

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar saat ini merupakan hasil integrasi antara mata pelajaran IPA dan IPS. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran IPAS dilakukan secara kontekstual, berbasis proyek, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan karakter sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

IPAS mulai diajarkan sejak kelas III, dengan materi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, mencakup topik-topik seperti keanekaragaman makhluk hidup, lingkungan, teknologi, hingga kehidupan sosial dan budaya. Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kepedulian terhadap lingkungan alam dan sosial. Dengan pendekatan yang mengutamakan pemahaman makna (*meaningful learning*), Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran IPAS yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi siswa untuk menghadapi tantangan masa depan (Rahman & Fuad, 2023).

Hal ini bertolak belakang dengan capaian hasil belajar ipas di Indonesia yang

masih tergolong rendah, hal ini tercemin dari hasil penelitian *Program for International Student Assessment (PISA) 2022* yang diumumkan pada 5 Desember 2023 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 68 dunia dengan skor matematika 379, sains 398, dan membaca 371. Secara khusus di bidang sains, peringkat Indonesia naik 6 posisi dibanding PISA 2018.

Namun, skor sains justru turun 13 poin dari siklus sebelumnya, sejalan dengan tren penurunan global akibat dampak pandemi covid-19. Meski demikian, penurunan skor sains Indonesia hampir setara dengan rata-rata penurunan internasional, mencerminkan ketangguhan sistem pendidikan nasional dalam menghadapi *learning loss*, didukung oleh berbagai program pemulihan pembelajaran seperti kurikulum darurat, pelatihan guru, dan bantuan akses daring. Namun, skor sains Indonesia masih berada jauh di bawah rata-rata dunia, menandakan perlunya perbaikan kualitas pendidikan secara berkelanjutan agar dapat bersaing di tingkat internasional (OECD 2023, 2022). Rendahnya pencapaian ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas IV, tantangan dalam pembelajaran IPAS semakin kompleks seiring dengan meningkatnya kompleksitas materi dan tuntutan pembelajaran yang lebih tinggi. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan kemampuan berpikir kritis serta analisis yang belum sepenuhnya berkembang pada usia mereka (Zuhaida & Yustiana, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar, karena siswa merasa materi yang disampaikan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan tidak cukup menarik secara visual maupun

pengalaman belajar (Studi *et al.*, 2024).

Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang inovatif juga menjadi faktor penyebab utama kurangnya antusiasme siswa terhadap IPAS. Akibatnya, proses pembelajaran tidak berjalan optimal, dan hasil belajar siswa pun cenderung rendah (Astawa *et al.*, 2020). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, agar pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah dasar pada umumnya masih cenderung konvensional, yaitu berpusat pada guru dan didominasi oleh ceramah, membaca buku teks, serta penugasan tertulis tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Resta & Kodri, 2023). Pendekatan ini kurang memperhatikan kebutuhan belajar siswa yang beragam dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta kontekstual. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik yang membutuhkan rangsangan melalui gambar, animasi, atau aktivitas yang menyenangkan agar materi mudah dipahami dan diingat (Fitri & Hadi, 2024). Ketika media pembelajaran yang digunakan tidak relevan dengan dunia nyata atau pengalaman siswa, maka materi IPAS menjadi sulit untuk dipahami karena terasa abstrak dan jauh dari kehidupan mereka. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, siswa cepat merasa bosan, dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menurun. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap terhadap pelajaran IPAS. Maka dari itu, penting bagi guru untuk mulai mengadopsi metode dan media

pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa abad ke-21.

Di sisi lain, Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang sangat beragam dan sarat akan nilai-nilai edukatif, salah satunya adalah seni pertunjukan wayang yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak benda dunia (Arifah & Saputra, 2023). Wayang bukan hanya sekadar hiburan tradisional, tetapi juga merupakan media yang kaya akan pesan moral, filosofi kehidupan, serta cerita-cerita yang mencerminkan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya bangsa (Kusuma *et al.*, 2023.) Karakter tokoh wayang, alur cerita, serta nilai-nilai yang dikandungnya dapat diintegrasikan secara kontekstual dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS, untuk membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosial dan alam dalam konteks kehidupan nyata.

Pemanfaatan wayang sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dengan pengalaman konkret siswa, serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal. Namun, hingga saat ini, potensi besar ini masih belum dimaksimalkan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis wayang, seperti video animasi edukatif, masih sangat terbatas, terutama dalam mata pelajaran IPAS yang menuntut pendekatan yang kontekstual dan menarik. Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal wayang dalam media pembelajaran menjadi sebuah inovasi yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa sejak dini.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV pada tanggal 15 Maret 2025 di SD N 2 Bontihing dengan wali kelas IV yaitu, Ibu Kadek

Deni Rusmandani ,S.Pd menyatakan bahwa di sekolah ini telah tersedia sarana dan prasarana yang memadai seperti, LCD, laptop, dan *wifi*. Namun, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal. Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor, LCD, laptop, dan internet sebagai media pendukung pembelajaran masih belum optimal, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik.

