

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi berkembang seiring waktu dengan hadirnya berbagai inovasi baru, salah satu bidang yang selalu berinovasi adalah pendidikan. Pendidikan merupakan aspek utama yang berperan penting sebagai penentu kualitas sumber daya manusia yang tersedia. Era globalisasi ini berdampak besar terhadap kelangsungan proses kehidupan manusia, dan dampak tersebut tidak dapat dianggap remeh khususnya pada sektor pendidikan di Indonesia (Dwiyi et al., 2020). Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan satu hal yang penting untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran terutama di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sektor pendidikan, termasuk penggunaan komputer dan jaringan, membuka kesempatan bagi setiap siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif melalui media daring tersebut (Nirmayani & Yudiana, 2023). Pembelajaran IPAS di SD hendaknya dilakukan melalui proses pembelajaran yang inovatif dan menggugah minat belajar siswa (Komang Wiratama & Gede Margunayasa, 2021). Pembelajaran IPAS siswa berpartisipasi langsung dalam berbagai kegiatan ilmiah untuk mencapai sebuah pemahaman konseptual dirasa lebih bermakna bagi siswa (Darmawan et al., 2017; Dewi et al., 2020; Hendrapipta, 2016).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Habsy et al., 2023), anak usia 7-11 tahun, atau anak sekolah dasar (SD) berada pada tahap operasional

konkret, dimana dalam proses pembelajaran mereka membutuhkan objek yang bersifat nyata. Anak-anak cenderung mengalami kesulitan jika pembelajaran dilakukan tanpa dukungan atau bantuan benda-benda yang dapat merepresentasikan materi yang diajarkan (Eri Karisma et al., 2020). Berdasarkan teori ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sekolah dasar.

Minat berperan penting untuk kemajuan, dan perkembangan proses belajar siswa. Tujuan yang jelas akan membuat siswa belajar lebih tekun, lebih giat dan bersemangat. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting keberhasilan pendidikan dan pembelajaran. Meningkatkan minat belajar siswa merupakan konteks penting karena memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan siswa (Ridwana et al., 2022). Semakin tinggi minat belajar siswa maka siswa akan semakin aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar, sedangkan minat belajar yang rendah dapat menjadi penghambat utama dalam pencapaian prestasi akademik, menurunkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, serta berdampak negatif pada kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Kristanti et al., 2024).

Pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya, tradisi, serta pengetahuan lokal ke dalam proses pendidikan (Torro et al., 2021). Pendekatan ini menghargai kekayaan dan keunikan budaya serta tradisi yang ada dalam masyarakat setempat, dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dan strategi pembelajaran (Drani & Susanti, 2022). Dengan menerapkan elemen kearifan lokal dalam pembelajaran,

diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta memiliki minat belajar yang lebih besar.

Saat ini media belajar yang digunakan siswa kurang menarik, dikarenakan inovasi media pembelajaran yang minim, kurang praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan buku pelajaran atau powerpoint (Aulia et al., 2023). Berbagai keterbatasan yang dihadapi sekolah dalam merancang media pembelajaran masih menjadi akar permasalahan dalam penyediaan media yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Wahyuni et al., 2021). Kendala ini memberikan dampak pada rendahnya minat siswa dalam proses belajar (Nafidah & Suratman, 2020). Media pembelajaran yang menarik berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami konsep dan materi dengan lebih mudah (Oktavianti et al., 2022).

Kurangnya bahan ajar, keterbatasan waktu, serta media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2021). Dengan demikian, diperlukan media sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang disertai dengan gambar atau video diketahui memiliki dampak tiga kali lebih besar dibandingkan hanya menggunakan teks saja (Aspahani et al., 2020). Peserta didik di kelas 4 sedang memasuki masa operasional konkret dimana kemampuan mereka untuk berpikir abstrak mulai berkembang (Juwantara, 2019; Tursinawati, 2013). Pada tahap ini, daya ingat siswa cukup baik, dan mereka sudah mampu berkonsentrasi dengan optimal.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Candikuning, Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan melalui wawancara dengan guru wali kelas IV, didapatkan informasi bahwa metode pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini seringkali menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan kurangnya aktivitas dalam pembelajaran, akibatnya siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran (Rosalinda & Kurnia, 2024).

