

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan sepuluh pokok bahasan, yaitu: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) manfaat hasil penelitian; (7) spesifikasi produk yang diharapkan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 berbagai perkembangan telah terjadi pada bidang teknologi. Dengan pesatnya perkembangan, teknologi memiliki peranan yang sangat penting dan berdampak besar pada setiap aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, sosial budaya, pariwisata, politik, hingga pendidikan (Nahdi & Jatisunda, 2020). Perkembangan teknologi dapat membuat pekerjaan manusia terasa mudah untuk dilakukan seperti pada aspek pendidikan, karena dapat mempermudah serta mengefisienkan segala sesuatu yang dilakukan terkait pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, seperti dalam administrasi, dalam aspek pengelolaan sarana dan prasarana sekolah. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dilakukan, karena guru harus mampu menggunakan teknologi pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dapat diakses tanpa terhalang jarak dan waktu. Sehingga kaitan teknologi dengan Pendidikan dan pembelajaran tidak dapat

dipisahkan karena kehidupan manusia tidak pernah lepas dari Pendidikan, dan pembelajaran tidak hanya terjadi dalam kurun waktu tertentu, melainkan berlangsung sepanjang kehidupan. Tidak hanya pengetahuan saja yang berperan melainkan pentingnya keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian peserta didik harus memiliki kecakapan-kecakapan pada pembelajaran abad 21 ini.

Pendidikan Pancasila mengajarkan pentingnya hak asasi manusia, demokrasi yang berfungsi baik, keberagaman yang dihormati dan keadilan sosial yang adil. Sebagai sebuah negara dengan keanekaragaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Indonesia membutuhkan suatu fondasi yang kuat untuk mempersatukan seluruh elemen masyarakatnya. Melalui pendidikan Pancasila guna mempersiapkan generasi muda untuk menjadi warga negara yang berpikiran terbuka, berempati, dan mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat global yang serba cepat berubah (Ayu dkk., 2021). Pendidikan di era saat ini dihadapkan pada tantangan baru dalam memperkuat pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD) terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dalam konteks dunia yang semakin terhubung dan saling berketerkaitan, pemahaman terhadap kebudayaan menjadi faktor penting dalam persiapan siswa menghadapi tantangan masa depan. Dengan mengenalkan kearifan lokal yang menjadi salah satu keragaman budaya, maka dari itu perlunya pemahaman kearifan lokal oleh generasi sekarang sehingga mereka nantinya mampu menjaga serta melestarikan budaya yang ada pada lingkungan tempat tinggal mereka. Dalam konteks pendidikan Pancasila muatan jati diri dan lingkunganku pada kelas V topik B sebagai berikut, Keberagaman sebagai anugerah, mengenali diri sendiri dan lingkunganku, keberagaman sebagai kekuatan dan

menghargai keberagaman dilingkungan sekitar. Oleh karena itu, sudah sebaiknya pendidikan pancasila ini harus benar-benar dipahami serta diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan pemahaman yang dapat dijadikan kunci dasar pengembangan kemampuan dalam memahami kearifan lokal sebagai salah satu keberagaman budaya Indonesia.

Salah satu budaya lokal yang dapat di lestarikan yaitu, tradisi Perang Api di Desa Buduk yang dilaksanakan di Desa Buduk pada bagian wilayah selatan, sedangkan SD No. 1 Buduk berada di bagian wilayah utara desa, sehingga kearifan lokal itu belum terlalu dikenal dan dipahami oleh siswa SD No. 1 Buduk. Kaitan kearifan lokal dengan materi Pendidikan Pancasila sudah sangat cocok karena termasuk salah satu dalam keragaman budaya yaitu tradisi. Kearifan lokal perang Api desa Buduk ini di laksanakan menjelang perayaan hari raya Nyepi untuk mengalahkan musuh dalam diri sesuai dengan kepercayaan masyarakat setempat, tujuan mengenalkan kearifan lokal perang api desa Buduk agar nantinya siswa dapat mengetahui di desa tersebut memiliki budaya lokal yang harus dilestarikan yang termasuk dalam salah satu keragaman budaya yang menjadi tradisi turun temurun yang harus dilestarikan.

