

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan setiap manusia dapat mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya agar mampu melangsungkan kehidupan. Tidak hanya sebagai pengembangan potensi, pendidikan juga berperan penting menjadikan manusia agar lebih baik dan beradab dalam artian pendidikan mampu membuat manusia untuk bertingkah laku, berpikir, dan bertindak yang sesuai dengan norma sekaligus menciptakan karakter yang baik pada diri manusia. Hal ini sesuai dengan peraturan yang tertuang dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Dewasa ini pendidikan sering mengalami berbagai permasalahan baik terkait mutu maupun pelaksanaan pendidikan tersebut. Salah satunya ketika pandemi hadir di tengah – tengah dunia menimbulkan berbagai dampak yang sangat signifikan di berbagai bidang terutama dalam dunia pendidikan. Adanya pandemi ini menimbulkan kegiatan sistem pembelajaran yang semula di laksanakan secara tatap muka beralih menjadi sistem pembelajaran *daring*.

Kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pemanfaatan teknologi digital yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran selama adanya pandemi tersebut. Hal ini membuat guru dan tenaga pendidik yang berperan penting dalam pendidikan diharuskan melakukan penyesuaian dengan kondisi yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan jarak jauh (Basilaia & Kvavadze, 2020). Kondisi tersebut membuat setiap pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran harus melakukan inovasi dan adaptasi mengenai perkembangan penggunaan teknologi yang mendukung kegiatan pembelajaran daring.

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan di berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi membantu guru dan tenaga pendidik terkait pengisian administrasi maupun meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Selain itu teknologi juga membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring. Dengan berkembangnya teknologi, telah banyak terjadi perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi metode pengajaran guru, cara siswa dalam belajar dan materi pembelajaran yang selalu diperbarui (Mulyani & Haliza, 2021). Kegiatan pembelajaran merupakan hal utama dari semua proses yang dilaksanakan di sekolah (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran yang baik diperlukan sarana pendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Sarana pendukung tersebut dapat berupa media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat digunakan siswa baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Media pembelajaran merupakan media komunikasi antara guru dan siswa (Wijaya et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Umumnya siswa akan tertarik dengan media pembelajaran yang didesain berisi gambar dan audio atau suara. Dalam hal ini penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam pengembangan media tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dapat di wujudkan melalui kuis online seperti *kahoot*, slide *powerpoint*, dan modul – modul interaktif yang meliputi adanya media suara/audio serta fitur – fitur aktif lainnya yang menarik. Melihat hal tersebut, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan agar para pendidik dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya terutama kompetensi profesional (Nurgiansah, 2021). Melalui penggunaan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran diharapkan peran pendidik dapat berjalan secara optimal di dunia pendidik. Dalam pendidikan abad 21, paradigma pembelajaran berorientasi pada peningkatan karakter, kompetensi, kemampuan berpikir, dan literasi (Halim, 2022). Keempat hal tersebut harus dikembangkan pada semua mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PPKn.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah bentuk usaha sebagai upaya agar membekali peserta didik dengan ilmu dan pengetahuan kemampuan dasar terkait hubungan dilingkungan sekitar masyarakat serta sebagai upaya membentuk karakter anak yang baik agar sesuai dengan nilai – nilai luhur

Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara menjadi pribadi yang memiliki karakter baik dan dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Magdalena et al., 2020). Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) atau dengan istilahnya civic education mempunyai fungsi dan peran sangat penting dalam pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan kesadaran warga negara mengenai kewarganegaraannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada dasarnya belajar untuk mencintai tanah air Indonesia, yaitu menjadi manusia berkepribadian dan berkebangsaan Indonesia (Hamidah, 2019). Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam menanamkan nilai – nilai dari pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi prasyarat utama bagi anak untuk memperoleh pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Jean Piaget, dalam teori perkembangan kognitif anak, usia 7-12 tahun merupakan tahapan perkembangan operasional konkret yang terjadi pada anak usia sekolah dasar (Marinda, 2020). Pada usia ini kemampuan intelektual anak hanya pada hal-hal yang konkret atau nyata, yaitu pada dasarnya anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran atau logikanya, tetapi hanya dengan benda-benda fisik yang sebenarnya. Dengan begitu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan peserta didik membutuhkan objek konkret agar dapat memahami materi (Baehaqi, 2020). Oleh karena itu, sejalan dengan penjelasan

mengenai tahap operasional konkret guru harus mampu membuat media pembelajaran inovatif dengan tepat. Di era perkembangan teknologi ini guru harus memanfaatkan perkembangan yang ada dengan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Selain perkembangan teknologi yang kreatif dan inovatif, di era digital saat ini sering terjadi ketidakharmonisan dalam hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Satu hal yang biasanya terlihat adalah tidak adanya hubungan yang baik antara siswa dengan siswa lainnya, ada siswa yang terlihat tidak saling berbicara (Indrayani et al., 2019). Hal tersebut berarti konsep Tri Hita Karana masih kurang dalam sikap sosial peserta didik, serta pesatnya perkembangan teknologi dan pengaruh budaya barat yang sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda sehingga yang dibutuhkan saat ini adalah pelajaran yang menonjolkan nilai kearifan lokal salah satunya adalah Kearifan lokal Tri Hita Karna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Gugus 2 Kecamatan Rendang, observasi dan wawancara ditujukan pada guru kelas V di Sekolah Dasar tersebut maka dapat diketahui bahwa:

- 1) Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru tidak menggunakan media interaktif karena sangat sulit untuk menemukan media yang mudah digunakan dan diberikan kepada siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket siswa sebagai sumber utama dalam pelaksanaan pembelajaran.

- 2) Sebagian besar peserta didik kurang aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn akibat tidak diterapkan media yang interaktif, sehingga berdampak pada hasil belajar PPKn dari siswa rendah.
- 3) Tidak adanya penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*

Dari temuan observasi dan wawancara tersebut dapat penulis jelaskan bahwa guru sulit untuk menemukan media yang mudah digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu adanya sarana dan prasarana seperti beberapa LCD Proyektor untuk menunjang kegiatan pembelajaran namun belum dimanfaatkan dan guru juga belum mengembangkan media atau aplikasi yang dapat membuat materi yang mudah digunakan siswa dalam belajar baik secara *online* ataupun *offline*. Selain itu sebagian besar peserta didik kurang aktif karena kurang mendapatkan media pembelajaran interaktif yang bervariasi, kegiatan pembelajaran cenderung lebih sering menggunakan media cetak baik dari buku maupun hanya berupa modul. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa menjadi kurang optimal yang dibuktikan dengan nilai siswa yang dicapai masih dibawah rata – rata. Ketika penanaman konsep dan memaparkan materi pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran karena terbatasnya waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran mengingat materi PPKn yang harus disiapkan cukup banyak di kelas V Sekolah Dasar. Apabila dilihat dari kesenjangan yang ditemukan di kelas V Sekolah Dasar maka penyebabnya tidak lain berasal dari faktor internal dan faktor eksternal dari diri peserta didik sehingga dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu inovasi untuk

meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang secara efektif bisa dimanfaatkan adalah media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana kelas V.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru Kelas V SD kelompok 2 Kecamatan Rendang dapat diketahui bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media yang relevan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mempelajari muatan PPKn dengan topik keragaman sosial budaya berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* dengan memadukan materi dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa alat pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* sangat praktis untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Persentase rata – rata uji kepraktisan sebesar 96,5% setelah dilaksanakan implementasi media di sekolah (Wahyuni, dkk., 2022). Sebagaimana (Darnawati, dkk., 2019; Firdawela & Reinita, 2021) mengemukakan bahwa media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* diharapkan dapat menjadi media alternatif yang dapat memunculkan suasana belajar yang baru dan menarik serta membantu guru menyampaikan materi yang sulit disampaikan. Penelitian lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* dapat dikembangkan sebagai lingkungan belajar alternatif dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa yang kreatif (Saputri, dkk., 2022).

Penelitian selanjutnya menyebutkan bahwa media pembelajaran IPA yang interaktif berbantuan *Articulate Storyline* dengan materi Tata Surya secara keseluruhan memenuhi kriteria pengembangan yang valid, praktis dan efektif serta dapat menjadi solusi untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi khususnya materi Tata Surya (Nadzif, dkk., 2022). Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreatif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Namun belum pernah dilakukan penelitian pada penelitian sebelumnya tentang media interaktif *Articulate Storyline* materi PPKn berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana.

Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran yang di rancang dengan visual, suara, dan materi video agar dalam penggunaannya dapat membuat siswa aktif yaitu dalam penggunaannya siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberi respon aktif sehingga pembelajaran menjadi menarik dan inovatif. Dengan adanya media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* dapat membantu guru untuk memperjelas penyampaian materi dalam pembelajaran serta dapat mempermudah siswa mendalami dan memahami materi pembelajaran. Mengingat keterbatasan jumlah waktu, ruang, dan kemampuan guru dalam menjelaskan materi, maka dengan penggunaan media interaktif *Articulates Storyline* ini dapat memaksimalkan penyampaian guru ke siswa khususnya dalam mata pelajaran PPKn berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana kelas V Sekolah Dasar.

Kearifan lokal merupakan segala hal yang berkaitan dengan potensi dan kebudayaan dari suatu daerah berdasarkan hasil pemikiran manusia dan karya manusia yang memiliki nilai berbudi luhur serta diwariskan dari generasi ke



generasi (Shufa, 2018). Materi pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan situasi konkret lingkungan siswa (Fuad, Efendi, & Muhammad., 2020). Pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal juga dapat meningkatkan wawasan siswa terhadap budaya daerah sekitarnya serta mendukung pelestarian budaya dan lingkungannya. Salah satu kearifan lokal yang ada di daerah Bali adalah Tri Hita Karana. Tri Hita Karana itu sendiri berasal dari Bahasa Sansekerta, Tri yang artinya tiga, Hita yang berarti kebahagiaan dan Karana berarti penyebab. Sehingga Tri Hita Karana diartikan sebagai tiga hal pokok yang menyebabkan kebahagiaan bagi hidup manusia. Konsep ini, dianut dan menjadi dasar dalam kehidupan masyarakat Bali.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Tidak adanya hubungan harmonis antara siswa dengan siswa lainnya.
- 2) Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru tidak menggunakan media interaktif karena sangat sulit untuk menemukan media yang mudah digunakan dan diberikan kepada siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran

guru hanya menggunakan buku paket siswa sebagai sumber utama dalam pelaksanaan pembelajaran.

- 3) Sebagian besar peserta didik kurang aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn akibat tidak diterapkan media yang interaktif, sehingga berdampak pada hasil belajar PPKn dari siswa rendah.
- 4) Tidak adanya penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi khususnya pada pembelajaran PPKn.
- 6) Tidak adanya penggunaan media pembelajaran dengan optimal karena terbatasnya waktu dalam membuat media serta karena merasa belum mampu untuk mencoba mengkolaborasikan dengan perkembangan teknologi.
- 7) Motivasi dan keaktifan siswa saat pelaksanaan pembelajaran masih rendah, akibat kurangnya penggunaan media yang berdampak pada hasil belajar PPKn dari siswa rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan memfokuskan pada pokok-pokok yang sedang dibahas, agar nantinya tidak menyimpang dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, definisi masalah dapat menekankan ruang lingkup masalah yang sedang diselidiki. Karena kompleksitas masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk membatasi masalah penelitian dan fokus pada masalah penelitian yang diselidiki untuk hasil yang optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah pada muatan PPKn tidak ada yang menggunakan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka masalah yang akan difokuskan adalah identifikasi masalah pada poin empat yakni tidak adanya penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan identifikasi masalah pada poin tujuh yakni motivasi dan keaktifan siswa saat pelaksanaan pembelajaran masih rendah, akibat kurangnya penggunaan media yang berdampak pada hasil belajar PPKn dari siswa rendah.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang diberikan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana Prototype media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* di kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana keterterimaan (*acceptability*) media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* di kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* di kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menguji keterterimaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* di kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang diperoleh untuk jangka panjang dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu hasil penelitian pengembangan diupayakan mampu untuk menambah wawasan teori dan informasi mengenai pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* pada muatan PPKn. Manfaat teoritis lainnya yang diperoleh berdasarkan penelitian ini adalah mampu memanfaatkan teknologi yang terus mengalami kemajuan sehingga nantinya guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi sekaligus menambah wawasan ilmu

untuk mengembangkan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## 2. Manfaat secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat membawa manfaat positif bagi siswa khususnya meningkatkan motivasi atau minat dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat serta menambah pengalaman baru dengan menggunakan media pembelajaran berupa media interaktif berbasis Kearifan Lokal berbantuan *Articulate Storyline*. Selain itu, dengan menggunakan media ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan menghubungkan materi tersebut dengan lingkungan sekitar, dan media ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif lainnya serta menjadi acuan bagi guru mengembangkan inovasi dalam teknologi untuk menciptakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik lainnya. Selain itu, penggunaan media interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alat penunjang pembelajaran online dan offline untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu ide atau bahan dalam menciptakan inovasi pada pembelajaran. Selain itu melalui pengembangan media ini dapat dijadikan acuan untuk pembinaan bagi para guru dalam meningkatkan kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran serta dapat memperkaya koleksi mengenai media interaktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Harapan dari penelitian ini adalah bahwa hasilnya dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang sedang melakukan penelitian di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media interaktif. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan yang bermanfaat bagi para guru, calon pendidik, dan masyarakat umum untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan mereka dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

### 1.7 Spesifikasi Pengembangan Produk

Dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk atau output berupa media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*. Diharapkan pengembangan produk ini dapat membantu proses pembelajaran dengan efisien yang berupa media interaktif pembelajaran PPKn. Adapun spesifikasi produk yang dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu dalam bentuk media interaktif berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline*.