Menurut Widagdo (dalam Giwangsa, 2021) salah satu aspek yang negatif dalam pembelajaran yaitu kurang interaktifnya proses belajar dikarenakan minimnya media pembelajaran yang bisa menjadi stimulus dalam proses pembelajaran. Guru juga menerangkan media pembelajaran yang digunakan khususnya pada mata pembelajaran IPAS di kelas IV hanya berupa buku paket, LKS (Lembar Kerja Siswa) dan powerpoint, hal serupa juga terjadi dalam penelitian (Aprilia et al, 2024) menerangkan bahwa media yang digunakan disekolah hanya berupa LKS, buku paket dan guru menjelaskan secara lisan dengan papan tulis. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat kurang dengan fasilitas teknologi yang tersedia di SD N 2 Candikuning seperti proyektor, WiFi, dan chromebook.

Pelaksanaan proses pembelajaran seharusnya terhubung dengan lingkungan siswa, dengan tujuan terciptanya pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan di sekitar mereka. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran (Shufa, 2018). Hasil observasi di SD Negeri 2 Candikuning menunjukkan bahwa pembelajaran belum mengintegrasikan unsur-unsur budaya,

khususnya kearifan lokal Bali ke dalam materi yang relevan. Proses pembelajaran cenderung terbatas dan hanya berfokus pada materi yang disediakan dalam buku teks dan LKS. Berdasarkan hasil wawancara di kelas IV, didapat bahwa sebagian besar siswa tidak mengetahui kearifan lokal Bali seperti kebudayaan *Subak*, *Tri Hita Karana*, *Tumpek Wariga*, dan berbagai macam kearifan lokal Bali lainnya. Hal serupa terjadi dalam penelitian (Padmini et al., 2022) menunjukkan banyak siswa yang tidak mengetahui tentang kearifan lokal Bali seperti kebudayaan *magibung*, *dharmagitha*, *Tri Hita Karana*, Tari Bali dan kebudayaan bali lainnya.

Berdasarkan data hasil belajar diketahui bahwa dari 20 siswa, 11 diantaranya mendapat nilai dibawah KKM yang berarti sekitar 55% siswa mendapat nilai dibawah KKM, sedangkan 9 siswa lainnya mendapat nilai diatas KKM, yang berarti sekitar 45% siswa mendapat nilai diatas KKM. Nilai rata-rata IPAS di kelas IV yaitu 69,75 dengan tingkat daya serap 69%. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memiliki pencapaian hasil belajar yang sangat rendah dan kurang memuaskan dibandingkan dengan siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas batas ketuntasan atau KKM. Rendahnya nilai yang diperoleh sejumlah siswa ini dipengaruhi oleh berbagai faktor tertentu yaitu faktor dalam meliputi faktor fisiologi (kondisi fisik dan panca indera), faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif (Widiastini & Yudiana, 2021). Sedangkan faktor luar seperti pembelajaran yang masih berpusat pada guru, media pembelajaran yang belum mendukung, dan kurangnya minat belajar siswa (Antari et al., 2023).

Berdasarkan data kuesioner minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Candikuning, dari 4 indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian,

ketertarikan, dan keterlibatan didapatkan bahwa rata-rata hasil minat belajar siswa yaitu 63,6%, dengan hasil rata-rata indikator perasaan senang 54% dan ketertarikan 62,4% yang menunjukkan adanya permasalahan signifikan. Dari 20 siswa 12 diantaranya memilih setuju bahwa mereka merasa bosan di tengah pelajaran IPA dan cenderung jarang mengulang materi pelajaran tersebut ketika berada di rumah. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Bela Vista et al., 2023) di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung, dimana ditemukan adanya masalah berupa penurunan minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran, seperti mudah merasa bosan, bersikap gaduh, sering berjalan-jalan di kelas, dan kurang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran.

Kebosanan siswa dalam pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang variatif, penggunaan media pembelajaran yang monoton, serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu faktor utama yang menyebabkan kebosanan siswa dalam belajar adalah ketidaksesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar mereka (Kurniawan, 2020). Hasil penelitian oleh (Murdani et al., 2024) menunjukkan Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*ICT*) serta minat belajar siswa masih belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada gambar dan PowerPoint, yang terkadang tidak efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Ketika siswa merasa bosan, motivasi belajar mereka menurun, dan hal ini berdampak negatif pada pencapaian akademik (Sastramiharja et al., 2021).