Namun kondisi kenyatannya berdasarkan hasil observasi awal yaitu wawancara bersama guru wali kelas V SD No 1 Buduk, Ibu A.A Sagung Surya Manik S,Pd. pada hari jumat tanggal 26 April tahun 2024 pukul 10.00 Wita, diketahui siswa kelas V yang berjumlah 28 mendapat hasil belajar sumatif akhir semester masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) jika direratakan hanya mencapai 62,5%. Pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila kegiatan pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan metode

pembelajaran kontekstual dan masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan hanya berupa media *power point*. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran diperlukan agar dapat mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun fokus penggunaan media pembelajaran yaitu pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila materi jati diri dan lingkunganku dikaitkan dengan budaya lokal yang terdapat di Desa Buduk. Hal ini dapat dilaksanakan karena masih banyak siswa yang belum mengenal dan memahami budaya lokal dilingkungan sekitar mereka, salah satu kearifan lokal yang dikaitkan yaitu tradisi Perang Api yang dimiliki desa Buduk.

Dari paparan yang diharapkan diketahui bahwa terdapat kesenjangan antara kriteria ketercapaian tujuan pembelajarann dengan hasil belajar. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diharapkan seharusnya 81-90% dengan kategori baik namun setelah dirata-ratakan hasil belajar siswa kelas V pada muatan pendidikan Pancasila hanya 62.5 termasuk dalam kategori kurang untuk mencapai KKTP sesuai dengan pedoman PAP skala 5

Faktor yang menyebabkan terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan pada pembelajaran materi Pendidikan Pancasila yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa saat pembelajaran berlangsung, kurangnya pengembangan media pembelajaran, siswa tidak fokus saat menerima pembelajaran, siswa belum mengenal budaya lokal yang ada pada lingkungan mereka. Maka dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan solusi dari kesulitan tersebut, yaitu perlunya membangun semangat belajar siswa dengan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 saat ini, yang mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang dimanfaatkan

harus sesuai dengan kebutuhan siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk proses pembelajaran tersebut ialah multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam menemukan dan memahami materi pelajaran(Ika dkk., 2021).

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal merupakan media yang dikemas yang berisikan materi pembelajaran, video kearifan lokal perang api desa Buduk, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), kuis, dan evaluasi. Multimedia interaktif menggabungkan beberapa elemen media seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video dengan penyampaian yang interaktif. Media kemudian diberikan nama RAYA, yang merupakan singkatan dari Ragam Budaya.

Dengan dikembangkannya media tersebut tentunya dapat membantu meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan hal yang menarik karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yaitu laptop untuk mengakses media pembelajaran tersebut, dengan terciptanya suatu proses pembelajaran inovatif dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran Multimedia Interaktif Ragam Budaya (RAYA) tentu siswa menjadi memiliki antusias yang tinggi dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD No 1 Buduk khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya, untuk mengenalkan kearifan lokal perang Api di Desa Buduk dalam Multimedia interaktif.

Dalam hal isi muatan pelajaran, multimedia memiliki kemampuan untuk menyajikan beragam konten yang relevan dan substansial, yang tidak hanya mengena secara konseptual tetapi juga dapat mengaitkan teori dengan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. (Ayu dkk., 2021). Hal ini menciptakan pengalaman belajar bagi siswa yang mirip dengan situasi kehidupan nyata di sekitar mereka dengan begini multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar materi pendidikan pancasila di kelas V SD N 1 Buduk .

Maka peneliti akan melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Ragam Budaya (RAYA) Berbasis Kearifan Lokal Perang Api di Desa Buduk Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD No. 1 Buduk”

1.2 Indetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk di teliti, antara lain:

- (1) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi Jati diri dan lingkunganku.
- (2) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- (3) Pelaksanaan proses pembelajaran pada saat ini lebih berfokus pada pemberian materi yang hanya bersumber dari buku pegangan siswa.
- (4) Pemberian materi pada proses pembelajaran cenderung terlaksana sangat cepat tanpa memperhatikan pemahaman konsep siswa pada materi yang diajarkan.

- (5) Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang membangkitkan minat belajar siswa.
- (6) Belum ditemukannya media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi jati diri dan lingkunganku
- (7) Kurang luasnya paparan materi bagian jati diri dan lingkunganku pada sumber belajar siswa di sekolah
- (8) Kurangnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal yang ada di Desa Buduk.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti, maka permasalahan mengenai kurangnya kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman budaya lokal siswa dalam belajar khususnya materi jati diri dan lingkunganku muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut mengakibatkan pelaksanaan proses pembelajaran yang cenderung berfokus pada pemberian materi yang bersumber dari buku pegangan siswa yang mana cakupan materi jati diri dan ingkunganku yang cenderung kurang luas, sehingga mengakibatkan pemahaman dan pengenalan tentang budaya lokal siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila menjadi kurang. Permasalahan tersebut dapat dipersempit dan difokuskan dengan membatasi masalah solusinya dengan pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal pada materi Pendidikan Pancasila, dengan adanya penggunaan multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan pemahaman materi Jati dri dan

