

**ANALISIS VALIDITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
BERMUATAN TRI HITA KARANA MATERI BAGAIMANA KITA HIDUP DAN
BERTUMBUH MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

I Gede Agus Arya Sudarmika¹, Kadek Hengki Primayana², L. Heny Nirmayani³
^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
1agusarya055@gmail.com 2hengkiprimayana@mpukuturan.ac.id
3henynirmayani@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the condition where the lecture method still dominates as the main approach most commonly applied, as well as the limitations of audio-visual-based learning media that are contextually based on local content in elementary school IPAS learning. The material "How We Live and Grow" has abstract and dynamic characteristics, requiring media that can visualize concepts concretely and meaningfully for fifth-grade students. This research aims to determine the validity level of animated learning video media infused with Tri Hita Karana values on this material based on expert assessment. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was conducted by four experts, including two content experts and two media experts, using an instrument adapted from the Learning Object Review Instrument (LORI). The validation results showed an average content validity percentage of 93% with a "suitable" criterion, and an average media validity percentage of 85% with a "sufficiently suitable" criterion. The novelty of this research lies in the integration of the three dimensions of the Tri Hita Karana philosophy, namely Parahyangan, Pawongan, and Palemahan, as core content in the animated video learning media for IPAS in elementary schools, which has not been thoroughly studied in previous research. The implications of the research indicate that this media has the potential to enhance contextual learning, visualize abstract concepts interactively, and strengthen students' character and local cultural identity in line with the spirit of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Learning Media; Tri Hita Karana; Learning Videos; IPAS; Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi di mana metode ceramah masih mendominasi sebagai pendekatan utama yang paling umum diterapkan serta keterbatasan media pembelajaran berbasis audio-visual yang kontekstual berbasis muatan lokal dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" memiliki karakteristik abstrak dan dinamis sehingga membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret dan bermakna bagi siswa kelas V. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan media video pembelajaran animasi bermuatan nilai-nilai *Tri Hita Karana* pada materi tersebut berdasarkan penilaian ahli. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi

tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi produk dilakukan oleh empat pakar, meliputi dua pakar materi serta dua pakar media, menggunakan instrumen yang diadaptasi dari *Learning Object Review Instrument (LORI)*. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase validitas materi sebesar 93% dengan kriteria layak, dan rata-rata validitas media sebesar 85% dengan kriteria cukup layak. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian 3 dimensi filosofi *Tri Hita Karana*, yaitu *Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan*, sebagai muatan konten inti dalam media video animasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yang belum pernah dikaji secara mendalam pada penelitian sebelumnya. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan pembelajaran kontekstual, memvisualisasikan konsep abstrak secara interaktif, serta memperkuat karakter dan identitas budaya lokal siswa sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Tri Hita Karana*; Video Pembelajaran; IPAS; Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi sepanjang abad ke-21 telah mengubah berbagai sendi kehidupan secara signifikan, tak terkecuali dunia pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan masa kini menuntut para siswa untuk menguasai empat kompetensi utama, yakni kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang lebih dikenal dengan istilah *4C skills* (Trilling & Fadel, 2009) dalam (Megawati & Sofiroh, 2025).

Dalam konteks pembelajaran di era digital, Media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian informasi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efisien

(Chumairoh & Fradana, 2025). Dengan kata lain, media pembelajaran berperan sebagai sarana penunjang belajar yang membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran dengan lebih mudah, memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan perspektif konstruktivisme yang artinya signifikansi belajar tercapai apabila siswa berperan aktif dalam mengonstruksi pemahamannya secara mandiri (Heinich, 2016) dalam (Syakban, I. 2026).

Guru berperan penting dalam membantu memenuhi kebutuhan siswa di setiap proses pembelajaran

yang dilakukan, guru berperan dalam pemilihan serta penyesuaian dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Penyesuaian media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa akan berpotensi meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Peran guru tidak lagi sebatas penyampai materi saja, akan tetapi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Sehingga hal ini yang menjadikan siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta bermakna.