Mengatasi masalah kebosanan dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dan media digital dalam pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama pada mata pelajaran IPA (Susanti & Nurhadi, 2023). Diperlukan upaya perbaikan dalam metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran, serta pemberian dorongan bagi siswa untuk mengulang pelajaran secara mandiri di rumah. Dengan strategi ini, diharapkan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Candikuning dapat lebih termotivasi dalam belajar IPA, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan hasil wawancara didapat bahwa siswa kelas IV lebih senang ketika belajar menggunakan perangkat digital seperti chromebook daripada menggunakan media konvensional seperti LKS. Gaya belajar generasi sekarang sangat berbeda, dimana mereka belajar dan berkarya lebih fleksibel dengan bantuan teknologi (Sunardin et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi sekolah memiliki fasilitas chromebook namun jarang digunakan dalam proses pembelajaran, sekolah juga memiliki kualitas internet yang memadai menggunakan jaringan wifi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari dukungan sarana dan prasarana, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan elemen penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah, karena dapat mempermudah penyampaian informasi atau pesan pembelajaran dari guru kepada siswa atau sebaliknya (Wulandari et al., 2023).

Salah satu materi pada muatan pembelajaran IPAS kelas IV yang cocok dan dibutuhkan kehadiran media selama proses pembelajarannya yaitu materi fotosintesis. Guru SD Negeri 2 Candikuning belum pernah melakukan sebuah proyek yang mengangkat tentang kearifan lokal Bali dalam pembelajaran. Materi mengenai fotosintesis memerlukan media pembelajaran untuk menjelaskan konsep-konsep yang terkandung di dalamnya, karena proses tersebut tidak dapat diamati secara langsung dengan mata tanpa bantuan media yang dapat memvisualisasikan penjelasan materi tersebut (Sulistiowati & Khoiriyah, 2014).

Mengacu pada temuan permasalahan tersebut, penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website*. Hal tersebut bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran IPAS terutama materi fotosintesis di SD Negeri 2 Candikuning. Pengembangan media berkearifan lokal Bali berbasis *website* ini dianggap mampu menjadi fasilitas belajar. Sebuah *website* adalah sekumpulan halaman yang menyediakan berbagai jenis informasi, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang disusun dalam suatu rangkaian saling terkait dan dihubungkan melalui jaringan halaman. (*hyperlink*) (Sitinjak et al., 2020). *Website* dipilih karena lebih fleksibel dan mudah diakses menggunakan semua perangkat, dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran berbasis *website* sendiri merupakan implementasi dari pembelajaran elektronik (*e-learning*) (Aspahani et al., 2020). Mengintegrasikan kearifan lokal pada materi pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai kearifan lokal Bali (Dewi, 2016; Primayanti, 2019). Penelitian oleh (Meduri et al., 2022) menyatakan penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *website* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih memahami konsep pembelajaran IPAS pada materi fotosintesis. Dengan konsep kearifan lokal dalam media pembelajaran, diharapkan peserta didik juga akan memperluas wawasan mereka tentang budaya Bali, serta meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam belajar IPAS mengenai fotosintesis (Rahmatih et al., 2020).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, teridentifikasi masalah yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Rendahnya minat siswa mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya media untuk memvisualisasikan objek dalam materi yang tidak dapat dialami dan dilihat secara langsung oleh siswa seperti materi fotosintesis.
3. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar IPAS masih dominan hanya berupa buku-buku maupun alat peraga sederhana.
4. Kurangnya pengintegrasian materi dengan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran IPAS.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif.
6. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Candikuning.
7. Kurangnya panduan dan contoh konkret tentang bagaimana mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membatasi pada permasalahan nomor 1, 2, 3 dan 4, diantaranya rendahnya minat belajar siswa, ketersediaan media yang masih minim dan kurang memvisualisasikan peristiwa atau objek, serta belum adanya media yang menarik dan mengaitkannya dengan kearifan lokal Bali. Permasalahan nomor 5, 6, dan 7 tidak dibahas pada penelitian ini. Pembatasan masalah pada aspek rendahnya minat belajar, kurangnya media visualisasi, keterbatasan media interaktif, dan kurangnya integrasi kearifan lokal dilakukan karena keempat aspek ini dapat secara langsung diselesaikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis website. Aspek lain seperti pendekatan pengajaran guru, hasil belajar secara keseluruhan, dan penyusunan panduan implementasi kearifan lokal membutuhkan kajian lebih lanjut di luar cakupan penelitian ini.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD?
4. Apakah media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV di SD Negeri 2 Candikuning?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis kelas IV SD Negeri 2 Candikuning.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Berkearifan Lokal Bali Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fotosintesis untuk Kelas IV Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan di Indonesia. Penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan literatur tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal,

