

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah proses pembelajaran bertujuan meningkatkan wawasan dan membentuk karakter individu. Bagaikan lampu yang menerangi jalan di malam hari, pendidikan memberikan arah dan kejelasan dalam kehidupan. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci yang membuka pintu ke berbagai peluang hidup karena memberikan dasar pengetahuan yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar dan membantu membentuk karakter beserta nilai-nilai yang ada. Setiap individu berhak memperoleh pendidikan dan diharapkan terus berkembang dalam prosesnya (Alpian dkk., 2019). Maka kualitas pendidikan juga harus selalu diperhatikan agar mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan dapat menjadi jalan perbaikan untuk mencetak manusia berkualitas untuk masa depan bangsa.

Pendidikan masa kini tidak hanya berfokus pada pengajaran membaca, menulis, dan memahami, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan menghadapi ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju (Sabaruddin, 2022). Era society ini berkaitan dengan kecakapan abad ke-21 dan kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat (Sulastri, 2021). Berbicara mengenai Era Society 5.0, maka akan muncul sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Terutama perubahan paradigma pembelajaran yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif, kreatif, dan inovatif. Ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan

kemendikbud, yakni pentingnya penguasaan kecakapan abad ke-21 yang dikenal dengan istilah 6C, diantaranya *character*, *citizenship*, *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Kemendikbud, 2022). Sumber daya manusia yang memiliki keterampilan abad ke-21 diperoleh melalui pembelajaran yang menekankan pada penguasaan 6C akan terbentuk melalui pendidikan berkualitas.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum dan merupakan satu kesatuan (Sasmita dkk., 2023). Kurikulum berfungsi sebagai acuan utama dalam pelaksanaan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum, proses pendidikan tidak dapat berjalan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran pun sulit dicapai. Sebagian Sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka sebagai inovasi pendidikan bertujuan agar kualitas dan relevansi pendidikan meningkat dengan mengintegrasikan kebebasan, inovasi, dan kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri (Gumilar dkk., 2023). Keberhasilan pelaksanaan kurikulum Merdeka tergantung pada pemahaman dan implementasi guru dalam proses pembelajaran (Mantra dkk., 2022).

Pembelajaran dikatakan efektif jika memungkinkan siswa untuk belajar dengan mudah, dalam suasana yang menyenangkan, serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Anwar, 2017). Pemanfaatan teknologi berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan yang menegaskan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi alat bantu dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah dasar guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif (Simanjuntak dkk., 2020). Sekolah dasar yang merupakan tingkatan awal pendidikan, teknologi selain membantu mempersiapkan dan membekali siswa

sedari awal dengan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan yang semakin pesat. Namun, juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengenal konsep-konsep yang baru secara lebih menarik dan menyenangkan melalui penerapan media pembelajaran yang diintegrasikan teknologi dalam suatu mata pembelajaran.

Mata pelajaran IPAS menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka, yang merupakan perpaduan antara IPA dan IPS dengan konten yang erat kaitannya dengan alam serta interaksi manusia. Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta mendorong peran aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita dkk., 2023). Di SD, pelajaran IPAS disesuaikan melalui pengalaman yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS tergantung dari seorang guru menghadirkan pembelajaran yang tepat untuk siswa. Tidak semua guru dapat menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan berbagai faktor. Ini berkaitan dengan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator dan mediator. Dalam perannya sebagai fasilitator, guru bertugas memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar, seperti menciptakan lingkungan yang kondusif serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan peserta didik, sehingga interaksi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Sundari, 2017). Adapun perannya sebagai mediator, guru bertindak sebagai penghubung dalam proses belajar siswa serta membantu menemukan solusi ketika diskusi mengalami hambatan. Selain itu, guru juga berperan dalam memilih dan

menyediakan media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat mendukung efektivitas proses belajar mengajar (Arisanti, 2012).

Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan kajian dari jurnal pendidikan, hasil kuesioner yang diberikan kepada empat sekolah tanpa mencantumkan nama sekolah menunjukkan bahwa 75% guru belum memahami cara mengembangkan media pembelajaran dan masih menerapkan metode pembelajaran konvensional. Dari hasil observasi di empat sekolah tersebut, tingkat pemahaman guru mengenai pengembangan media pembelajaran tergolong rendah, dengan persentase 33% dari tiga sekolah dalam kategori tidak memahami, sementara 67% dari satu sekolah masuk dalam kategori cukup memahami (Fitriyanti dkk., 2021). Kondisi ini disebabkan oleh anggapan beberapa guru bahwa mengikuti materi dalam buku siswa dan memberikan penjelasan saja sudah cukup untuk membuat siswa memahami materi. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran.