Kondisi tersebut belum sepenuhnya terimplementasi secara optimal di sekolah dasar. Faktanya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka mengedepankan pendekatan terpadu yang menghubungkan konsep-konsep sains dengan kehidupan sosial budaya siswa. Salah satu materi yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPAS kelas V adalah topik "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" yang membahas tentang proses pernapasan, proses

pencernaan serta proses pertumbuhan manusia.

Materi ini memiliki karakteristik yang bersifat abstrak dan dinamis, sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara konkret dan menarik bagi siswa tingkat sekolah dasar. Maka perlunya penggunaan media yang bisa memvisualkan materi abstrak tersebut. Penggunaan media audio-visual sangat relevan bagi siswa sekolah dasar mengingat kecenderungan mereka yang lebih antusias terhadap materi yang memadukan elemen audio, visual, dan kinetik. Sejalan dengan itu, (Suprianto, 2020) dalam (Khairiyah, *et. al*, 2025). Menegaskan bahwa media ini merupakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memiliki efektivitas yang tinggi.

Penggunaan media audio-visual khususnya video pembelajaran animasi menjadi saran yang membantu proses pembelajaran IPAS di SD. Menurut Andrasari (2022:79) dalam (Rakhman *et al.*, 2025) , media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui perpaduan audio dan visual, sehingga memicu rasa ingin tahu dan antusiasme siswa. In-

tegrasi antara narasi, suara, dan gambar dalam animasi tidak hanya mempermudah penyerapan informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Sejalan dengan beberapa penemuan yang dijadikan landasan oleh peneliti dalam pembuatan media pembelajaran video pembelajaran animasi, sehingga dapat membantu pembelajaran IPAS. Pertama, penelitian oleh (Hader *et al.*, 2025) mengungkapkan bahwa kondisi riil di lapangan menunjukkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan sering asyik dengan diri sendiri oleh itu pembelajaran masih berpusat pada guru. Sehingga Media video animasi digunakan karena kemampuannya mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, sehingga siswa tidak lagi jenuh dengan buku cetak serta daya tarik animasi menyediakan elemen visual dan warna yang menarik perhatian, serta materi yang lebih jelas bagi siswa kelas V.

Kedua, menurut penelitian (Agustiani *et al.*, 2025) menyatakan bahwa video animasi sangat efektif untuk materi IPAS, seperti sistem pencernaan manusia. Visualisasi langsung dengan animasi memungkinkan siswa melihat secara

langsung fenomena yang berhubungan dengan materi yang siswa pelajari. Penggabungan elemen suara, gambar, dan gerakan dapat memudahkan dalam memahami informasi dibandingkan dengan menggunakan media yang konvensional.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan media video pembelajaran animasi dalam pembelajaran, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan. Kajian dari Hader *et al.*, (2025) dan Agustiani *et al.*, (2025) telah membuktikan efektivitas video animasi dalam IPAS, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang signifikan, yaitu belum adanya kajian validitas media video pembelajaran animasi yang secara khusus bermuatan nilai-nilai *Tri Hita Karana* untuk materi IPAS di sekolah dasar, khususnya pada topik Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Integrasi nilai filosofis *Tri Hita Karana* pada materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" belum tersentuh secara mendalam.

Integrasi *Tri Hita Karana* dengan media pembelajaran tidak hanya memperkuat pemahaman konsep

akademik, tetapi juga membangun karakter dan identitas budaya siswa. Secara etimologis, *Tri Hita Karana* merujuk pada tiga pilar utama yang mendasari kebahagiaan atau kesejahteraan hidup. Konsep ini mencakup *Parahyangan* (keselarasan dengan Tuhan), *Pawongan* (harmoni antarmanusia), dan *Palemahan* (hubungan baik dengan alam) Rizqullah *et al.*, (2025). Ketiganya merupakan satu kesatuan nilai utuh yang mengintegrasikan dimensi spiritual pribadi ke dalam kerangka tatanan sosial masyarakat. Maka dari itu perlu adanya konsep lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar yang di muat didalam media pembelajaran.

Merujuk pada hasil kajian pustaka diatas, ditemukan bahwa: (1) media video animasi terbukti efektif untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar, namun belum ada yang mengintegrasikan nilai *Tri Hita Karana* secara khusus; (2) penelitian-penelitian validitas media IPAS yang ada belum menyentuh dimensi muatan lokal berfilosofis seperti *Tri Hita Karana*; dan (3) pengintegrasian nilai budaya lokal dalam media digital untuk IPAS masih sangat terbatas.

