga* disebut *Tumpek Panguduh*, pemujaan terhadap *Sang Hyang Sangkara*, beliau adalah yang menghidupkan segala jenis tumbuh-tumbuhan seperti berbagai jenis kayu-kayuan. Dalam perayaan *Tumpek Wariga* terdapat ungkapan sesapaan “*Kaki-kaki, dadong jumah, tiyang mepengarah buin selae dina galungan apang mebuah nged....nged...nged....*” ungkapan tersebut bermakna bahwa tumbuh-tumbuhan dianggap sebagai *kaki* (kakek) itu berarti bahwa tumbuh-tumbuhan (alam lingkungan) pertama kali diciptakan oleh Tuhan dalam proses kridhanya adalah makhluk yang lebih tua dari manusia (Suseni, 2021). Sedangkan,

Tumpek Uye yang dikenal sebagai *Tumpek Kandang*, yaitu hari raya umat Hindu yang dirayakan untuk menghormati binatang, baik liar maupun peliharaan. Perayaan ini juga menjadikan pelajaran tentang cara merawat dan menyayangi binatang serta menjaga kelestarian lingkungan (Arta et al., 2025). Masyarakat Hindu, khususnya di Bali, dapat melakukan upacara ini untuk mengucapkan terima kasih kepada alam semesta dan semua isinya, terutama binatang yang dipuja selama *Tumpek Uye*. Tanpa adanya binatang, kehidupan alam semesta akan terganggu dan berdampak pada kehidupan manusia, sehingga tidak ada keharmonisan dan kedamaian. Melalui pelaksanaan hari suci *Tumpek Uye* sekaligus memberikan pendidikan bagi umat Hindu khususnya di Bali akan kebesaran *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* yang berada dimanamana atau berada disetiap tempat, terutama tuhan yang menjiwai binatang yang bergelar *Sang Hyang Rare Anggon* (Divayan, 2023). Dengan demikian, Media video animasi berbasis kearifan lokal Bali dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai dari perayaan *Tumpek Wariga* dan *Tumpek Uye* ke dalam materi Ekosistem. *Tumpek Wariga* merepresentasikan penghormatan terhadap tumbuhan, sementara *Tumpek Uye* terhadap hewan.

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademik melalui ujian dan tugas-tugas serta kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang menunjang perolehan hasil belajar. Hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu. Hasil belajar didefinisikan sebagai keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang dimiliki siswa selama

proses belajar dan perubahan perilaku yang disebabkan oleh proses belajar (Andryannisa et al., 2023). Proses pembelajaran tidak hanya mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal dan eksternal menjadi dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal terdiri dari faktor psikis dan fisik, seperti kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, atau faktor sosial, terdiri dari kondisi keluarga, lingkungan, guru, metode dan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran.

Kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat dan motivasi merupakan faktor internal yang muncul dari dalam diri siswa dan mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya yaitu penggunaan model, metode, dan pemanfaatan media pembelajar. Setiap siswa tentunya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengenali gaya belajar dari setiap siswanya dan ketepatan penggunaan gaya belajar agar siswa tidak mengalami kendala atau kesulitan dalam menerima, memahami, dan mengolah informasi pada saat proses pembelajaran (Astuti et al., 2021). Maka dari itu, suatu proses pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

Karakteristi siswa di sekolah dasar menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap konten pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Siswa SD memiliki tingkat keterlibatan dan pemahaman yang lebih tinggi ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menarik secara visual, termasuk

penggunaan animasi dan warna-warna yang menarik. Hal ini dikarenakan konten yang mengandung animasi dan warna cerah dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan menyajikannya dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas praktik pembelajaran di sekolah masih bertumpu pada metode konvensional. Pendekatan tradisional ini umumnya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai media utama pembelajaran. Metode pengajaran konvensional seperti ini seringkali kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, dan dapat mengakibatkan pembelajaran yang pasif serta menurunnya motivasi belajar siswa. Sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan ini, penggunaan Video animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPA dapat menjadi alternatif yang efektif. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu melestarikan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, pengintegrasian kearifan lokal Bali ke dalam materi pembelajaran telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan literasi budaya dan pemahaman siswa terhadap materi Ekosistem.

