

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Paradigma pembelajaran abad ke-21 lebih ditekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, metakognitif, penguasaan teknologi, dan literasi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri (Fahrozy et al., 2022; Rahayu et al., 2022; Santyasa, 2018). Siswa diharapkan mampu menggunakan pengetahuan, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilannya untuk mengatasi permasalahan yang mereka hadapi (Mardhiyah et al., 2021; Stoten, 2020). Ketentuan ini sudah ditetapkan pada tujuan pembelajaran abad ke-21, dimana siswa diharapkan untuk mampu mengembangkan kecakapan-kecakapan yang diperlukan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam kehidupannya (Aliftika et al., 2019).

Literasi merupakan salah satu bagian dari paradigma pembelajaran abad ke-21 yang penting untuk dimiliki oleh siswa dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat juga menuntut kesadaran siswa terhadap pentingnya literasi agar dapat membuka jalan kepada keterampilan berbahasa yang dimilikinya seperti berbicara, menyimak, maupun menulis (Akbar, 2017; Astini, 2019; Harjono, 2018). Di negara Indonesia sendiri, kebanyakan siswa masih berada dalam tingkat literasi yang sangat rendah, dimana hal ini sudah dibuktikan oleh survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA). Survei ini menunjukkan posisi negara

Indonesia yang berada pada peringkat 69 dari 76 negara di dunia (Ahsani & Azizah, 2021; Hewi & Shaleh, 2020).

Dalam perkembangannya, terdapat enam jenis literasi dasar yang menjadi salah satu komponen pada pembelajaran abad ke-21 (Hanik, 2020). Macam-macam jenis literasi memiliki peran yang penting bagi perkembangan siswa. Literasi budaya merupakan salah satu literasi yang krusial peranannya untuk membangun karakter siswa. Literasi budaya berkaitan erat dengan kegiatan mengajarkan dan mengenalkan budaya-budaya yang ada agar siswa tidak merasa asing terhadap budaya lokal yang dimilikinya (Hermawati & Apriliyani, 2020; Kurnia, 2020). Oleh karena itu, kemampuan untuk dapat menerima, beradaptasi, dan bersikap bijaksana atas keberagaman budaya sangat penting dan menjadi hal yang mutlak (Hadiansyah et al., 2017; Suciartini, 2017). Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami, menerapkan, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan keyakinan, perilaku, sikap, serta komunikasi seseorang (Desyandri, 2018). Siswa di sekolah dasar yang akan menjadi generasi penerus bagi bangsa dan negara, tentu harus dibekali dengan kecakapan literasi budaya yang mumpuni, sehingga memupuk pribadi yang memiliki rasa empati dan toleransi terhadap perbedaan budaya, khususnya pada pergaulan sehari-hari (Ahsani & Azizah, 2021).

Literasi budaya perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran dengan tanggap mengingat siswa setiap hari bergaul dan berinteraksi dengan teman-temannya yang berasal dari latar belakang dan budaya yang berbeda (Anis et al., 2020; Muniroh et al., 2020). Hal ini mendorong siswa untuk memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap literasi budaya, dimana pemahaman ini akan dijadikan sebagai bekal untuk menghadapi tantangan di masa depan, khususnya tantangan

yang berkaitan dengan keberagaman budaya di Indonesia maupun di dunia internasional (Devianty, 2019; Muniroh et al., 2020). Namun, masalah-masalah terkait dengan kurangnya pemahaman literasi budaya masih kerap terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh masalah yang terjadi yang diakari oleh minimnya literasi budaya adalah tindakan diskriminasi (Helaluddin, 2018; Praharsiana & Puteri, 2022). Komnas HAM sendiri telah melakukan riset terkait dengan permasalahan tindakan diskriminasi yang melibatkan responden dari 34 provinsi di negara Indonesia dan responden sebanyak 1.200 orang dilibatkan, maka diketahui 27,8% responden pernah mendengar, melihat, dan mengalami perbedaan perlakuan, baik laki-laki maupun perempuan dari usia 17 tahun hingga 59 tahun (Komnas HAM, 2021).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Titab pada tanggal 30 September 2022 yang melibatkan guru kelas V, diperoleh informasi mengenai minimnya literasi budaya yang dimiliki oleh anak-anak. Hal ini dapat diketahui saat siswa membeda-bedakan gender, siswa sering menirukan kata-kata kasar yang ada di media sosial, dan siswa sering menggunakan bahasa kasar saat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dan teman sebayanya. Disamping itu, kurangnya pengintegrasian metode pembelajaran yang interaktif dan hanya berfokus pada metode pembelajaran konvensional mendorong siswa menjadi pasif dan sukar mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, guru jarang mengaitkan kearifan lokal dalam materi pembelajaran maupun aktivitas pembelajaran, minimnya kegiatan yang mampu meningkatkan kompetensi guru terhadap penggunaan pendekatan, metode, model, media pembelajaran. Tidak hanya itu, kurangnya pemanfaatan fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti proyektor,