Maka dari itu, disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini

yaitu : Bagaimanakah tingkat validitas media video pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar ditinjau dari aspek validitas materi dan validitas media, berdasarkan penilaian ahli?.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan analisis validitas media video pembelajaran animasi yang secara eksplisit dan sistematis mengintegrasikan tiga dimensi nilai filosofi *Tri Hita Karana* (*Parahyangan, Pawongan, Palemahan*) sebagai muatan konten inti dalam materi IPAS sekolah dasar, khususnya topik Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini hadir sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan media digital dengan penguatan identitas budaya lokal di sekolah dasar. Dengan melakukan analisis validitas yang mendalam, tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi yang layak secara teknis dan materi, tetapi juga mampu mentransformasi konsep

abstrak pertumbuhan manusia menjadi pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan selaras dengan filosofi *Tri Hita Karana*. Melalui validasi ahli, produk ini diharapkan menjadi instrumen pembelajaran yang teruji untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPAS yang adaptif terhadap teknologi namun tetap berpijak pada nilai-nilai kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang dirancang untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Tujuan penelitian ini untuk menguraikan tingkat validitas media video pembelajaran animasi bermuatan nilai-nilai *Tri Hita Karana* pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar berdasarkan penilaian validasi ahli materi, serta ahli media.

Metode R&D ialah metode yang digunakan sebagai acuan dalam menghasilkan produk melalui proses analisis masalah, merancang dan

mengembangkan suatu produk (Waruwu, 2024). Pengembangan produk ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa, karakteristik materi ajar sehingga pembelajaran yang dirancang dapat menjembatani serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai kerangka pengembangan produk. Model ADDIE dipilih karena memiliki 5 tahapan yang terstruktur dan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Masrini *et al.*, 2025). Penggunaan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang runtut dan terorganisir, sehingga mampu memberikan panduan yang jelas pada setiap tahapan pengembangan serta memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Sependapat dengan hal tersebut, (Kusumawati & Prastiwi, 2025) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan penelitian yang bersifat sistematis sekaligus adaptif, sehingga dinilai tepat guna dan efisien untuk diterapkan dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran.

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis karakter siswa, analisis kebutuhan pembelajaran, analisis fasilitas pembelajaran, analisis materi, dan menyusun tujuan pembelajaran semua aspek analisis ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan produk.

Tahap perancangan, Peneliti melakukan penentuan *Hardware* dan *Software*, memilih format video, menentukan rancangan isi video, mendesain produk lalu menyusun video pembelajaran. Perancangan ini dilakukan guna memastikan komponen-komponen yang menjadi bagian dalam pembuatan produk nantinya menjadi terpenuhi sehingga pada saat pengembangan produk tidak terjadi kendala dalam prosesnya.

Tahap pengembangan dilakukan pembuatan prototipe berdasarkan rancangan awal yang telah disusun. Kegiatan pada tahap ini meliputi proses penggabungan komponen melalui *canva* mulai dari memasukkan *voice over*, lalu memasukkan karakter ke dalam slide, menyesuaikan teks, menyesuaikan ilustrasi gambar dengan *voiceover*, serta menyinkronkan semua aspek didalanya.

Tahap Implementasi, tahap ini dilakukan uji kepraktisan melalui 27 siswa di SD N 1 Anturan serta 1 Walikelas V. Kepraktisan dilakukan menggunakan sitruman UEQ dengan 26 pernyataan positif dan negatif, menggunakan skala 7.

Tahap evaluasi dilakukan hanya berupa evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapannya mengingat waktu yang digunakan peneliti terbatas.

Produk akan divalidasi secara kuantitatif oleh 4 pakar yakni 2 pakar materi dan 2 pakar media untuk menguji kelayakan media berdasarkan standar validitas yang ditetapkan. Evaluasi kelayakan media pembelajaran dilakukan secara kuantitatif dengan mengadaptasi instrumen *Learning Object Review Instrument* (LORI) yang dikembangkan oleh Leacock & Nesbit (2007). Instrumen ini digunakan sebagai acuan dalam menyusun kuesioner untuk menguji kualitas objek pembelajaran digital, sebagaimana diterapkan pada pengembangan perangkat lunak interaktif oleh (Samastha & Nugroho, 2025). Melalui instrumen LORI tersebut, data penilaian dari ahli materi dan

ahli media dikumpulkan secara sistematis untuk menghasilkan parameter evaluasi yang akurat dalam menentukan standar kelayakan media yang dikembangkan.

Menentukan tingkat validitas materi dan media, dilakukan analisis data penilaian dengan menghitung rata-rata skor penilaian oleh ahli materi dan media. Ahli atau pakar yang menilai memiliki gelar Dr (Doktor) atau strata 3 (S3) dan atau Dosen S2 yang ahli dalam bidang materi serta media. Hal ini akan memastikan hasil uji kelayakan sesuai dengan produk yang dikembangkan. Untuk menentukan tingkat kelayakan, skor penilaian dari setiap validator materi maupun media dianalisis dengan mengacu pada teknik perhitungan yang dikemukakan oleh Dwi Yuliana dkk. (2018) dalam (Hartawan *et al.*, 2025), yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kategori validitas produk dapat dicari dengan melihat interval rata-rata skor yang didapat berdasarkan tabel kategori validitas produk berikut.

Tabel 1 Kategori Kelayakan Materi dan Media

Rentang Skor	Kategori
85,01-100%	Layak
70,01-85%	Cukup Layak

Rentang Skor	Kategori
50,01-70%	Kurang Layak
00,00-50%	Tidak Layak

Sumber : dimodifikasi dari (Amin *et al.*, 2022)
 Hartawan *et al.*, 2025

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

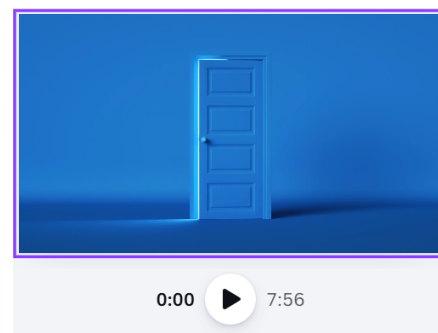
Penelitian ini dilakukan dengan tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* pada materi IPAS kelas V telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan yang sistematis. Peneliti berhasil menyelaraskan konten dengan kurikulum Merdeka dan Capaian Pembelajaran (CP) serta menyesuaikan format media dengan karakteristik kognitif dan minat siswa kelas V. Melalui pengamatan dan wawancara di SD N 1 Anturan, diidentifikasi adanya kebutuhan nyata akan media inovatif yang didukung oleh ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai. Materi "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" pun telah dikontekstualisasikan dengan unsur kearifan lokal agar lebih bermakna. Seluruh rangkaian ini ditutup dengan perumusan tujuan pembelajaran yang terukur dan evaluasi kualitatif awal bersama wali kelas untuk memastikan

akurasi materi. Dengan demikian, hasil analisis ini telah memberikan landasan yang valid dan komprehensif dalam menentukan arah pengembangan produk pada tahap selanjutnya.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun *prototype* video animasi pembelajaran yang mengacu pada hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Peneliti menetapkan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak berupa Canva. Struktur konten disusun secara sistematis mencakup materi pertumbuhan manusia dan pola hidup sehat yang disajikan melalui alur cerita serta narasi yang kontekstual bagi siswa kelas V. Desain produk ini mengintegrasikan estetika visual yang menarik dengan fungsi pedagogis yang terukur, sesuai dengan tahapan model ADDIE. Sebagai langkah akhir dari fase ini, *prototype* dievaluasi melalui konsultasi bersama dosen pembimbing untuk memastikan kelayakan rancangan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Hasil perancangan ini menghasilkan kerangka media yang siap diimplementasikan untuk mendukung pemahaman konsep IPAS secara bermakna.