Masalah serupa juga ditemukan di SD Negeri 1 Banjar Bali, khususnya pada kelas IV. Hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut menunjukkan bahwa guru kelas IV masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, disebabkan oleh keterbatasan waktu serta perlunya penyesuaian lebih lanjut dengan Kurikulum Merdeka. Selain hal itu, banyaknya topik pada satu bab menjadikan guru kesulitan membuat sendiri media yang disesuaikan dengan materi. Akibatnya, media pembelajaran yang digunakan belum dapat menyesuaikan dengan

karakteristik belajar siswa, karena guru hanya memanfaatkan media konkret yang tersedia di lingkungan kelas, seperti magnet, globe, gambar-gambar dalam bentuk flashcard, serta video pembelajaran yang diambil dari link *YouTube* dan dibagikan kepada siswa. Ini akan sangat berpengaruh pada hasil belajar, khususnya pada materi IPAS “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” kelas IV yang terdapat pada topik B bab 5 buku siswa. Berdasarkan hasil analisis buku siswa, penjelasan yang terdapat pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya masih sedikit dan kurang dikembangkan. Pendapat tersebut juga didukung oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali saat wawancara. Berdasarkan hasil yang didapat dari wawancara, guru kelas IV menjelaskan bahwa topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada buku masih kurang lengkap karena penjelasan dan contoh yang terdapat di dalamnya terlalu umum dan terbatas. Oleh sebab itu, masih perlu dikembangkan lagi melalui media pembelajaran.

Tabel 1.1

Data Hasil Test Topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya

Kelas	IV
Jumlah	21
Jumlah nilai ≥ 66	7
Jumlah nilai < 66	14
Nilai Terbesar	80
Nilai Terendah	35
Rata-rata	64.62

(Sumber: SD Negeri 1 Banjar Bali)

Berdasarkan test yang diberikan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali pada muatan IPAS topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya, dapat dilihat bahwa nilai siswa yang berada di atas 66 kurang dari 50% sedangkan nilai yang ditetapkan sebagai tolak ukur pemahaman siswa adalah ≥ 66 . Menilik dari permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang

terdapat pengembangan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya dari muatan pembelajaran IPAS untuk membantu siswa selama proses pembelajaran. Hal ini penting, karena apabila guru hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada tanpa mengembangkannya dapat menjadi persoalan serius (Wahyudi, 2022). Imbas dari keterbatasan materi akan sangat terasa pada proses dan hasil belajar. Jika guru tidak mengembangkan media pada materi tersebut, wawasan peserta didik juga akan terbatas hanya pada buku siswa. Selain itu, harus mempertimbangkan perkembangan teknologi yang ada, karena akan berperan penting dalam dunia pendidikan sehingga guru dan siswa juga harus mampu beradaptasi dengan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman.

Untuk mengurangi dampak dari permasalahan di atas, guru dituntut harus mampu menciptakan pembelajaran efektif dan menarik bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Guru dan siswa di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pengembangan multimedia. Hal ini didukung oleh guru kelas IV yang menyatakan bahwa setuju jika materi muatan IPAS yakni topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada buku siswa dikembangkan dalam bentuk multimedia yang interaktif karena sebelumnya sangat minim penggunaan media dalam pembelajaran terutama yang mengintegrasikan teknologi. Setelah itu, dilakukan kembali analisis terhadap materi yang mana penjelasan materi topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada buku siswa masih bersifat umum dan kurang luas, dengan didasarkan dari peninjauan materi buku siswa, pendapat guru, dan hasil test siswa di atas. Berdasarkan hal tersebut, guru menyampaikan bahwa untuk memperluas pembahasan topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya dapat dilakukan dengan mengaitkan kegiatan

atau permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui media sehingga siswa akan termotivasi.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif guna mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pengembangan media yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital yang semakin maju dapat menjadi solusi efektif, asalkan tetap relevan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, salah satu media yang cocok untuk mendukung pembelajaran IPAS pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya adalah multimedia interaktif berbasis kehidupan sehari-hari dengan sentuhan kearifan lokal Bali.

Multimedia interaktif berbasis *daily life* adalah media pembelajaran yang dirancang untuk mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Media ini bertujuan agar siswa dapat memahami konsep yang diajarkan dalam konteks yang dekat dengan keseharian mereka. Dengan menghubungkan pembelajaran dengan situasi yang mereka alami, siswa lebih mudah melihat keterkaitan antara teori dan praktik di dunia nyata. Pendekatan ini sangat penting karena tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi siswa, tetapi juga membantu memperkuat ingatan jangka panjang, sehingga materi lebih mudah diingat (Anggraini, 2017).

Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada muatan IPAS sesuai untuk diajarkan menggunakan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali karena dapat menggambarkan secara jelas dan menarik kekayaan alam dan budaya lokal yang ada di daerah siswa. Melalui penggunaan multimedia ini, siswa dapat melihat dan memahami melalui visualisasi tentang flora, fauna, sumber daya alam, serta kebiasaan tradisi masyarakat setempat.

Adanya nuansa kearifan lokal Bali seperti bakcsound musik gamelan, pakaian adat, dan upacara keagamaan di Bali pada multimedia, akan semakin mendukung relevansi dengan kehidupan tempat siswa berada terutama di SD N 1 Banjar Bali. Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya merupakan topik yang sangat penting karena meningkatkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap lingkungan sekitar, mendorong pelestarian lingkungan, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui konteks lokal yang relevan. Tentunya dengan pengembang multimedia ini, akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Multimedia yang akan dibuat adalah berupa aplikasi yang berisikan beberapa rangkaian cerita berbentuk komik dilengkapi audio visual dengan permasalahan atau topik terkait Daerahku dan Kekayaan Alamnya, siswa bebas memilih rangkaian cerita yang akan diselesaikan. Selanjutnya, di akhir cerita siswa akan diarahkan pada kuis untuk mengetahui tingkat pemahamannya. Penggunaan multimedia ini tidak menuntut setiap siswa mempunyai satu media pembelajaran dan juga gawai, dikarenakan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali ini dapat diterapkan secara berkelompok sehingga mengefisienkan waktu pembelajaran dan mempermudah dalam menggunakannya selama proses pembelajaran.

Meskipun banyak penelitian tentang pengembangan multimedia telah dilakukan, pengembangan multimedia berbasis *daily life* dengan sentuhan kearifan lokal Bali ini memiliki beberapa keunggulan yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya, yakni multimedia ini berbasis *daily life*, sehingga materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran memiliki keterkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari siswa. Selain itu, Multimedia ini dikembangkan dengan

mengusung nuansa kearifan lokal Bali. adapun Penelitian ini berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Daily Life* dengan Nuansa Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Topik *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* di Kelas IV SD."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran IPAS pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya masih tergolong rendah.
2. Materi dalam buku siswa untuk topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada mata pelajaran IPAS masih belum cukup lengkap, mendalam, dan luas.
3. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan, seperti gambar, video YouTube, serta benda konkret seperti magnet dan globe, masih belum sepenuhnya mampu mendukung siswa dalam memahami materi IPAS secara optimal.
5. Pembelajaran IPAS pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya dalam buku siswa masih perlu pengembangan, terutama dalam menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa.
6. Belum adanya multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat berbagai permasalahan yang muncul. Namun, agar pengembangan lebih terfokus dan penelitian tidak melebar, diperlukan adanya batasan masalah. Adapun penelitian ini hanya terbatas pada masalah nomor 1 dan 6 pada identifikasi masalah, yakni rendahnya hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya dan belum adanya multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD?

4. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali terhadap hasil belajar siswa pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali terhadap hasil belajar siswa pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali.

1.6 Manfaat Penelitian

Selaras dengan tujuan penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV sekolah dasar, manfaat yang dapat diperoleh baik secara teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan yang mencakup evaluasi sebagai referensi untuk mengembangkan pemahaman tentang multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali, baik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk materi pembelajaran lainnya.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini dapat ditinjau manfaatnya dari berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, *daily life* dengan nuansa kearifan lokal dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan mudah karena isinya relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif melalui tampilan visual yang efektif. Selain itu, hasil pengembangan ini dapat dijadikan referensi dalam perancangan media pembelajaran, khususnya dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis kehidupan sehari-hari yang mengandung unsur kearifan lokal Bali pada topik *Daerahku dan Kekayaan Alamnya*. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengembangkan sendiri multimedia serupa untuk materi lainnya.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan dan referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan multimedia berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali, baik di jenjang sekolah dasar maupun untuk materi pembelajaran lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk HTML/Link yang menautkan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali. Adapun spesifikasi lebih lanjut yang terdapat pada multimedia ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis *daily life* dirancang dalam aplikasi yang terdapat quiz dan cerita dari beberapa rangkaian komik. Setiap cerita menggambarkan kehidupan sehari-hari yang relevan dengan lingkungan siswa bernuansa kearifan lokal Bali namun tetap memperhatikan isi materi.
2. Multimedia interaktif berbasis *daily life* yang berbentuk HTML/Link, diakses melalui PC, Chromebook, tablet, atau smartphone dengan bantuan koneksi internet.
3. Multimedia interaktif berbasis *daily life* dikembangkan menggunakan perangkat lunak seperti Articulate Storyline, Canva, dan Clip Studio Paint. Perangkat ini mudah digunakan dan memungkinkan penambahan gambar, animasi, video, teks, grafik, serta audio.
4. Multimedia interaktif berbasis *daily life* memiliki ukuran 1280 x 720 pixel dan dapat menyesuaikan pada device yang digunakan.