Lingkuangkanku pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa di kelas V SD No. 1 Buduk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang api di desa buduk muatan pendidikan pancasila kelas V SD No 1 Buduk ?
2. Bagaimanakah kelayakan media multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang api di desa buduk muatan pendidikan pancasila kelas V SD No 1 Buduk ?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang api di desa buduk muatan pendidikan pancasila kelas V SD No 1 Buduk ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis Kearifan Lokal Perang Api di Desa Buduk Muatan Pancasila Kelas V SD No 1 Buduk
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media multimedia interaktif RAYA berbasis Kearifan Lokal Perang Api di Desa Buduk Muatan Pancasila Kelas V SD No 1 Buduk

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis Kearifan Lokal Perang Api di Desa Buduk Muatan Pancasila Kelas V SD No 1 Buduk

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Kearifan Lokal pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD No. 1 Buduk sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara luas mengenai ilmu tentang perkembangan teknologi pembelajaran atau strategi dalam menciptakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan pemahaman budaya lokal kepada siswa terutama pada materi jati diri dan lingkunganku muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diberikan pada beberapa pihak terkait dengan pelaksanaan penelitian ini, antara lain:

(1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar serta dapat meningkatkan konsep pemahaman belajar siswa menjadi lebih baik.

(2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama materi jati diri dan lingkunganku dan membuat pelaksanaan proses pembelajaran lebih menantang serta menarik.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar membentuk kebijakan dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut serta memotivasi guru-guru untuk menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran untuk dapat mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan oleh guru.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif yang dikhususkan pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia interaktif berbasis kearifan Lokal Perang Api Desa Buduk ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut. Selain itu juga, dapat dilihat bahwa pemahaman konsep belajar siswa dapat meningkat lebih baik dari sebelumnya.

Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Perang Api Desa Buduk, yakni:

- (1) Produk ini berupa media pembelajaran pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya untuk materi Jati diri dan lingkunganku.
- (2) Multimedia Interaktif RAYA ini disajikan dengan berisi gambar animasi, materi, video kearifan lokal perang api desa Buduk, dan kuis agar lebih mudah dalam menyampaikan makna suatu materi.
- (3) Multimedia Interaktif RAYA ditunjukkan secara khusus pada siswa kelas V sekolah dasar.
- (4) Proses dalam pembuatan multimedia interaktif cover yang berisi tombol utama informasi awal dengan judul RAYA interaktif, deskripsi sasaran multimedia interaktif dan tombol navigasi start atau mulai. Kemudian menu utama dari media Multimedia interaktif diantaranya yaitu: kompetensi, petunjuk, materi, video, kuis. Langkah ketiga slide pada halaman berisi menu kompetensi yang meliputi Capain Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada muatan pelajaran. Langkah keempat slide berisi petunjuk yang meliputi petunjuk setiap tombol beserta fungsinya. Langkah kelima slide yang berisikan sebuah cuplikan video kearifan lokal perang api desa buduk. Langkah keenamm slide yang berisikan menu materi yang terdapat animasi. Langkah ketujuh slide yang berisikan link kuis.

Multimedia interaktif ini dapat digunakan secara mandiri, namun dapat diaplikasikan bersama-sama dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dikelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang Api Desa Buduk ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa terlebih dahulu. RAYA merupakan singkatan Ragam Budaya yang menjadi nama dari media yang dikembangkan karena pada media berisikan keragaman budaya yaitu Kearifan Lokal Perang Api Desa Buduk. Berdasarkan keadaan di lapangan, pelaksanaan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa memberikan pengaruh pada pemahaman konsep siswa menjadi kurang optimal, dalam proses pembelajaran terdapat beberapa sikap siswa menjadi kurang aktif, dan siswa cenderung merasa tidak fokus akibat pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif karena masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dominan menggunakan media seperti media papan tulis, dan buku siswa. Alur pembelajaran yang disusun kurang menarik tersebut membuat semangat belajar siswa menjadi menurun dan menyebabkan pemahaman konsep belajar siswa menjadi kurang maksimal. Hal lain yang menjadi pengaruh bagi pemahaman konsep belajar siswa yang kurang maksimal adalah metode dan strategi belajar yang diterapkan oleh guru yang mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Tentunya, dari beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi pemahaman konsep belajar siswa.