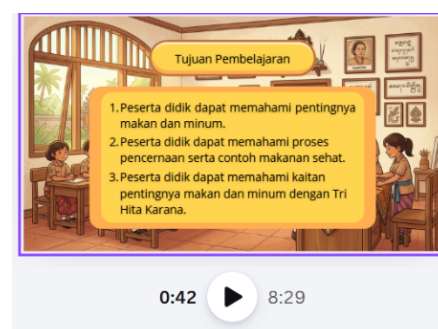
Tahap pengembangan, tahap ini peneliti berhasil menyusun dan menciptakan produk yang nantinya akan di validasi oleh materi serta diuji kepraktisnannya oleh guru dan siswa. Hasil pengembangan produk ini merupakan media video animasi pembelajaran bermuatan *Tri Hita Karana*. Pada video ini terdapat cover pada video seperti gambar berikut.

Gambar 1 Cover Video Pembelajaran



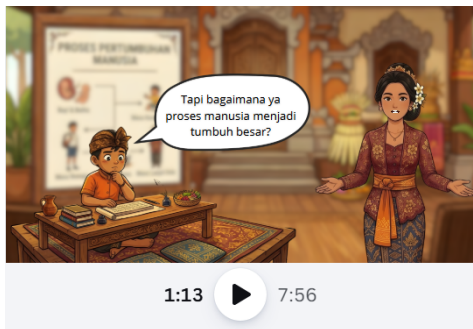
Media ini juga memuat tujuan pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.

Gambar 2 Tujuan pembelajaran



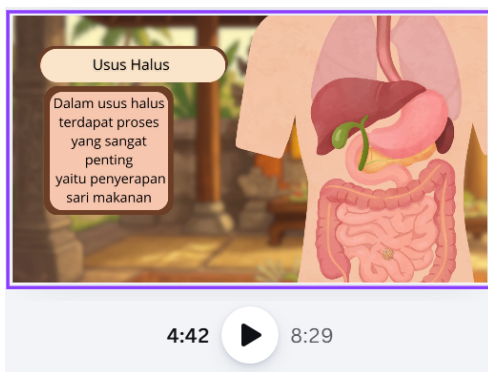
Setelah menampilkan tujuan pembelajaran, media video pembelajaran menampilkan pengantar materi.

Gambar 3 Pengantar Materi



Setelah pengantar materi video, tampilan selanjutnya adalah pembahasan materi dengan beberapa ilustrasi yang sesuai dengan materi.

Gambar 4 Materi



Gambar 5 Soal



Media video juga menampilkan sola dikahir video guna memastikan siswa memahami materi yang disampaikan.

Media Video pembelajaran animasi kemudian dinilai validitas nya melalui 2 pakar materi yaitu 2 Dosen bergelar Dr. (Doktor) Fakultas Dharma Acarya, IAHN Mpu Kuturan. Hasil penilaian diketahui bahwa materi dalam video pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* dinyatakan layak. Sesuai dengan tabel dibawah ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Validitas Materi

Aspek	Ahli 1	Ahli 2
Persentase Validitas	94%	92%
Rata-Rata Persentase	93%	
Kriteria	Layak	

Penilaian validitas media dilakukan oleh 2 orang pakar atau ahli pada bidang media, pakar ini merupakan 2 dosen dari fakultas Dharma Acarya bergelar Dr. (Doktor) dari IAHN Mpu Kuturan. Hasil dari validitas media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Validitas Media

Aspek	Ahli 1	Ahli 2
Persentase Validitas	87,5%	82,5%
Rata-Rata Persentase	85%	
Kriteria	Cukup Layak	

Berlandaskan hasil dari data diatas, diperoleh bahwa media video

pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* pada materi *Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh* yang dikembangkan mendapatkan hasil yang layak ataupun valid dari rekapitulasi hasil uji materi dengan rata-rata 93% dan hasil rekapitulasi dari uji media rata-ratanya sebesar 85%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media video pembelajaran animasi layak di implementasikan di sekolah dasar sebagai alat untuk penyampaian informasi abstrak.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian dari (Lestari, 2025) bahwa video pembelajaran animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan pada video pembelajaran animasi berada pada tingkat sangat layak. Hal ini juga di dukung oleh penelitian dari (Amellya, 2025) menjelaskan bahwa media video pembelajaran animasi mendapatkan hasil dari uji ahli, media video animasi memperoleh skor rata-rata sebesar 86%, sehingga dapat dikategorikan dalam kualifikasi 'sangat valid'. Hal ini dikarenakan menggunakan teknologi pada media memainkan peran penting dalam meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, dan inklusivitas pembelajaran (Inayah & Prasetyo, 2025). Adanya validitas yang tinggi rata-rata 85%

hingga 93% membuktikan bahwa pengembangan media video pembelajaran animasi bermuatan *Tri Hita Karana* secara teoretis layak digunakan sebagai perangkat ajar yang sistematis.