Hal ini tercermin dari dominannya penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Selain itu, pola pembelajaran yang hanya menekankan pada aktivitas mendengarkan dan mencatat informasi dari guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan inovatif, yang seharusnya dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dan motivasi dalam kegiatan belajar. Rendahnya motivasi belajar ini secara tidak langsung akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil penilaian harian mata pelajaran IPAS kelas IV, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Temuan ini di perkuat dengan data hasil penilaian harian mata pelajaran IPAS kelas IV yang disajikan dalam Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Siswa

No	Kode Siswa	Nilai Siswa	Kkm	Keterangan
1	SDGS501	43	70	Tidak Tuntas
2	SDGS502	45	70	Tidak Tuntas
3	SDGS503	78	70	Tuntas
4	SDGS504	58	70	Tidak Tuntas
5	SDGS505	71	70	Tuntas

No	Kode Siswa	Nilai Siswa	Kkm	Keterangan
6	SDGD506	53	70	Tidak Tuntas
7	SDGD507	74	70	Tuntas
8	SDGS508	77	70	Tuntas
9	SDGS509	77	70	Tuntas
10	SDGS510	50	70	Tidak Tuntas
11	SDGS511	53	70	Tidak Tuntas
12	SDGS512	48	70	Tidak Tuntas
13	SDGS513	72	70	Tuntas
14	SDGS514	48	70	Tidak Tuntas
15	SDGS515	40	70	Tidak Tuntas
16	SDGS516	76	70	Tuntas
17	SDGS517	40	70	Tidak Tuntas
18	SDGS518	58	70	Tidak Tuntas
19	SDGS519	72	70	Tuntas
20	SDGS520	48	70	Tidak Tuntas
21	SDGS521	58	70	Tidak Tuntas
22	SDGS522	58	70	Tidak Tuntas
23	SDGS523	48	70	Tidak Tuntas
24	SDGS524	71	70	Tuntas
25	SDGS525	58	70	Tidak Tuntas
26	SDGS526	58	70	Tidak Tuntas

(Sumber: SD N 2 Bontihing)

Berdasarkan data dari tabel nilai harian siswa kelas IV, tercatat bahwa sebanyak 9 siswa telah mencapai ketuntasan, sementara 17 siswa lainnya belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal. Hal ini mencerminkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS adalah kurangnya perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sehingga, selama proses pembelajaran berlangsung, sejumlah siswa terlihat bermain dan menunjukkan ketidaktertarikan terhadap pelajaran yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media yang mengandalkan buku paket sebagai media dalam penyampaian materi juga mempengaruhi terhadap rendahnya hasil belajar, hal ini terlihat dari kurangnya minat belajar siswa yang cenderung merasa bosan dan sulit untuk fokus selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Tersedianya media pembelajaran di sekolah menjadi aspek yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih beragam. Materi tidak hanya disampaikan secara lisan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain mendengarkan materi dari guru, siswa juga lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar seperti observasi, praktik langsung, demonstrasi, dan lain sebagainya.

Fitur-fitur dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa di kelas, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memberikan stimulus yang merangsang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan dorongan motivasi tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman baru dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Astuti *et al.*, 2024).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media animasi interaktif dalam dunia pendidikan telah terbukti mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan visual dan menyenangkan (Diniyati & Mastoah, 2022). Media animasi mampu menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Ketika media animasi dipadukan dengan unsur kearifan lokal seperti wayang, hasilnya dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara

visual, tetapi juga kaya akan nilai budaya dan edukatif. Penggabungan ini berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri.

Penggunaan video animasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan ini. Video Animasi merupakan suatu media pembelajaran yang dapat didengarkan, dilihat dan diamati secara langsung bagi siswa (Afrilia *et al.*, 2022). Video animasi diartikan sebagai sebuah media pembelajaran yang menyajikan bentuk audio visual yang berisi gambar bergerak dengan menyertakan elemen suara (Hanafi *et al.*, 2024). Penggunaan video animasi pembelajaran akan lebih mengefektifkan proses pembelajaran karena dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya (Prasetya *et al.*, 2021).

Menurut Wiyanto *et al* (2024) ,dalam konteks video animasi, wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang efektif untuk mengenalkan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal kepada anak-anak dan remaja dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Media video animasi berbasis wayang memungkinkan penyampaian materi IPA dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya dalam konteks pemanfaatan wayang sebagai sumber kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk video animasi edukatif.

Meskipun media digital dan teknologi animasi telah banyak digunakan dalam pembelajaran, integrasi unsur budaya lokal seperti wayang ke dalam media tersebut masih sangat terbatas, terutama dalam mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Padahal, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk memperkaya konten pembelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif secara bentuk dan teknologi, tetapi juga relevan secara budaya dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, sekaligus memperkuat identitas budaya dalam proses pendidikan dasar di era digital saat ini.