penelitian ini juga menghadirkan media yang inovatif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi fotosintesis di tingkat Sekolah Dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu produk media pembelajaran berbasis website yang dihasilkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi fotosintesis, yang telah diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali, sehingga materi terasa lebih relevan. Tampilan media yang menarik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis website sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Selain itu, media ini juga membuka kesempatan bagi guru untuk memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi serta mengintegrasikannya dengan kearifan lokal Bali. Media ini juga berperan dalam mendorong pengembangan kompetensi pedagogik guru dalam menciptakan inovasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, aktif, dan menyenangkan.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam memberikan kontribusi terhadap perbaikan sistem pembelajaran agar lebih sesuai, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat belajar IPAS serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas sekolah.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Penelitian ini juga memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam bidang pengembangan di dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini turut meningkatkan keterampilan peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya atau kearifan lokal, khususnya di Bali.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbentuk web yang diakses melalui link google sites yang memanfaatkan teknologi sehingga menjadi bahan ajar digital berkearifan lokal berbasis google sites. Media ajar berfokus pada topik fotosintesis mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini memiliki fitur-fitur seperti beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran (TP), Materi, Video, dan *game*. Terdapat beranda yang berisi tampilan awal yang menarik dengan gambar-gambar tanaman khas Bali dan elemen desain yang menggambarkan keindahan Bali,

terdapat beberapa menu-menu utama, termasuk tautan ke bagian Materi Fotosintesis, *Game*, dan Pengembang.

1. Media pembelajaran berkearifan lokal Bali ini berisi penjelasan mendetail tentang fotosintesis, termasuk definisi, proses, dan fungsi. Penjelasan mengenai fotosintesis, termasuk persamaan kimia dan faktor-faktor yang mempengaruhi fotosintesis (cahaya, air, dan karbon dioksida) dan bagaimana fotosintesis mendukung kehidupan di bumi, seperti produksi oksigen dan pembentukan biomassa. Media ini berisi materi berupa teks dan gambar mengenai tumbuhan dan pentingnya menjaga kelestarian tumbuhan yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali yaitu *tumpek wariga*.
2. Menu materi menggambarkan kearifan lokal Bali yang berperan dalam proses fotosintesis, serta bagaimana mereka berkontribusi pada budaya dan kehidupan sehari-hari. Menu materi berisi foto dan video dari tanaman Bali, proses pertanian tradisional, serta ritual-ritual yang melibatkan tanaman. Video pada menu materi memuat animasi proses fotosintesis dan diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali yaitu *subak*. Pada video akan dijelaskan pentingnya sistem *subak* terhadap keberlangsungan pertanian di Bali yang memiliki keterkaitan dengan fotosintesis tanaman padi. Video dibuat menggunakan aplikasi canva dan capcut.
3. Terdapat menu *game* dengan visual yang menarik, dimana siswa akan menjawab soal pilihan ganda tentang materi fotosintesis dan kearifan lokal Bali, menu *game* dibuat menggunakan platform educaplay yang akan ditautkan langsung dalam google sites.

4. Terdapat menu informasi tentang pengembang *website*, latar belakang, dan detail kontak pengembang.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran dan memotivasi guru untuk mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga tercipta iklim pembelajaran yang aktif dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran berkearifan lokal Bali berbasis *website* sangat penting karena dapat mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya lokal, menciptakan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Media ini membantu siswa memahami materi fotosintesis dengan lebih mudah, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memperkaya wawasan mereka tentang kearifan lokal. Selain itu, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif, mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi, serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini menjadi pengalaman baru bagi peneliti, dengan hasil yang dapat digunakan untuk pengetahuan yang lebih mendalam dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, diasumsikan bahwa:

1. Diperlukan jaringan internet yang stabil untuk dapat menggunakan media berbasis *website*.
2. Sekolah telah memiliki perangkat yaitu chromebook untuk mengoperasikan media berbasis *website*.
3. Guru dan siswa mampu mengoperasikan media berbasis *website*.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan media pembelajaran berkearifan lokal berbasis *website*, sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berkearifan lokal berbasis *website* hanya ditujukan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar, khususnya pada materi fotosintesis.
2. Pengintegrasian materi fotosintesis dengan kearifan lokal Bali masih terbatas karena kurangnya sumber yang relevan.

## 1.10 Definisi Istilah

Definisi operasional dituliskan agar pembaca tidak salah mengartikan istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini. Adapun penjelasan definisi operasional sebagai berikut.

1. *Website* Merupakan sekumpulan halaman yang dapat menyajikan berbagai jenis informasi, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang saling terhubung dalam suatu rangkaian melalui jaringan halaman (*hyperlink*).
2. Media Pembelajaran adalah media yang berisi informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Minat belajar merupakan suatu keinginan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja, menciptakan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.
4. Kearifan lokal Bali adalah pengetahuan, tradisi, dan praktik yang telah dikembangkan oleh masyarakat lokal di Bali selama beregenerasi untuk hidup selaras dengan lingkungan dan satu sama lain.