- 2) Materi yang disajikan pada media interaktif ini yaitu keberagaman sosial dan budaya berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana.
- 3) Produk media interaktif ini dikembangkan dengan aplikasi *Articulate Storyline*.
- 4) Produk media interaktif ini dapat digunakan pada smartphone atau komputer untuk setiap siswa selama pembelajaran *online* atau disampaikan selama pembelajaran di kelas.
- 5) Penyajian yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu memuat beberapa komponen pendukung seperti, teks, gambar, berisi video dan suara yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret.
- 6) Dalam media interaktif ini, materi pembelajaran, soal untu tanya jawab dan kuis disusun dalam bentuk aplikasi, yang menarik siswa untuk belajar kemudian menyimak materi dan melatih siswa berpikir kritis.
- 7) Hasil produk media ini dapat berupa (html5) atau juga *application* file yang bisa dijalankan menggunakan perangkat laptop atau komputer

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam era digital saat ini, penggunaan media interaktif telah menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana dengan bantuan *Articulate Storyline* memiliki beberapa implikasi yang sangat penting dalam konteks pembelajaran. Pertama, pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal dapat memperkaya konten pembelajaran dengan nilai-nilai budaya

dan tradisi yang dimiliki oleh suatu daerah atau komunitas. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami dan menghargai warisan budaya mereka, sekaligus memperkuat rasa identitas dan kebanggaan terhadap budaya lokal.

Kedua, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan menghadirkan elemen interaktif, visual, dan multimedia yang menarik, media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menghibur. Siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Ketiga, pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal juga dapat melatih siswa dalam penggunaan teknologi. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan menggunakan teknologi merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* sebagai alat pengembangan, siswa dapat terbiasa dan terampil dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Keempat, pengembangan media interaktif ini memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Dalam bentuk digital, media ini dapat diakses secara online dan dapat digunakan oleh guru dan siswa di berbagai waktu dan tempat. Hal ini memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang lebih personal, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, penting untuk terus mengembangkan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana dengan bantuan *Articulate Storyline*. Melalui pengembangan yang terus – menerus, kita dapat memperkaya dan memperluas jenis media pembelajaran yang ada, serta



mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal salah satunya Tri Hita Karana ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dan memberikan dampak positif pada perkembangan generasi muda.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* ini dilakukan berdasarkan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

- 1) Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun dapat diakses secara mandiri oleh siswa menggunakan handphone atau laptop.
- 2) Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* ini dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan fitur – fitur dalam aplikasi dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V, sehingga siswa dapat berinteraksi aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui media ini sekaligus dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memecahkan permasalahan atau rasa ingin tahu yang ditemukan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Materi dalam pengembangan media ini berkaitan dengan kearifan lokal Tri Hita Karana yang bertujuan untuk meningkatkan wawasan siswa mengenai norma atau kebudayaan di daerahnya yang dikaitkan dengan nilai keagamaan Tri Hita Karana.

- 4) Belum adanya pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana pada muatan PPKn kelas V sekolah dasar.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Selain asumsi pengembangan yang telah dipaparkan di atas, adapun keterbatasan dari pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* ini hanya dikembangkan menurut karakteristik dan kondisi siswa di kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Rendang.
- 2) Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana berbantuan *Articulate Storyline* ini hanya dibatasi pada muatan pelajaran PPKn materi keberagaman sosial dan budaya.

#### 1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan media interaktif ini, ada beberapa istilah yang perlu dipahami agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini, istilah – istilah tersebut dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Media interaktif *Articulate Storyline*

Media interaktif adalah layanan berbasis multimedia yang dirancang dengan menyajikan teks, gambar, video, dan audio suara digunakan untuk

mempermudah menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dalam bidang pendidikan sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif.

## 2) *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi berupa perangkat lunak dilengkapi dengan fitur – fitur seperti gambar, audio, animasi, dan video yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

## 3) Kearifan lokal Tri Hita Karana

Kearifan lokal adalah suatu kepercayaan mengenai nilai – nilai luhur kebudayaan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat baik berasal dari dalam maupun luar yang menjadi karakter atau pandangan dalam melestarikan maupun melindungi kebudayaan tersebut. Kearifan lokal Tri Hita Karana merupakan konsep kearifan lokal Bali yang menekankan pada hubungan dengan Tuhan, manusia dan alam yang saling berkaitan satu dengan lainnya.

## 4) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami aktivitas belajar baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dengan cara menjawab tes.