
Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD

Ni Kadek Lira Apriyanti¹⁾, I Gede Margunayasa²⁾, Kade Sathya Gita Rismawan^{3)*}

^{1,2,3)}Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

* Ni Kadek Lira Apriyanti

Email : lira@student.undiksha.ac.id
igede.margunayasa@undiksha.ac.id
gita.rismawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung pada mata pelajaran IPAS, yang ditunjukkan oleh hasil observasi, wawancara, dan angket dengan nilai rata-rata 2,34 dalam kategori rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas video animasi bermuatan kearifan lokal Bali pada materi ekosistem dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru, dan 26 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert, lembar validasi, dan tes minat belajar, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji-t setelah memenuhi uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berada pada kualifikasi baik dan praktis dengan skor validitas materi 3,77 dan media 3,9, serta skor kepraktisan siswa 3,81 dan guru 3,73. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga video animasi bermuatan kearifan lokal Bali efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: video animasi, kearifan lokal Bali, minat belajar, IPAS, ekosistem

Abstract

This study was motivated by the low learning interest of fifth-grade students at SD Negeri 3 Baler Bale Agung in science and social studies learning, as indicated by observation, interviews, and questionnaire results with an average score of 2.34 categorized as low. This study aimed to develop and analyze the effectiveness of an animated video based on Balinese local wisdom on ecosystem material to improve students' learning interest. The research employed the ADDIE development model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included material experts, media experts, teachers, and 26 fifth-grade students. Data were collected through Likert-scale questionnaires, validation sheets, and a learning interest test, and analyzed using descriptive statistics and a paired sample t-test after meeting normality and homogeneity requirements. The results showed that the media was categorized as valid and practical, with material validation scores of 3.77 and media validation scores of 3.9, as well as practicality scores of 3.81 from students and 3.73 from teachers. Hypothesis testing revealed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the animated video effectively improved students' learning interest.

Keywords: animated video, Balinese local wisdom, learning interest, science and social studies, ecosystem

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar pada siswa (Kasmini 2023). Hasil dari proses pembelajaran ini memiliki berbagai fungsi, baik secara sosiologis maupun psikologis (Margunayasa, et al., 2023). Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sepihak, harus ada interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam prosesnya (Ramdani et al., 2023). Namun, dalam pembelajaran, belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan di lapangan, sehingga masih ditemukan berbagai permasalahan.

Permasalahan 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. Penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 066054, pada kecamatan Medan Danai dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV yaitu sebanyak 21 orang. Berdasarkan hasil

angket dan ulangan harian, telah diketahui bahwa bahwa terdapat sebanyak 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). Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 060858 Medan, pada 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 penelitian yang dilakukan di SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea, kota Makasar dengan melibatkan siswa kelas III A yaitu dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal dan data angket minat belajar siswa, telah ditemukan terdapat 2 orang siswa dengan minat belajar yang sangat rendah, 4 orang siswa dengan minat sedang, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi sebanyak 4 orang siswa (Pagarra & Idrus, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa belum menunjukkan minat belajar yang tinggi atau optimal.

Faktanya diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung bahwa di kelas V terdapat 26 siswa. Dengan melalui wawancara, observasi, dan angket penilaian yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil wawancara kepada wali kelas V, telah dijelaskan bahwa dari 26 siswa, terdapat 16 siswa yang memiliki minat belajar yang rendah dan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Berdasarkan penjelasan dari guru kelas, rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh materi pembelajaran yang dianggap kompleks dan sulit dipahami oleh siswa. Kondisi ini tidak hanya terjadi pada jam siang, tetapi juga di pagi hari pembelajaran, tergantung pada materi yang diajarkan. 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 pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan, mengantuk, melamun dan mengobrol saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 26 siswa dengan menggunakan skala likert pada 10 butir pertanyaan, maka dapat diketahui bahwa pada Sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang sangat rendah, yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,34. Nilai tersebut berada pada rentang 1,80–2,60, sehingga termasuk dalam kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa secara keseluruhan masih berada pada tingkat yang rendah. Hal tersebut mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan dan motivasi yang optimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar tersebut mengindikasikan bahwa siswa kurang memiliki dorongan internal untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, kondisi ini memerlukan perhatian yang lebih mendalam serta upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio dan visual secara berurutan dalam jangka waktu tertentu. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga meningkatkan daya serap dan antusiasme belajar. Video animasi adalah kumpulan *frame* berbeda yang ditampilkan dalam waktu tertentu sehingga tampak bergerak, biasanya disertai suara seperti dialog atau efek audio (Galuh, et al., 2023). Video animasi merupakan media pembelajaran 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). Media ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berfokus pada

aktivitas siswa. Meskipun penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya, media dalam penelitian ini berbeda karena menampilkan isi yang berkaitan dengan kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan bagian dari 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). 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). Oleh karena itu, pemahaman terhadap kearifan lokal perlu diintegrasikan dalam proses pendidikan sebagai upaya menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik, khususnya melalui mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Struktur IPAS menggabungkan ilmu alam dan sosial untuk membantu siswa memahami fenomena alam, kehidupan sosial, dan hubungan keduanya. Agar lebih mudah dipahami, pelajaran IPAS perlu didukung dengan media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi IPAS yang bersifat abstrak atau sulit dipahami secara langsung (Lestari, et al., 2023).