5. Adapun spesifikasi beberapa tampilan halaman dari produk multimedia interaktif berbasis *Daily life*, yakni sebagai berikut.
 - a. Halaman Awal

Pada tampilan pembuka berisi halaman pengisian identitas berupa nama siswa, kelas, dan nomor absen.
 - b. Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat pilihan beberapa opsi halaman yang dapat diakses pada halaman menu multimedia berbasis *daily life*.
 - c. Halaman Materi

Pada halaman ini akan terdapat materi yang dikemas ke dalam beberapa rangkaian cerita berbentuk komik berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali.
 - d. Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi akan menampilkan soal yang harus dikerjakan oleh siswa setelah menyelesaikan rangkaian cerita komik. Soal evaluasi bentuknya akan bervariasi.
6. Multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali dirancang dengan materi yang meliputi komik, animasi, gambar, dan audio, sehingga tampak lebih menarik.
7. Ciri khusus dari multimedia interaktif berbasis *daily life* yang dikembangkan yaitu adanya nuansa kearifan lokal Bali. Hal tersebut dapat dilihat dari setiap tampilan pada saat memasuki maupun berada pada halaman multimedia interaktif berbasis *daily life* agar siswa lebih relevan dengan materi pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* sangat penting karena memiliki berbagai manfaat, baik untuk guru maupun siswa. Kepentingan pengembangan multimedia ini didasarkan pada hasil observasi dan pelaksanaan tes kepada 21 siswa kelas IV di SD N 1 Banjar Bali. Dari hasil test yang dilakukan oleh siswa kelas IV pada muatan IPAS topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya, Bisa dikatakan hasil test tersebut terbilang masih rendah karena kurang dari 50% siswa mendapat nilai di atas ≥ 66 pada topik tersebut. Tidak hanya itu, hasil wawancara dengan guru dan analisis buku siswa juga menunjukkan bahwa topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada muatan IPAS masih perlu untuk dikembangkan. Maka, melalui multimedia berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali ini dapat menjadi penunjang dalam memperdalam materi sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali pada topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV sekolah dasar ini adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali didasari dengan asumsi seperti di bawah.

- a) Siswa kelas IV di SD N 1 Banjar Bali telah mengenal beberapa kearifan lokal Bali sehingga memiliki relevansi bagi siswa apabila diterapkan dalam pembelajaran.

- b) Siswa kelas IV SD telah memiliki kemampuan membaca dan menulis, sehingga mampu memahami serta menerima materi yang disampaikan melalui multimedia interaktif berbasis kehidupan sehari-hari dengan nuansa kearifan lokal Bali.
- c) Guru dan siswa kelas IV SD telah memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat digital serta didukung oleh jaringan yang memadai untuk menerapkan multimedia interaktif berbasis kehidupan sehari-hari dengan nuansa kearifan lokal Bali.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal ini adalah sebagai berikut.

- a) Multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali ini terbatas pada satu topik materi yaitu topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
- b) Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- c) Pengembangan multimedia interaktif berbasis *daily life* dengan nuansa kearifan lokal Bali ini hanya berpatokan menggunakan model penelitian ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Diperlukan penjelasan yang jelas tentang keterbatasan istilah individu sehingga tidak ada kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Di bawah ini adalah definisi dari beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

2. Multimedia merupakan perpaduan berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video, yang dikombinasikan dalam format digital. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih efektif, sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa.
3. *Daily life* merupakan istilah bahasa Inggris yang berarti kehidupan sehari-hari. Ini merujuk pada kegiatan, rutinitas, interaksi, dan pengalaman yang biasa dialami oleh seseorang dalam kehidupan setiap hari. Dalam konteks pengembangan multimedia berbasis *daily life*, istilah ini mengacu pada pengintegrasian elemen-elemen kehidupan nyata siswa ke dalam materi pembelajaran.
4. Kearifan lokal Kearifan lokal adalah nilai-nilai dan kebiasaan yang diterima, dipahami dan diterapkan oleh masyarakat dalam interaksi mereka dengan lingkungan, dan tradisi yang telah berkembang dan diwariskan selama beberapa generasi di antara masyarakat adat.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini mencakup pembelajaran dalam bidang sains dan sosial, termasuk kajian mengenai alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan.
6. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan dalam pengembangan produk pendidikan yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan, dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan.
7. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, mencakup perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan.