

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta proses yang diterapkan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari tahun 2013 hingga kini, sistem pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 disusun dan dikembangkan sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan, upaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta dapat mengimbangi kemajuan arus globalisasi. Pembelajaran yang telah diaplikasikan di sekolah dasar yang merupakan gagasan dari pengembangan kurikulum 2013 yaitu Tematik.

Menurut Ananda dan Fadhilaturrahmi (2018) tematik adalah pembelajaran yang menyatukan beberapa bagian pada mata pelajaran dan dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran tematik berpusat pada siswa, tugas guru dalam pembelajaran

tematik hanya menjadi fasilitator, memfasilitasi kegiatan belajar siswa, menciptakan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan menjawabnya, memberikan ruang sepenuhnya kepada siswa untuk bebas berekspresi sesuai tema pelajaran, merangsang rasa ingin tahu siswa tentang materi yang diajarkan, menciptakan kesempatan bagi siswa untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka. Aini dan Relmasira (2018) menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran lebih ditekankan pada pembelajaran tematik, sehingga memberikan pengalaman langsung dan melatih siswa untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu menggunakan prinsip belajar dengan bermain sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa, tentunya akan menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar dengan antusias, senang dan semangat, serta menciptakan proses pembelajaran tematik yang inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Kondisi tersebut dapat tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, karena dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan membuat siswa lebih mudah menyerap materi yang diberikan guru sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan dua orang guru Kelas V di Gugus 1 Kecamatan Rendang yaitu Ibu Ni Wayan Ariestayani, S.Pd. dan Ibu Ni Nengah Sri Ardani, S.Pd., pada tanggal 04 Desember 2021, diketahui pembelajaran tematik yang telah dilaksanakan sudah sesuai dengan perencanaan pembelajaran tematik. Guru juga merasa nyaman dengan pembelajaran tematik, hal tersebut didasari banyak materi yang tertuang

dalam mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyeluruh, siswa lebih mudah memusatkan perhatian, karena beberapa mata pelajaran dikemas dalam satu tema yg sama. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka, bertanya dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari. Akan tetapi, di sisi lain guru sangat dituntut untuk mengemas pembelajaran tematik agar bisa memancing siswa untuk menemukan hal yang dianggap penting di dalam materi pada tema yang dipelajari menggunakan metode, strategi dan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran memiliki manfaat seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Windawati & Koeswanti, 2021) yaitu media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar pada diri siswa, memudahkan dalam menyampaikan materi sehingga akan mudah untuk dimengerti siswa, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, membuat siswa aktif sehingga tidak mudah bosan. Sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran media pembelajaran juga bermanfaat untuk merangsang stimulus siswa untuk menggambarkan kejadian yang sebenarnya, sehingga daya ingat dan perkembangan psikologis belajar siswa akan lebih kuat. Hal tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran merupakan hasil nyata keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang jelas secara teoritis, memberikan makna tersendiri bagi siswa untuk memahami dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kompetensi yang diperolehnya. Untuk itu,

sebisa mungkin guru dapat memilih media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh bukan hanya untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, tetapi juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan digitalisasi dan teknologi saat ini, dalam pemilihan media pembelajaran sangat disarankan guru dapat memilih media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan bahwa dalam penyusunan dan merancang pembelajaran guru sebisa mungkin menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Guru menjadi bagian penting berhasilnya proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga guru diharapkan mampu memaksimalkan pemanfaatan sumber daya yang dimiliki terutama dalam penguasaan teknologi. Teknologi saat ini mulai digunakan dalam pendidikan, karena masyarakat percaya bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, berbagai produk dan media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dapat menciptakan hal-hal baru dalam teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran (Abroto et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru secara maksimal, dapat menunjang proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan membantu mempermudah guru dalam menyiapkan serta menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang tepat, dapat membantu siswa untuk lebih mudah belajar dan dapat menghasilkan kualitas hasil belajar yang baik. Permasalahan yang banyak ditemui di lapangan saat ini adalah tidak banyak guru

yang mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer dan media digital lainnya (Wibawanto, 2017). Sebagian besar guru masih terkendala pada masalah teknis tentang tata cara dan proses pembuatan media pembelajaran elektronik baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman, maupun tampilan visual atau desain. Sehingga yang terjadi adalah media pembelajaran berbasis teknologi hanya sebatas pemindahan media kertas ke media digital dengan tampilan yang serupa, dan interaktivitas yang relatif minim.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di dua sekolah di Gugus 1 Kecamatan Rendang yaitu di SD Negeri 1 Pesaban dan 2 Pesaban pada tanggal 10 Desember 2021, guru kelas V di sekolah tersebut sudah memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran tematik. Pemanfaatan LCD Proyektor untuk menampilkan video pembelajaran dan pemanfaatan *smartphone* milik siswa untuk mengakses *google*, *youtube* dan sumber belajar yang lain, sudah sangat dimanfaatkan oleh guru agar siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Meski demikian, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tersebut masih dirasa kurang optimal, karena hanya sebatas menampilkan video pembelajaran, kurang interaktif dan hanya mengajak siswa untuk mencari materi dan sumber belajar. Selain itu, kurangnya penguasaan guru terhadap aplikasi pembuat multimedia pembelajaran interaktif serta kurangnya pengetahuan guru tentang teori pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* menyebabkan kurangnya ketersediaan multimedia pembelajaran interaktif yang ada dan dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Sebagian besar siswa yang saat ini lebih terbiasa dengan sistem operasi *android* pada *smartphone*

dan senang bermain *game online*, menginginkan adanya media dan sumber belajar yang mudah diinstal, tidak menghabiskan banyak kuota internet untuk mengaksesnya, dan memberikan interaksi seperti saat bermain *game online*. Berdasarkan hal tersebut, dirasakan perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif yang dapat memberikan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran itu sendiri salah satunya adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Android*.

Ivers & Barron (2002) menjelaskan “*multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound*”, yang berarti “Multimedia adalah penggunaan beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, video dan suara yang dikombinasikan untuk menampilkan informasi”. Hal tersebut senada dengan yang dijelaskan Munir dan Halimah Badioze Zaman (dalam Saifudin et al., 2020), multimedia sebagai suatu sistem terpadu dari unsur media teks, video, gambar, audio dan animasi dalam suatu media digital yang sifatnya interaktif, informasi yang diterima dan umpan balik dilakukan secara non-linear. Multimedia dibuat untuk tujuan tertentu tergantung pemanfaatannya. Surjono (2017) menyebutkan multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu disebut dengan multimedia pembelajaran. Sudatha dan Tegeh (2015) menjelaskan multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini didasari oleh pandangan bahwa pembelajaran dapat terlaksana secara baik, efektif dan menyenangkan apabila didukung oleh media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian siswa.

Multimedia pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat berinteraksi dan beraktivitas misalnya dengan mengklik tombol-tombol navigasi, mengklik menu, memilih alternatif jawaban, menulis teks, menggeser objek, dan lain-lain dikenal dengan multimedia pembelajaran interaktif. Sebuah multimedia dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif apabila pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada kemudian ada reaksi atau umpan balik baik berupa reaksi positif ataupun negatif dari multimedia tersebut. Munir (2012) menjelaskan multimedia interaktif adalah pemanfaatan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan, bisa pula berupa umpan balik.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu penyampaian materi pembelajaran (Mazanov et al, 2016). Dengan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terpadu, maka multimedia pembelajaran interaktif cocok digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (Diyana, dkk. 2020). Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki variasi fitur yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Prasetya, dkk. 2017). Penelitian pengembangan multimedia

pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Dwiqi, dkk. (2020) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA, dengan persentase 96,85% pada uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kartini & Putra (2020) menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* mendapatkan persentase rata-rata sebesar pada beta test I 76,41 % dengan kategori baik dan hasil angket respon siswa pada beta test II mendapatkan persentase rata-rata sebesar 83,07 % dengan kategori sangat baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, memungkinkan pengemasan, penyajian, dan pembuatan media atau multimedia pembelajaran interaktif yang lebih baik. Multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Smartphone* berbasis aplikasi *android* merupakan inovasi dalam pembelajaran. Saat ini, *smartphone* dengan sistem operasi *android* menjadi pilihan sebagai revolusi pembelajaran yang memungkinkan dan menjadi landasan yang kuat. Banyak sumber belajar dan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang mulai dikembangkan. Beberapa tahun terakhir, multimedia pembelajaran mulai dikembangkan dengan berbasis aplikasi *android* pada *smartphone*. Rohmah dan Bukhori (2020) melakukan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline*. Kemudian Widiastika, dkk (2021) juga melakukan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis *Android* pada

Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. Jika sebelumnya pengguna (siswa) dibatasi tempat karena masih harus berhadapan dengan komputer yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat, maka dengan inovasi pemanfaatan aplikasi *android* pada *smartphone* sebagai multimedia pembelajaran interaktif, permasalahan tersebut dapat teratasi. Karakteristik *smartphone android* yang kecil dan mudah dibawa memungkinkan pengguna mengaksesnya kapanpun dan dimanapun. Dengan inovasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* ini diharapkan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar yang lebih mudah dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* yang baik tidak hanya dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan menarik minat siswa dalam pembelajaran, akan lebih baik lagi apabila dapat diintegrasikan atau bermuatan kearifan lokal yang ada di daerah. Prasetyo dan Aditama (dalam Pratiwi & Suwandi, 2021) menyatakan *“The objective of preserving local knowledge is to improve students' capacity to create and sustain their local wealth in Indonesia, notably in developing cognitive, affective and psychomotor aspects”* yang berarti, kearifan lokal ini sangat berdampak pada tiga aspek penting dalam pembelajaran yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Prayogi, dkk. (2019) dalam penelitiannya menyatakan seiring dengan kemajuan zaman dimana penggunaan teknologi menjadi keharusan di dalam proses pendidikan, menginternalisasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam materi pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia diharapkan dapat menjadikan siswa lebih kritis dan merasa bangga terhadap budaya lokal. Dan hasil dari penelitiannya menunjukkan respons positif dan peningkatan hasil belajar siswa

setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nugraha, dkk (2019) yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

Permainan Tradisional Bali merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Bali. Bali dengan kearifan lokal dan budaya yang sangat kaya memiliki banyak permainan tradisional, diantaranya *Memeong-meongan*, *Juru Pencar* dan lainnya. Jayendra (2019) menyatakan permainan tradisional Bali merupakan salah satu bentuk hasil budaya yang menjadi media pembelajaran bagi anak-anak, khususnya di Bali. Permainan-permainan tradisional Bali merupakan sistem pembelajaran yang memiliki kompleksitas aspek yang dilatih, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Taro (2010) menyebutkan salah satu manfaat permainan tradisional Bali adalah sebagai fungsi sosial, dimana melalui permainan tradisional Bali diperoleh pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi (bekerjasama) dengan teman bermain. Kebutuhan bersosialisasi terpenuhi dan terlatih dalam setiap kesempatan. Contohnya dalam permainan tradisional Bali *Memeong-meongan*, dalam buku Permainan Rakyat Daerah Bali (Depdikbud, 1984) disebutkan dalam permainan *Memeong-meongan*, terlihat adanya suasana hidup bergotong royong, keakraban pergaulan dan keterampilan jasmani. Begitu pula dalam permainan tradisional Bali *Juru Pencar* yang dapat menumbuhkan kecerdasan karena setiap anak harus memikirkan strategi yang tepat dan juga dapat menumbuhkan solidaritas sosial dan karakter anak karena dimainkan secara kelompok dan harus menjaga kekompakan.

Era globalisasi dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini, eksistensi permainan tradisional Bali semakin memudar bahkan jarang lagi dimainkan dikarenakan maraknya permainan-permainan berbasis teknologi, seperti *video game*, *playstation*, atau *game online* berbasis *android* yang makin diminati oleh sebagian besar anak-anak, khususnya siswa. Berdasarkan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengintegrasikan kearifan lokal permainan tradisional Bali dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android*, agar siswa di jaman sekarang yang disebut sebagai Generasi Z, bisa mengenal permainan tradisional Bali melalui multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *android* dan eksistensi permainan tradisional Bali dengan nilai budaya di dalamnya tetap terjaga di zaman perkembangan teknologi.

Multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal permainan tradisional Bali merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman penggunaan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa. Dengan mengemas multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal permainan tradisional Bali ke dalam bentuk aplikasi *android*, maka pemanfaatan *smartphone* untuk pembelajaran akan menjadi lebih maksimal dan juga akan menarik minat siswa untuk belajar karena dapat digunakan dengan *smartphone*. Selain itu, dengan mengintegrasikan muatan kearifan lokal permainan tradisional Bali kedalam materi pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadikan siswa lebih kritis dan merasa bangga terhadap permainan tradisional Bali yang ada. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal permainan tradisional Bali pada pembelajaran tematik kelas V SD juga

diharapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi, diantaranya:

- 1) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah dilaksanakan namun kurang interaktif.
- 2) Siswa kurang mendapat pengalaman dan interaksi yang baik saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 3) Teknologi seperti *smartphone android* belum dimanfaatkan secara optimal dalam penggunaan media pembelajaran.
- 4) Kurangnya ketersediaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Android* bermuatan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang diidentifikasi di atas, melihat keterbatasan waktu dan biaya, maka masalah yang dicarikan solusi dalam penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* bermuatan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik kelas V di SD Negeri 1 Pesaban.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Untuk menghasilkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD.

- 4) Untuk mengetahui efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek teoritis dan aspek praktis.

1.6.1 Aspek Teoretis

Secara akademis penelitian ini berusaha untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan khazanah pengetahuan yang berhubungan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android*, khususnya dalam pembelajaran tematik kelas V, agar pembelajaran tematik di kelas V menjadi lebih menarik, bermakna dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Selain itu, dengan mengintegrasikan kearifan lokal permainan tradisional Bali, siswa juga akan lebih bisa menghormati dan mengetahui jenis kearifan lokal permainan tradisional Bali yang ada.

1.6.2 Aspek Praktis

Selain menambah khazanah pengetahuan akademis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis, yaitu:

- a. Bagi Siswa

Siswa memperoleh kegiatan belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan *smartphone*, serta dapat mengontrol kecepatan belajarnya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Siswa juga dapat lebih mengenal kearifan lokal permainan tradisional Bali yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan.

b. Bagi Guru

Guru memiliki pilihan media pembelajaran yang lebih variatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran tematik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adanya referensi dan rujukan mengenai multimedia pembelajaran interaktif bagi kepala sekolah untuk mendukung dan memotivasi guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga ketersediaan media pembelajaran di sekolah menjadi lebih banyak.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Adanya referensi dan data terkait efektivitas multimedia pembelajaran interaktif bermuatan kearifan lokal permainan tradisional Bali yang dapat bermanfaat untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait multimedia pembelajaran interaktif dengan materi dan mutan kearifan lokal yang lain.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan interaktivitas

yang dipadukan dan dibuat secara sinergis dengan bantuan perangkat (*software*) komputer atau sejenisnya.

- 2) Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali adalah kearifan lokal daerah Bali berupa permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dan masyarakat Bali pada umumnya, dimana permainan tradisional Bali ini sarat akan nilai-nilai kehidupan dan budaya masyarakat Bali.
- 3) Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD yang memiliki spesifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1) Berjenis aplikasi yang dapat diinstal pada *smartphone*. Aplikasi ini berukuran 40 Mb dengan minimal RAM 2Gb pada *smartphone*, dibuat dalam versi *offline* untuk memudahkan siswa dalam mengaksesnya, yaitu hanya dengan satu kali pemasangan tanpa harus terkoneksi dan tergantung pada jaringan internet.
- 2) Memuat beberapa materi pembahasan dan evaluasi tentang pembelajaran tematik Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub tema 1 Manusia dan Lingkungan.
- 3) Tampilan yang ditunjukkan pada aplikasi multimedia interaktif ini berupa menu atau tools yang saling terhubung dengan materi, gambar maupun animasi yang telah disesuaikan dengan landasan pengembangan media.

- 4) Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga bermuatan kearifan lokal permainan Tradisional Bali sebagai pengantar untuk materi pembelajaran tematik yang dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut.
- 5) Bahasa yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yaitu Bahasa Indonesia.

1.9 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD, dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan berkesan bagi siswa, serta dapat memberikan variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh guru yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dengan mengintegrasikan kearifan lokal Permainan Tradisional Bali dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan rasa menghormati dan mengenal budaya lokal yang dimiliki oleh daerah.

1.9.2 Batasan Pengembangan

Batasan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD adalah multimedia pembelajaran interaktif ini bermuatan 3 jenis Permainan Tradisional Bali yaitu *Juru Pencar*, *Mameong-meongan*, dan *Megoak-goakan*. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga hanya mengambil kompetensi dasar

pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, subtema 1 “Manusia dan Lingkungannya”.

1.10 Rencana Publikasi

Hasil penelitian ini direncanakan akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Nasional yang telah terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, minimal pada peringkat SINTA 4. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini akan didaftarkan ke Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia agar mendapatkan HKI.