Berdasarkan solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah 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 penelitian yang menegaskan efektivitas media pembelajaran bermuatan kearifan lokal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Lisdiyanti et al (2024), penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran bermuatan kearifan lokal Palembang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid menurut para ahli dan mendapat respon positif dari siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi dapat memperkuat pemahaman siswa melalui pendekatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan mereka. 2) Usulan media tersebut didukung dalam penelitian yang menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan minat belajar siswa oleh Deswita dan Dafit (2024), penelitian menunjukkan bahwa media video animasi menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan konsentrasi dan membangkitkan semangat belajar.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada integrasi video animasi dengan muatan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di sekolah dasar, yang dirancang secara kontekstual untuk menyesuaikan karakteristik siswa dan lingkungan budaya setempat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan video animasi bermuatan kearifan lokal Bali dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar pada materi ekosistem.

METODE PENELITIAN

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi bermuatan kearifan lokal materi ekosistem siswa kelas V SD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*).

Setiap tahap dalam model ini saling berkesinambungan dan membentuk suatu alur kerja yang terstruktur guna memastikan kualitas dari program yang dikembangkan. Berikut merupakan lima tahapan model ADDIE yaitu: 1) Tahap Analisis (*Analyze*), 2) Tahap Perencanaan (*Design*), 3) Tahap Pengembangan (*Development*), 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*) (Margunayasa et al., 2022). Tahapan model pengembangan ADDIE disajikan pada gambar sebagai berikut.

Pada tahap pengembangan, subjek yang diteliti adalah video animasi bermuatan kearifan lokal. Objek dalam tahap pengembangan adalah validitas isi, desain, media perangkat pembelajaran, respon guru, dan respon peserta didik. Pada tahap implementasi, subjek yang diteliti adalah peserta kelas V di SD Negeri 3 Baler Bale Agung. Sedangkan objek dalam tahap implementasi adalah minat belajar siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner sebagai teknik terstruktur yang berisi serangkaian pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi subjektif sekaligus data yang dapat diukur secara objektif. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dengan pilihan jawaban yang telah disediakan, dan diberikan kepada ahli mata pelajaran, ahli media pembelajaran, guru, serta siswa kelas V untuk memperoleh tanggapan terhadap video animasi yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan instrumen berupa kuesioner skala Likert dan tes, yang mencakup lembar validasi (ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional), lembar kepraktisan (guru dan peserta didik), serta lembar efektivitas, yang seluruhnya disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen agar proses evaluasi media pembelajaran berlangsung terarah, sistematis, dan objektif. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Item	Banyak Item
1	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	1	3
		b. Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran	2	
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2	Materi	a. Ketepatan materi	4	8
		b. Kedalaman materi	5	
		c. Kelengkapan materi	6	
		d. Kemenarikan materi	7	
		e. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	8	
		f. Materi didukung dengan media yang tepat	9	
		g. Materi mudah dipahami	10	
		h. Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas	11	
3	Kebahasaan	a. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	12	2
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	13	
4	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	14	2
		b. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan alur tujuan pembelajaran	15	
Banyak Butir				15

(Sumber: Dimodifikasi Nabila et al., 2021)

Tabel 2. Kisi- kisi Intrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banya Butir
1	Aspek Visual	a. Kemenarikan tampilan video	1	10
		b. Tampilan desain media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa	2	
		c. Kesesuaian proporsi <i>layout</i> /tataletak	3	
		d. Ketepatan pemilihan dan ukuran huruf atau <i>font</i> mudah dibaca	4	
		e. Kesesuaian komposisi warna huruf atau	5	

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Banya Butir
		<i>font</i>		
		f. Kejelasan teks dalam media	6	
		g. Kesesuaian penggunaan spasi tulisan agar mudah dibaca	7	
		h. Kejelasan penggunaan gambar animasi	8	
		i. Kemenarikan animasi	9	
		j. Kesesuaian pemilihan audio dengan media video animasi	10	
2	Aspek Bahasa	a. Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	11	3
		b. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	12	
3	Aspek Kualitas Pengolahan Program	a. Media pembelajaran mudah digunakan	13	
4	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	a. Kemampuan media dalam menambahkan pengetahuan dan pemahaman siswa	14	2
		b. Kesesuaian evaluasi dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	15	
Banyak Butir				15

(Sumber: Dimodifikasi dari Nabila et al., 2021)

Untuk menguji validitas isi tersebut, digunakan rumus *Gregory*. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis melalui perumusan hipotesis nol dan hipotesis alternatif berdasarkan data penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan atau hubungan antarvariabel serta memprediksi efektivitas media video animasi terhadap minat belajar siswa berdasarkan hasil kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji-t setelah terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi bermuatan kearifan lokal Bali. Media ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.