Media pembelajaran yang berintegrasi dengan *Tri Hita Karana* memiliki implikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap materi, karena media ini memadukan elemen suara, gambar, dan gerakan yang sesuai dengan karakteristik usia mereka. Uraian diatas diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Amaliyah et al., 2025) menegaskan bahwa penerapan tiga pilar *Tri Hita Karana* dalam media pembelajaran digital IPAS dimanifestasikan melalui beberapa dimensi: aspek *Parahyangan* diwujudkan dengan menghubungkan keteraturan fenomena alam terhadap eksistensi Tuhan; aspek *Pawongan* diintegrasikan lewat fitur interaktif yang memicu kolaborasi serta interaksi sosial antar-siswa; dan aspek *Palemahan* dituangkan dalam konten visual yang membangun kesadaran siswa untuk menjaga kelestarian ekosistem.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berkontribusi secara ilmiah dengan menghasilkan media video pembelajaran animasi yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai filosofi dari bagian-bagian *Tri Hita Karana* yaitu *Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan* pada materi IPAS "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" kelas V Sekolah Dasar, mengisi kesenjangan penelitian yang belum menyentuh dimensi kearifan lokal filosofis dalam media digital pembelajaran IPAS. Hasil analisis validasi oleh pakar menunjukkan rata-rata validitas materi sebesar 93% (layak) dan validitas media sebesar 85% (cukup layak), membuktikan bahwa media ini layak secara teoretis sebagai perangkat ajar yang tidak hanya memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret dan interaktif, tetapi juga memperkuat karakter serta identitas budaya lokal siswa, sekaligus mendukung peran guru sebagai fasilitator pembelajaran bermakna dalam semangat Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena evaluasi hanya bersifat formatif, uji kepraktisan terbatas pada 27 siswa di satu sekolah, serta belum mencakup uji efektivitas secara empiris, oleh karena itu,

kajian lebih lanjut yang melibatkan jumlah sampel lebih besar serta rancangan eksperimen yang lebih menyeluruh sangat dibutuhkan guna memperkuat keberlakuan temuan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, W., Pertiwi, R. P., & Ni'am, A. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 300–310.
- Amaliyah, H., Prayogo, M. S., & Pebriyana, I. D. (2025). Integrasi Nilai *Tri Hita Karana* dalam Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JESE: Journal of Elementary School Education*, 2(02), 62–75.
- Amellya, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dharma PGSD*, 3(2), 258–267.
- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan pendekatan problem-solving pada materi SPLTV Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1962–1977.
- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 955–966.

- Hader, A. E., Kharisna, F., & Supita, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 390–398.
- Hartawan, I. G. N. Y., Swarmantara, I. P. A., & Suweken, G. (2025). Pengembangan Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Siswa Kelas VII. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 13(2), 119–136.
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan kualitas belajar melalui teknologi sebagai media pembelajaran untuk anak yang berkebutuhan khusus. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67–75.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699.
- Lestari, K. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi Mata Pelajaran IPAS di SDN 37 Kota Sorong. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 3(2), 93–102.
- Masrini, I., Tanjung, R., Rahmalia, R., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12. B), 203–208.
- Megawati, & Sofiroh, M. (2025). *Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka*. 3(2), 102–111.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al Hakim, M. R. (2025). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di SDN Karundang 1. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 34–40.
- Rizqullah, M. I., Mahardika, A. I., & Saputra, N. A. B. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas IX Dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 5(2), 138–150.
- Samastha, A., & Nugroho, S. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi Artificial intelligence Natural language processing Berbasis Mobile dengan Framework Flutter pada Materi Energi Terbarukan. *Unnes Physics Education Journal*, 14(1), 101–116.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.