Dengan dikembangkannya Multimedia Interaktif RAYA berbasis Kearifan Lokal Perang Api Desa Buduk ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif. Tidak hanya itu, multimedia interaktif ini juga diharapkan dan dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa

dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia interaktif dengan rasa penasaran karena semua tombol dapat difungsikan maka dari itu siswa terus belajar dan lebih mengingat. Selain itu, pengembangan multimedia interaktif RAYA berbasis Kearifan Lokal Perang Api Desa Buduk ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mengaitkan dan mengenalkan budaya lokal serta pembelajaran yang ada di buku siswa maupun buku guru. Guru juga lebih mudah untuk mengembangkan keterampilan menyimak maupun mendengarkan dalam diri siswa dan mengevaluasi apa yang telah dipahami oleh siswa, kemudian guru juga memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman konsep belajarnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal perang Api di desa Buduk pada materi Jati Diri dan Lingkunganku muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD No. 1 Buduk, yaitu:

- (1) Penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa mengenai materi jati diri dan lingkunganku.
- (2) Siswa mampu memahami isi materi serta budaya lokal yang ada di desa tersebut melalui multimedia interaktif pada materi bagian jati diri dan lingkunganku yang ada di dalam video dan media RAYA.
- (3) Penggunaan Multimedia Interaktif akan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi jati diri dan lingkunganku muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD No. 1 Buduk.

Keterbatasan multimedia Interaktif RAYA berbasis perang api desa buduk materi jati diri dan lingkunganmu muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD No. 1 Buduk, antara lain:

- (1) Pengembangan Multimedia Interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang api desa buduk ini terbatas, sehingga hanya pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai jati diri dan lingkunganmu siswa kelas V SD No. 1 Buduk.
- (2) Pengembangan Multimedia Interaktif RAYA berbasis kearifan lokal perang api desa buduk di kembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa disituasi pembelajaran saat ini, maka multimedia interaktif ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.
- (3) Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis kearifan lokal perang api desa buduk terbatas, ini mengacu pada model ADDIE yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

1.0 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah ini dibutuhkan agar tidak terjadinya kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, antara lain:

- (1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah di lapangan serta untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan

untuk menciptakan inovasi, baik melalui pengembangan produk baru maupun dengan memperbaiki produk yang sudah ada agar menjadi lebih menarik. Pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dari topik tertentu. (Muqdamien dkk., 2021)

(2) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang mampu digunakan untuk membawa serta menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima dapat memahami pesan tersebut dengan jelas. (Afifah dkk., 2022)

(3) Multimedia Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses belajar, sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien (Afifah dkk., 2022)

Multimedia interaktif secara sederhana dapat diartikan sebagai media yang lebih dari satu dan dapat dioperasikan melalui smartphone, laptop, atau komputer. Dalam multimedia interaktif dapat disisipkan teks, audio, video, gambar, kuis, dan animasi sehingga multimedia interaktif mampu mengakomodasi dua gaya belajar peserta didik, yakni visual dan auditori.

(4) Kearifan lokal

Kearifan lokal adalah bagian dari budaya masyarakat yang berbentuk seperti tatanan nilai sosial ekonomi, arsitektur, kesehatan, ataupun alam serta memiliki nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan. Kearifan lokal juga mengacu pada kebijaksanaan setempat, berupa ide-ide lokal yang berharga

dan bijak, yang dijadikan panduan bagi masyarakat. Pada dasarnya, kearifan lokal sangat penting bagi siswa untuk dipahami agar mereka dapat berperan dalam melestarikan tatanan kehidupan, menjaga keseimbangan dengan lingkungan, dan melestarikan lingkungan sekitar mereka. (Setiawan I, 2020)

(5) Perang Api Desa Buduk

Perang Api Desa Buduk merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di desa yaitu Desa Buduk Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Banyak desa khususnya di Bali masih menjalankan tradisi perang api, yang menunjukkan bahwa tradisi ini tetap dilestarikan hingga kini, terutama menjelang perayaan Nyepi, tujuan keberanian yang positif dan kemauan dan dapat mengalahkan musuh yang ada dalam dirinya (Sad Ripu) maka mendapatkan ketenangan yang abadi.

(6) Muatan pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka saat ini berfungsi sebagai sarana untuk membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, budi pekerti, dan kemampuan dasar. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila menjadi sarana peserta didik untuk dibekali sikap pengetahuan, budi pekerti, dan kemampuan dasar. (Rodenayana dkk., 2023)

(7) Materi Jati Diri dan Lingkunganku

Materi jati diri dan lingkunganku merupakan materi di BAB 3 yang berisikan topik mengenali diri sendiri dan lingkunganku, keragaman sebagai anugerah, keberagaman sebagai kekuatan, dan menghargai keberagaman di lingkungan sekitar.

(8) Model ADDIE

Desain pembelajaran model ADDIE adalah salah satu desain pembelajaran yang berorientasi dengan sistem, yakni sebuah desain yang menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang merupakan salah satu model yang digunakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan.