Gambar 1. Produk Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Bali

Analisis validitas media dilakukan dengan mengacu pada hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap video animasi bermuatan kearifan lokal Bali yang telah dikembangkan. Adapun hasil analisis Validitas Materi dan Media dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3. Hasil Analisis Validitas Materi dan Media

Pakar	Ahli I	Ahli II	$\sum x$	n	M	Kualifikasi
Uji Ahli Materi	55	58	113	30	3,77	Baik
Uji Ahli Media	59	58	117	30	3,9	Baik

Hasil analisis validitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian dari ahli materi sebesar 3,77, sedangkan penilaian dari ahli media sebesar 3,9. Nilai yang diperoleh dari kedua penilaian tersebut berada pada rentang 3,35-4,01, sehingga termasuk kedalam kategori baik. Dengan demikian berdasarkan hasil perhitungan validitas yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa materi dan media pada video animasi bermuatan kearifan lokal Bali layak dan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Uji kepraktisan pada repon guru melibatkan dua orang guru dan respon siswa melibatkan seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung mengisi kuesioner kepraktisan, data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus rata-rata (*Mean*). Adapun hasil analisis kepraktisan respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Total Ringkasan Hasil Analisis Respon Siswa dan Guru

Responden	Hasil	Kualifikasi
Respon siswa	3,81	Baik
Respon Guru	3,73	Baik

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata skor kepraktisan respon siswa sebesar 3,81 dan respon guru sebesar 3,73, yang keduanya berada pada rentang $3,35 < x \leq 4,01$ dengan kualifikasi “Praktis” atau “Baik”. Dengan demikian, video animasi bermuatan kearifan lokal Bali dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas media video animasi yang dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Adapun uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas untuk mengetahui sebaran data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Awal Minat Belajar Siswa	0,964	26	0,476
Nilai Akhir Minat Belajar	0,957	26	0,328

Berdasarkan Tabel 5, Nilai *pretest* memperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *shapiro-wilk* sebesar 0,476. Karena nilai $0,476 > 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa data nilai awal minat belajar siswa berdistribusi normal. Nilai *posttest* memperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *shapiro-wilk* sebesar 0,328. Karena nilai $0,328 > 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa data nilai akhir minat belajar siswa juga berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa seluruh data minat belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media video animasi bermuatan kearifan lokal, memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Dengan demikian, satu prasyarat untuk melakukan uji statistik parametrik telah terpenuhi.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest dan Posttest	1.455	1	50	0,233	Homogen

Berdasarkan Tabel 6, maka hasil pengujian homogenitas terhadap data minat belajar siswa menunjukkan nilai *levене statistic* sebesar 1,455 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,233. Oleh karena nilai signifikansi $0,233 > 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok data *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa memiliki varians yang sama atau homogen. Dengan terpenuhinya uji normalitas dan uji homogenitas ini, maka analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran dugaan sementara mengenai efektivitas media video animasi bermuatan kearifan lokal Bali dalam meningkatkan minat belajar siswa. Teknik statistik yang digunakan adalah uji-t berkorelasi atau *paired sample t-test*, yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Pasangan Data Nilai Akhir Minat Belajar - Nilai Awal Minat Belajar Siswa	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
29,83	2,04	0,40046	29,01	30,66	74,51	25	0,000	

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 74,514. Dengan df sebesar 25 dan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,059. Karena $74,514 > 2,059$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata peningkatan minat belajar siswa adalah sebesar 29,839. Angka ini menunjukkan adanya lonjakan minat belajar yang besar setelah penggunaan media video animasi. Dari hasil analisis tersebut didapatkan bahwa penggunaan video animasi bermuatan kearifan lokal Bali materi ekosistem efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Baler Bale Agung

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi bermuatan kearifan lokal Bali yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan skor ahli materi sebesar 3,77 dan ahli media sebesar 3,9 dalam kategori baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ardani et al (2024) & Regezta & Hakim (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal memperoleh tingkat validitas tinggi karena materi yang disajikan kontekstual dan sesuai dengan lingkungan siswa. Validitas yang baik menunjukkan bahwa penyusunan materi telah memperhatikan kesesuaian dengan capaian pembelajaran, karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, serta prinsip desain visual dan audio yang mendukung pemahaman konsep. Hal ini mendukung teori bahwa media yang dirancang secara sistematis dan kontekstual akan lebih efektif dalam membantu siswa membangun pengetahuan (Fadilah et al., 2023).