Adapun beberapa hasil penelitian pendukung dalam pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya Pengembangan video animasi Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Adolph, 2023). Kemudian, Pengembangan Media Video Animasi Wayang Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Keguruan & Balitar, 2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Materi Panas dan Perpindahannya pada kelas V Sekolah Dasar (Perpindahannya *et al.*, 2022).

Berdasarkan paparan masalah diatas, maka peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan

Lokal Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, sebagai berikut.

1. Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor, LCD, laptop, dan internet sebagai pendukung media pembelajaran belum optimal.
2. Penggunaan media yang lebih mengandalkan media papan tulis dan buku paket yang disediakan sekolah hingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.
3. Siswa cenderung mendengarkan dan mencatat informasi yang diberikan sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang masih rendah dan banyaknya siswa yang belum tuntas kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari perluasan masalah sehingga penelitian dapat dilakukan lebih fokus untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini difokuskan pada masalah utama, yaitu pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS

siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan batasan materi pada Topik A: Siklus Air. Topik ini dipilih karena konsep siklus air bersifat abstrak dan sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar dalam memahami proses perubahan wujud air serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk itu, unsur kearifan lokal wayang diintegrasikan dalam media pembelajaran sebagai tokoh dan alur cerita yang merepresentasikan peran manusia dan alam dalam menjaga keseimbangan air di bumi. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun media video animasi berbasis kearifan lokal wayang pada hasil belajar IPAS kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas isi media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan efektivitas belajar IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancangan bangun media video animasi berbasis kearifan

lokal wayang pada hasil belajar IPAS kelas IV di Sekolah Dasar.

2. Mengetahui validitas isi media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menguji kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan efektivitas belajar IPAS kelas IV di Sekolah Dasar.
4. Menguji efektivitas media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada topik A. Siklus Air. Media video animasi berbasis kearifan lokal wayang di rancang dengan mengintegrasikan video animasi dengan kearifan lokal yaitu wayang yang dibuat untuk memotivasi siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Model yang digunakan dalam media ini yaitu menggunakan model ADDIE yang diantaranya *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu sebagai berikut.

1. Media video animasi berbasis kearifan lokal wayang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi Capcut.
2. Penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain wayang serta tokoh lainnya dan mengedit video animasi dengan menggunakan karakter animasi yang menarik.
3. Penggunaan aplikasi Capcut untuk merekam suara dan menambahkan backsound yang menarik.
4. Media video animasi berbasis kearifan lokal wayang menggabungkan berupa

teks, tokoh wayang, audio, dan animasi untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Media ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan siswa atau tenaga pendidik dalam menggunakannya.
6. Media video animasi berbasis kearifan lokal wayang untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi dengan cara yang menarik.
7. Media video animasi berbasis kearifan lokal wayang membantu siswa memahami materi sulit melalui animasi yang menarik.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, serta memberikan referensi dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan muatan lokal, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih kontekstual, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penggunaan media animasi yang interaktif dan dekat dengan budaya mereka, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi inovasi pembelajaran yang dapat mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui integrasi dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan yang berkarakter.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal lainnya, serta membuka ruang kajian baru dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang dalam “materi siklus air” memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Melalui video animasi berbasis kearifan lokal wayang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Topik A. Siklus Air di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Dengan adanya media ini dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dengan kreatif dan inovatif.

3. Melalui video animasi berbasis kearifan lokal wayang membantu siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penyampaian materi yang jelas dan disampaikan melalui animasi yang menarik.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Selain asumsi, adapun keterbatasan pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang memiliki keterbatasan ,hal ini dikarenakan media yang dikembangkan cenderung dapat digunakan oleh siswa kelas IV di sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Dalam pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal wayang terbatas dalam materi Pelajaran IPAS kelas IV dengan materi Topik A. Siklus Air .
3. Media yang dikembangkan berupa video animasi cenderung bisa digunakan apabila adanya fasilitas yang mendukung seperti LCD, laptop, dan internet.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah kunci yang ada pada penelitian, maka definisi istilah penting untuk mencegah kekeliruan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai alat bantu yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari pengertian yang telah

dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu produk sebagai alat penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

2. Video Animasi

Video animasi didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran yang menyajikan bentuk audio visual yang mengandung gambar bergerak dengan melibatkan elemen suara. Video animasi dibuat dengan gambar-gambar, animasi, musik, teks bacaan, dan audio yang dikemas dalam bentuk video sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

3. Kearifan lokal wayang

Kearifan lokal wayang merupakan warisan budaya yang diakui oleh UNESCO, wayang tidak hanya merefleksikan identitas nasional Indonesia, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam melestarikan dan mentransmisikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda, Lebih dari sekadar hiburan, wayang berfungsi sebagai media pendidikan dan penyampaian nilai-nilai moral, etika, serta filosofi kehidupan.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa dalam memahami fenomena yang berkaitan dengan alam dan sosial.

5. Hasil belajar

Hasil belajar diartikan sebagai pencapaian siswa dalam bentuk evaluasi setelah melakukan proses pembelajaran dengan menilai aspek pengetahuan (kognitif),

sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) yang dimiliki oleh siswa.