Melalui kombinasi antara teknologi digital dan kearifan lokal Bali, media pembelajaran video animasi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa, sementara integrasi kearifan lokal Bali dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas III Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa pada muatan IPAS kelas III SD No. 3 Abiansemal menunjukkan kecenderungan yang masih rendah, khususnya pada materi bab III Ekosistem.
- 2) Penggunaan bahan ajar yang hanya mengandalkan buku konvensional yang kurang memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
- 3) Guru masih kurang memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dalam mendukung pemahaman siswa.
- 4) Guru belum mengintegrasikan kearifan lokal Bali dalam pengaitan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari pada pembelajaran IPAS.
- 5) Guru mengalami hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, yang disebabkan oleh keterbatasan pemahaman terhadap teknologi yang belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu permasalahan yang ditemukan sangat beragam. Oleh karena itu, diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang perlu dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah yaitu kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi serta belum

mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal Bali pada materi Ekosistem dalam pembelajaran IPAS sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa kelas III SD No. 3 Abiansemal

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun video animasi pada materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas pengembangan video animasi pada materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media video animasi pada materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar?
- 4) Apakah media video animasi pada materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD No. 3 Abiansemal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun berupa pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Bali pada materi Ekosistem muatan IPAS kelas III sekolah dasar.
- 2) Untuk Mengetahui validitas pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Bali pada materi Ekosistem muatan IPAS kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal Bali pada materi Ekosistem muatan IPAS kelas III sekolah dasar.
- 4) Untuk Mengetahui efektivitas dari penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal Bali pada materi Ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD No. 3 Abiansemal.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan hasil media video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi kemajuan proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berupa video animasi. Selain itu, pengembangan video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali ini juga diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi,

sehingga dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai inspirasi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan materi Ekosistem dan kearifan lokal. Dengan demikian, hal ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mutu pendidikan di Indonesia. Di samping itu, hasil kajian ini juga berpotensi menjadi referensi bagi penelitian lain yang berkaitan dengan berbagai aspek serupa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan oleh kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan untuk membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

2) Bagi Siswa

Media video animasi berbasis kearifan lokal Bali dikembangkan untuk mendukung pembelajaran siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Ekosistem secara kontekstual dan menyeluruh. Oleh karena itu, media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang relevan. Tampilan yang menarik dan narasi yang mudah dipahami menjadikan video animasi ini mampu menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, video ini dikemas sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur edukatif dan budaya lokal, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media yang

dikembangkan disajikan dalam bentuk video yang dapat diakses secara online melalui *link* yang telah disediakan. Dengan akses yang fleksibel ini, siswa menjadi lebih tertarik mempelajari materi serta lebih mudah mengulang pelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep ekosistem dalam konteks budaya Bali.