Dari aspek kepraktisan, skor respon siswa sebesar 3,81 dan respon guru sebesar 3,73 menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang abstrak (Rachmawati & Erwin, 2022; Rahmadhani, 2024). Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa animasi membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami melalui kombinasi warna, gerak, dan audio. Respon positif siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa unsur visual dinamis dan audio yang menarik mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung (Akbar et al., 2024; Antara et al., 2024; Pratiwi et al., 2022).

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan peningkatan rata-rata sebesar 29,83. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa sering disebabkan oleh pembelajaran yang kurang variatif dan minim penggunaan media (Antonius et al., 2023). Penggunaan video animasi dalam penelitian ini terbukti mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Anggraeni, 2025). Selain itu, integrasi kearifan lokal Bali memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan kontekstual berbasis budaya dapat meningkatkan relevansi materi dan kedekatan emosional siswa terhadap pembelajaran (Arini & Sudatha, 2022; Icahayati et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan-temuan terdahulu mengenai efektivitas video animasi dan pembelajaran berbasis kearifan lokal, tetapi juga menunjukkan bahwa kombinasi keduanya memberikan dampak yang lebih komprehensif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, inovasi media berbasis animasi yang terintegrasi nilai budaya lokal dapat menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video animasi bermuatan kearifan lokal Bali pada materi ekosistem layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi dan desain serta dinyatakan praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna sehingga mendorong peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi media digital berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa dan mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan relevan dengan lingkungan peserta didik.

REFERENSI

- Akbar, R., & Adrian, R. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.46306/jas.v3i1>
- Anggraeni, N. K. J. P. (2025). *Pengembangan media video animasi bermuatan folklor Nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar*.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>
- Antonius, S., Nuraini, D., & Maulana, H. (2023). *Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. Deepublish.
- Ardani, K. D., Margunayasa, I. G., & Dwiawati, K. A. (2024). Komik Bernuansa Kearifan Lokal “Upacara Ayunan Jantra” Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 743–751. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.92699>
- Arini, N. M. A. N. M., & Sudatha, I. G. W. (2022). Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 623–635. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i3.57798>
- Deswita, S., & Dafit, F. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 169 Pekanbaru. *Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 777–791. https://www.researchgate.net/publication/384490533_Penggunaan_Media_Video_Animasi_Untuk_Meningkatkan_Minat_Belajar_Siswa_Kelas_V_SDN_169_Pekanbaru
- Dian Supriyani, M., Gusti Ngurah Japa, I., & Gede Margunayasa, I. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fa'idah, M. L., Masruroh, N. L., Febriyanti, S. C., Pradana, Ak. A. P., & Hafni, N. D. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education e Issn 2797*, 4(2), 80–81. <http://journal.stithidayatullah.ac.id/index.php/tadibanjournals/article/view/168>
- Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7, 40. <http://ejournal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/154>
- Ichayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>

- Kasmini, L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Visipena*, 14(1), 69–71. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/2340>
- Lestari, R., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 35–36. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/15218>
- Lisdiantyanti, Effendi, D., & Lia, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Palembang Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 674–682. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16739>
- Margunayasa, I. G., Afnan, M., & Lasmawan, I. W. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.44487>
- Margunayasa, I. G., Suryanti, N. N. B., & Diki. (2023). Dampak Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Tingkat Kecemasan Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 120–132. <https://doi.org/10.23887/jjppg.v6i1.59272>
- Nura, T. A., Nasution, I. S., & Sidabungeke, S. S. M. (2025). Penggunaan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 060858 Medan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–69. <https://doi.org/10.57251/ped.v5i1.1686>
- Nurrubi, H. M., Nurfadilah, V. A., & Latip, A. (2022). Kearifan Lokal “Nyaneut”: Perspektif Etnosains dan Kaitannya dengan Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 623–625. www.journal.uniga.ac.id
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30–39. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Pratiwi, E. M., Gunawan, & Ermiana, I. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386–381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 7637–7643. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Rahmadhani, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran video berbasis Sparkol Videoscribe pada pembelajaran tematik SD. *Media Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1), 55–64.
- Ramadani, N., Amanda, L. J. A., Rangkuti, I., Simanjuntak, E. B., & Manurung, I. F. U. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 066054 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(1), 52–65. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JoSDIS/article/view/4676/0>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20–21. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Regezta, D. A., & Hakim, L. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkalpinang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5093–5103. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8601>