LCD, dan jaringan *Wi-Fi*. Temuan lain di lapangan bahwa pada saat pembelajaran IPS, siswa cenderung menghafal materi pembelajaran yang terdapat pada buku.

Fenomena yang dipaparkan pada uraian diatas memerlukan sebuah solusi untuk keluar dari belenggu pembelajaran yang masih pasif dan tidak terdapatnya media yang maksimal. Penggunaan media yang interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan suasana dan hasil belajar. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang menjembatani guru untuk lebih mudah dan lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran serta memfasilitasi siswa dalam menerima materi yang diberikan, sehingga berdampak pada peningkatan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa (Alwi, 2017; Putra et al., 2020; Yetra, 2019). Media pembelajaran sat ini beragam bentuknya dan multimedia interaktif merupakan salah satunya. Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang tepat untuk diterapkan dalam kelas karena media interaktif memberikan kesempatan yang besar bagi siswa untuk ikut berpartisipasi dan menjadi proaktif dalam kegiatan yang dilakukan di kelas, dimana media ini dilengkapi dengan fitur-fitur dan tampilan yang relevan dalam penyampaian informasi (Arnada & Putra, 2018; Irawan & Surya, 2017).

Terdapat beberapa multimedia interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya seperti multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis yang memiliki karakteristik mampu mempengaruhi kemampuan komunikasi yang dimiliki oleh siswa (Hotimah et al., 2021). Multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemecahan masalah kemampuan matematika yang lebih menekankan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di

lingkungan sekitar tempat tinggal siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Buchori, 2019). Multimedia interaktif matematika berorientasi kearifan lokal kelas III SD yang lebih menekankan pada penggunaan konten budaya-budaya lokal masyarakat Bali di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dekat dengan siswa (Nugraha et al., 2019).

Dari beberapa pengembangan multimedia interaktif pada penelitian-penelitian terdahulu, belum ditemukan multimedia interaktif yang lebih mengedepankan kemandirian siswa sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, sehingga perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan IPTEK. Selain memanfaatkan media pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan komponen lain seperti pendekatan dalam proses pembelajaran (Alwi, 2017; Jamila et al., 2021). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan *heutagogy*. Pendekatan *heutagogy* merupakan pendekatan pembelajaran holistik yang menuntut proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan proaktif. Dalam hal ini, siswa ditempatkan sebagai penyalur utama yang menentukan proses pembelajaran sebagai hasil dari pengalaman dirinya sendiri. Terdapat enam elemen yang dimuat dalam pendekatan *heutagogy*, yakni *exploration*, *creativity*, *collaboration*, *connection*, *reflection*, dan *sharing* (Blaschke & Hase, 2016). Pendekatan *heutagogy* selaras dengan kemajuan IPTEK dan tentunya sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Bali menjadi salah satu provinsi yang dikenal memiliki berbagai jenis kearifan lokal dari masyarakatnya. Pada saat proses pembelajaran, mengaitkan

kearifan lokal akan menjadi senjata yang membekali siswa dalam memberikan respons terhadap perkembangan zaman (Nuraini, 2022; Resmi & Sakban, 2018). Mengaitkan kearifan lokal dalam proses pembelajaran menjadi salah satu inovasi terbaik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang didasarkan pada pengayaan terhadap nilai-nilai budaya (Mantaka et al., 2017; Rispan & Sudajat, 2019). Oleh karena itu, guru dapat mengolaborasikan kearifan lokal Bali dengan pendekatan *heutagogy* pada multimedia interaktif, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Namun, apa yang terjadi di lapangan ternyata berbanding terbalik dengan ekspektasi ini. Integrasi kearifan lokal pada proses pembelajaran nyatanya kurang dilakukan di SD Negeri Titab yang ditunjukkan dari hasil observasi dan wawancara sebelumnya. Penelitian lain juga menyatakan bahwa kearifan lokal jarang dikaitkan dalam proses pembelajaran, sehingga sangat penting untuk dikaitkan dalam proses pembelajaran untuk memberikan makna dari materi yang dibelajarkan (Dewi et al., 2017; Iswatiningsih, 2019; Udiyana et al., 2022).

Sistem subak yang berkaitan dengan sistem pengairan sawah merupakan salah satu jenis kearifan lokal Bali. Sistem ini mampu menjamin ketersediaan air bagi suatu kawasan pertanian yang ada di sawah secara adil dari hulu sampai hilir (Alit & Santhiarsa, 2020; Raharja et al., 2018). Subak merupakan warisan budaya Bali yang memerlukan pemeliharaan berkelanjutan untuk menjaga kelestariannya, dimana subak dalam tatanan kelembagaan yang telah digunakan petani selama berabad-abad untuk mendistribusikan dan mengelola air dari sumbernya. Sebagai salah satu warisan budaya Bali, nilai-nilai luhur yang sudah diketahui dan diimplementasikan secara universal dan memiliki relevansi terhadap pembangunan

berkelanjutan dimuat dalam sistem subak ini. Di dalamnya memuat nilai-nilai filosofi *Tri Hita Karana* yang dijadikan sebagai pedoman saat melakukan kegiatan subak di Bali. Nilai-nilai yang dimuat dalam sistem subak layak untuk dilestarikan dan sesuai dalam konteks pendidikan. Pesan moral dan humanis tentang menjaga alam dan bekerja sama yang dimuat dalam nilai-nilai sistem subak sangat penting sebagai sumber belajar (Geria et al., 2019; Mantaka et al., 2017). Nilai-nilai yang dimuat dalam sistem subak seperti komunikatif, keagamaan, kedisiplinan, keadilan, kepedulian, kebersamaan, tanggung jawab, gotong royong, dan bermusyawarah dapat dikembangkan pada diri siswa (Sedana et al., 2018; Sriyanti & Siartha, 2019).

Nilai-nilai yang dimuat dalam sistem subak dapat diintegrasikan dengan muatan pembelajaran IPS. Subjek ini menjelaskan mengenai beragam muatan yang berhubungan dengan geografi, antropologi, sejarah, dan ekonomi yang diwujudkan sebagai pengimplementasian konsep ilmu sosial, sains, dan disiplin ilmu humaniora. Materi IPS yang disajikan pada tingkat sekolah dasar tidak memperlihatkan aspek-aspek disiplin ilmu melainkan menelankan pada psikologis, pedagogik, serta kemampuan berpikir holistic (Azizah, 2021; Syahrudin & Mutiani, 2020). Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa siswa hanya mendengarkan, menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan, dan hanya terfokus pada buku, sehingga hal ini mendorong minimnya keaktifan siswa (Setiawan & Mulyati, 2020; Utami et al., 2019).

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa, permasalahan yang ada saling berhubungan, sehingga penyelesaiannya dapat dilakukan secara terpadu. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada muatan IPS yang di dalamnya memuat

elemen-elemen pendekatan *heutagogy* dan dikolaborasikan dengan kearifan lokal Bali sistem subak. Berdasarkan permasalahan yang ada, guru setuju jika dilakukan Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Pada Siswa Kelas V SD Negeri Titab. Pemilihan jenjang kelas yang dilaksanakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan atas beberapa hal bahwa siswa kelas V telah mampu belajar secara mandiri tanpa penjelasan yang berulang dalam mempersiapkan kebutuhannya saat proses belajar, mampu mengerjakan tugas secara mandiri, mampu memusatkan perhatian saat menyimak materi yang sedang disajikan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Satriani et al., 2022). Karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas tinggi juga sesuai dengan pendekatan *heutagogy* jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan *heutagogy* memfokuskan pembelajaran pada proses belajar yang dilakukan secara mandiri untuk dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki (Fauzi, 2021).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Minimnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas dan hanya fokus terhadap buku ajar yang disediakan oleh pihak sekolah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik.
2. Minimnya partisipasi siswa yang disebabkan oleh metode konvensional yang masih banyak diterapkan guru, yakni metode ceramah.
3. Tidak terdapatnya multimedia interaktif yang diimplementasikan dengan muatan IPS yang sesuai dengan dengan pembelajaran abad ke-21.

4. Kearifan lokal jarang dikaitkan dalam proses pembelajaran, baik dikaitkan pada materi pembelajaran maupun pada aktivitas pembelajaran.
5. Minimnya kegiatan yang mampu meningkatkan kompetensi guru terhadap penggunaan pendekatan, metode, model, maupun media pembelajaran.
6. Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang baik oleh guru.
7. Kemampuan literasi budaya yang dimiliki oleh siswa masih kurang.
8. Siswa cenderung menghafal materi pembelajaran yang terdapat pada buku pada saat proses pembelajaran IPS.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah penelitian yang sangat kompleks ini memerlukan pembatasan yang ditujukan untuk memberikan fokus pada masalah yang dituju. Tujuan diperlukannya pembatasan penelitian ini adalah agar masalah yang diinvestigasi tidak meluas dan terarah, sehingga menciptakan penelitian yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, pembatasan masalah yang diambil dalam penelitian ini hanya berfokus pada (1) tidak adanya multimedia interaktif yang diaplikasikan oleh guru dengan muatan pembelajaran IPS yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21, (2) kearifan lokal jarang dikaitkan dalam proses pembelajaran, baik dikaitkan pada materi pembelajaran maupun pada aktivitas pembelajaran, (3) kemampuan literasi budaya yang dimiliki oleh siswa masih kurang, sehingga perlu dikembangkan Multimedia Interaktif Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab?
4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak terhadap literasi budaya pada siswa kelas V SD Negeri Titab?

#### 1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab.
2. Untuk menganalisis validitas multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab.

3. Untuk menganalisis kepraktisan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada siswa kelas V SD Negeri Titab.
4. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak terhadap literasi budaya pada siswa kelas V SD Negeri Titab.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui manfaat penelitian sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat dilakukannya pengembangan ini secara teoritis diharapkan agar dapat memberikan manfaat dalam memperkaya wawasan, konsep, dan referensi yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat dilakukannya pengembangan ini secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lain sebagai berikut.

##### a. Bagi Siswa

Multimedia interaktif dengan berpendekatan *heutagogy* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memfasilitasi seluruh kegiatan belajar yang dilakukan, khususnya muatan pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dengan lebih mandiri. Disamping itu, pengintegrasian multimedia interaktif ini mendorong siswa untuk lebih semangat dan termotivasi karena multimedia

interaktif yang dikembangkan dirancang dan dikemas dengan menarik, sehingga berpengaruh terhadap literasi budaya yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Multimedia interaktif dengan berpendekatan *huetagogy* ini dapat memberikan kesempatan bagi guru dalam merancang materi dan memudahkan guru untuk menyajikannya, khususnya muatan pembelajaran IPS yang praktis dan relevan dengan mengedepankan kearifan lokal Bali sistem subak dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif dengan berpendekatan *huetagogy* ini dapat menjembatani sekolah untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif serta memperbaiki metode pengajaran konvensional dan menggantinya dengan media interaktif yang relevan dengan era globalisasi, sehingga dapat mengefektifkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang modern.