3) Bagi Guru

Pengembangan video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali memberikan manfaat langsung bagi guru dalam menunjang proses pembelajaran IPAS. Media ini membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, video animasi ini juga menambah variasi bahan ajar, khususnya bahan ajar interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Melalui pemanfaatan teknologi, media ini memudahkan guru dalam menyediakan media ajar yang dapat diakses dan digunakan langsung oleh siswa, baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Dengan demikian, video animasi ini menjadi alternatif inovatif yang mendukung guru dalam menyampaikan materi ekosistem secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik lokal siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Guna menambah referensi baru bagi penelitian lain yang terkait dan meningkatkan kualitas pengembangan video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis kearifan lokal Bali yaitu *Tumpek Wariga* dan *Tumpek Uye* dalam bentuk video. Media video animasi ini berfokus pada materi Ekosistem kelas III sekolah dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk ini dirancang menjadi media pembelajaran berupa video animasi yang memuat tujuan pembelajaran, isi materi, uji pemahaman siswa dilakukan melalui penyajian pertanyaan di tengah-tengah video animasi, penyediaan permainan edukatif pada akhir video, serta penyusunan kesimpulan yang merangkum materi yang telah dipelajari.
- 2) Media video animasi ini dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti sehingga siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan. Materi yang termuat dalam media video animasi yaitu materi Ekosistem pada bab III untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- 3) Isi dari penyajian materi pada media video animasi lebih mengintegrasikan kearifan lokal Bali yaitu yaitu *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga* sehingga dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata atau sekitar siswa.
- 4) Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini didalamnya telah termuat audio, *teks*, animasi, *background* serta gambar ilustrasi yang menarik dan penjelasan materi yang tetap memperhatikan kehidupan dan hal-hal nyata yang ada disekitar siswa, lalu didalamnya memuat *backsound* serta *dubbing*.
- 5) Aplikasi dan website yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini yaitu aplikasi *Canva*, *Veo*, *Edpuzzle* dan *Zep Quiz*.

- 6) Media video animasi ini berdurasi antara 10-12 menit.
- 7) Media pembelajaran video animasi ini dapat di tayangkan dengan menggunakan sebuah *smartphone* atau PC (laptop atau komputer) melalui *link* yang disediakan, lalu dihubungkan melalui proyektor sehingga lebih praktis digunakan saat pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat menonton video animasi ini dirumah melalui orang tua/wali siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan media video animasi materi Ekosistem berbasis kearifan lokal Bali, yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS kelas III SD No. 3 Abiansemal ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III SD No. 3 Abiansemal telah menguasai kemampuan membaca dan literasi.
- 2) SD No. 3 Abiansemal telah didukung dengan adanya internet dan peralatan elektronik berupa *laptop*, proyektor serta *smartphone*.
- 3) Guru dan siswa kelas III sudah mampu mengoperasikan *laptop* atau *smartphone*.
- 4) Guru belum pernah membuat dan mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *Canva*, *Veo*, *Edpuzzle* dan *Zep Quiz* ini dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) Media video animasi ini dapat menjadi sarana yang mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran materi Ekosistem sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

- 6) Video animasi dapat mendorong minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi karena dalam penyampaian materi pembelajaran memiliki alur yang berbeda dengan sebelumnya yang hanya berpaku pada buku siswa dan ceramah saja.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS kelas III SD No. 3 Abiansemal, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video animasi ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPAS materi Ekosistem kelas III di sekolah dasar dan hanya terbatas pada 1 BAB pembelajaran yaitu pada bab 3 “Hidup Bersama Alam”.
- 2) Pengembangan media video animasi ini hanya tersebar pada SD No. 3 Abiansemal karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan dan hanya bisa digunakan pada *smartphone* atau laptop.
- 3) Pengembangan media video animasi materi Ekosistem berorientasi kearifan lokal Bali ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa disituasi pembelajaran saat ini, maka media video animasi ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi lapangan.

1.9 Definisi Istilah

Dalam penelitian terdapat istilah-istilah penelitian yang digunakan sehingga untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian diperlukan pendefinisian istilah-istilah tersebut. Adapun definisi istilah yang diberikan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar sangat signifikan karena memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak dalam interaksi dengan guru, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan siswa akan belajar dengan lebih baik (Yuanta et al., 2025).
- 2) Video animasi adalah jenis media pembelajaran yang membuat pelajaran lebih menarik bagi siswa dengan menambahkan audio dan animasi gambar yang bergerak sehingga menjadi lebih hidup dan menarik minat siswa (Rahmanto et al., 2025).
- 3) Kearifan lokal Bali dikenal sebagai nilai-nilai, tradisi, dan praktik budaya yang diwariskan oleh masyarakat Bali secara turun-temurun dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari.
- 4) Hasil Belajar didefinisikan sebagai keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang dimiliki siswa selama proses belajar dan perubahan perilaku yang disebabkan oleh proses belajar (Andryannisa et al., 2023).