d. Bagi Peneliti Lain

Multimedia interaktif dengan berpendekatan *huetagogy* ini dapat dijadikan sebagai referensi atau kajian yang mendukung penelitian yang akan dilakukan di masa depan seperti penelitian lanjutan, studi komparasi, ataupun pengembangan dalam topik dan jenjang yang berbeda.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang dijumpai dalam bentuk multimedia interaktif sebagai sebuah terobosan dan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran pada muatan IPS dengan mengintegrasikan

elemen-elemen *heutagogy* dan kearifan lokal Bali, khususnya sistem subak. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak yang ditujukan bagi siswa sekolah dasar kelas V, dimana multimedia interaktif ini mengkombinasikan beberapa elemen seperti teks, gambar, animasi, audio, maupun video yang dapat digunakan dan diimplementasikan dengan baik dan efisien pada saat proses pembelajaran.
2. Materi pembelajaran yang disajikan pada multimedia interaktif, yakni materi pembelajaran muatan IPS yang di dalamnya mengandung elemen-elemen pendekatan *heutagogy* dengan mengolaborasikan kearifan lokal Bali, khususnya sistem subak.
3. Pengembangan multimedia interaktif ini meliputi tiga bagian, yakni bagian (1) pembuka, (2) isi, dan (3) penutup. Pada bagian pembuka akan memuat judul dari multimedia interaktif, identitas siswa, dan tombol masuk. Pada bagian isi akan memuat tentang multimedia interaktif, panduan penggunaan, petunjuk penggunaan, standar kompetensi, dan materi pembelajaran. Pada bagian penutup akan memuat evaluasi berupa latihan soal, rangkuman, dan profil pengembang.
4. Proses pembuatan multimedia interaktif ini dilakukan dengan menggunakan *Adobe Animate CC 2020* sebagai *software* utama dan *Microsoft Office Word* sebagai *software* pendukung.

5. Multimedia interaktif ini dapat digunakan secara fleksibel yang berarti dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, baik secara *offline* maupun *online* dan juga dapat dengan mudah diakses melalui *desktop* maupun *smarthphone* tanpa menggunakan bantuan jaringan internet.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Literasi budaya perlu diintegrasikan dengan tanggap mengingat siswa setiap hari bergaul dan berinteraksi dengan teman-temannya yang berasal dari latar belakang dan budaya yang berbeda (Anis et al., 2020; Muniroh et al., 2020). Hal ini mendorong siswa untuk memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap literasi budaya, dimana pemahaman ini akan dijadikan sebagai bekal untuk menghadapi tantangan di masa depan khususnya tantangan yang berkaitan dengan keberagaman budaya di negara Indonesia maupun di dunia internasional (Devianty, 2019; Muniroh et al., 2020). Untuk mengatasi masalah tersebut, pemilihan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi seluruh pihak dalam proses pembelajaran diperlukan, yakni dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran ini secara signifikan dapat mempengaruhi suasana dan hasil belajar dari siswa (Alwi, 2017). Integrasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berimplikasi pada efisiensi dan efektifitas guru dalam menyampaikan materi (Putra et al., 2020). Salah satunya yakni multimedia interaktif yang didefinisikan sebagai media pembelajaran dengan inovasi yang baru dan dapat dimanfaatkan oleh guru dengan memanfaatkan komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran seperti pendekatan, metode, maupun model yang dapat mendukung proses pembelajaran (Jamila et al., 2021).

Pendekatan *heutagogy* merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat relevan terhadap kemajuan IPTEK dan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Pendekatan *heutagogy* merupakan pendekatan pembelajaran holistik yang menuntut proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan proaktif. Dalam hal ini, siswa ditempatkan sebagai penyalur utama yang menentukan proses pembelajaran sebagai hasil dari pengalaman dirinya sendiri (Blaschke & Hase, 2016). Multimedia interaktif ini juga akan mengintegrasikan kearifan lokal Bali sistem subak. Hal ini dikarenakan kearifan lokal Bali jarang dikaitkan dalam proses pembelajaran, khususnya di SD Negeri Titab yang diketahui dari hasil observasi dan wawancara. Sistem subak merupakan bagian dari budaya Bali yang meliputi sistem pengairan sawah, dimana memastikan ketersediaan air yang cukup dan adil bagi suatu kawasan pertanian dari hulu sampai hilir (Alit & Santhiarsa, 2020; Raharja et al., 2018). Subak memuat nilai-nilai yang layak untuk dilestarikan dan sesuai dalam konteks pendidikan sebagai warisan budaya Bali (Geria et al., 2019; Mantaka et al., 2017).

Pengembangan produk ini memiliki signiifkansi yang tinggi untuk diselenggarakan mengingat mampu mengakomodasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya muatan pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan siswa hanya mendengarkan, menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan, dan hanya terfokus pada buku selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi pasif (Utami et al., 2019). Tidak hanya itu, multimedia interaktif ini mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan literasi budaya yang dimilikinya karena mengintegrasikan kearifan lokal Bali sistem subak, sehingga dapat melestarikan budaya-budaya Bali. Selain mengintegrasikan kearifan lokal Bali sistem subak, multimedia interaktif ini juga mengolaborasikan pendekatan

*heutagogy* yang mampu mengarahkan siswa menjadi penyalur utama dalam kegiatan di kelas. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif ini dapat menjadi sebuah inovasi terbaru yang dapat menambah wawasan dan pengalaman baru bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Fasilitas elektronik di SD Negeri Titab mampu menunjang proses pembelajaran ketika menerapkan multimedia interaktif.
2. Guru di SD Negeri Titab sebagian besar mampu mengoperasikan media elektronik berupa laptop maupun *smartphone* dengan baik.
3. Guru di SD Negeri Titab memiliki pemahaman mengenai kearifan lokal Bali tentang sistem subak.
4. Siswa kelas V di SD Negeri Titab mampu mengoperasikan media elektronik berupa laptop maupun *smartphone* dengan baik.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif muatan ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas V SD Negeri Titab, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini hanya terbatas pada muatan pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD Negeri Titab.

3. Penggunaan multimedia interaktif ini harus menggunakan media elektronik yang mendukung seperti *desktop* maupun *smartphone*.
4. Pengujian efektivitas multimedia interaktif ini hanya dilakukan pada satu kelas yakni kelas V SD Negeri Titab dengan jumlah 18 orang siswa.

### 1.10 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat bantu yang menjembatani guru untuk lebih mudah dan lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran serta memfasilitasi siswa dalam menerima materi yang diberikan, sehingga berdampak pada peningkatan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa.
2. Multimedia interaktif adalah salah satu media berbasis multimedia yang tepat untuk diterapkan dalam kelas karena multimedia interaktif memberikan kesempatan yang besar bagi siswa untuk ikut berpartisipasi dan menjadi proaktif dalam kegiatan yang dilakukan di kelas, dimana media ini dilengkapi dengan fitur-fitur dan tampilan yang relevan dalam penyampaian informasi.
3. Pendekatan *heutagogy* adalah jenis pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensinya, dimana siswa ditempatkan sebagai penyalur utama dalam proses pembelajarannya sendiri sesuai dengan pengalaman yang dimiliki. Terdapat enam elemen pendekatan *heutagogy* yakni (1) *exploration*, (2) *creativity*, (3) *collaboration*, (4) *connection*, (5) *reflection*, dan (6) *sharing*.
4. Kearifan lokal Bali adalah kebudayaan yang mengandung nilai-nilai maupun pandangan-pandangan hidup masyarakat lokal, khususnya masyarakat Bali

yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas sebagai wujud dari strategi pelestarian budaya lokal.

5. Sistem subak adalah organisasi kemasyarakatan yang secara khusus mengatur sistem pengairan sawah (irigasi) yang digunakan dalam cocok tanam padi. Sistem ini menjamin ketersediaan air bagi suatu kawasan pertanian sawah. Subak menangani proses tata air mulai dari menjaga sumber air, mendistribusikan air ke masing-masing lahan, dan menghentikan pendistribusian air.
6. Pembelajaran IPS adalah pengetahuan yang menggabungkan dua ilmu sekaligus yakni ilmu sosial dan humaniora. Pembelajaran IPS lebih banyak menekankan pada kehidupan-kehidupan sosial yang dialami oleh setiap individu.
7. Literasi budaya adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam berpikir, bersikap, dan memahami tentang kebudayaan yang ada pada suatu daerah sebagai suatu identitas diri.

