

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi sepuluh hal pokok, 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**

Sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul dapat dilihat dari tingkat pendidikannya. Semakin baik perkembangan pendidikannya, semakin tinggi juga kualitas SDM dari suatu negara. Melihat pentingnya peran pendidikan, suatu negara haruslah memberi perhatian khusus terhadap berjalannya sistem pendidikan di negara tersebut. Pendidikan merupakan suatu usaha melalui beragam cara agar peserta didik mampu meningkatkan kualitas dirinya secara aktif yang meliputi olah nalar, kebijaksanaan dalam ilmu pengetahuan, melatih mental, memiliki kesadaran spiritual, pengendalian diri, serta berbagai keterampilan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). UU Nomor 20 Pasal 1 ayat (1) Tahun 2003, menyatakan pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan merupakan langkah ataupun upaya suatu bangsa dalam penambahan bekal ilmu pengetahuan bagi generasi bangsa melalui kegiatan pembelajaran dalam mencetak penerus bangsa yang berkualitas baik dari segi kognitif maupun intuitif. Pendidikan tidak hanya berupa penambahan ilmu pengetahuan secara kognitif melainkan juga kualitas diri generasi bangsa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 2, pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional ditegaskan,

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kehidupan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, berkaitan erat dengan penanaman karakter peserta didik agar mampu menghadapi persaingan, berbudi pekerti luhur, bermoral, santun, dan memilikikarakter yang kuat serta dapat mengelola interaksi dengan kehidupan di sekitarnya (Valendria dkk., 2023). Oleh karena itu, sekolah atau institusi pendidikan sebagai wadah dalam pemberi ilmu pengetahuan juga dituntut menjadi pilar penyongkong penanaman karakter bagi generasi bangsa mengingat sekolah merupakan tempat dimana peserta didik belajar dan berproses.

Karakter yang menjadi fondasi penghasil generasi bangsa yang unggul yakni karakter yang sadar akan hak dan kewajibannya. Winda dkk., (2024) menyatakan hak merupakan suatu hal yang wajib diterima dan dimiliki oleh semua warga negara sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh warga negara sesuai dengan aturan yang berlaku dengan bertanggung jawab. Setiap individu wajib memahami setiap hak dan

kewajibannya sebagai warga negara. Terkait dengan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia telah diatur dalam pasal 27 hingga 34 UUD 1945.

Hak dan kewajiban merupakan suatu kesatuan yang saling berkesinambungan dan tidak bisa dipisahkan. Apabila terjadi kesenjangan dalam pengimplementasiannya maka dapat mengakibatkan permasalahan di aspek diri maupun masyarakat. Terlebih bagi para generasi bangsa yang sudah seharusnya ditanamkan kesadaran akan hak dan kewajiban dari sedini mungkin. Namun, nyatanya masih banyak kasus yang menyangkut anak-anak terkait dengan penyalahgunaan hak dan kewajiban. Sebagai salah satu contoh yang termuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Husnunnadia & Slam (2024), Bullying menjadi dampak dari ketidakseimbangan jalannya hak dan kewajiban di kalangan anak-anak di sekolah. Peserta didik masih cenderung belum bisa menghargai hak asasi manusia dan kurangnya sikap saling menghargai perbedaan serta kemajemukan. Untuk mencegah dan mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan pendalaman terkait materi hak dan kewajiban bagi peserta didik khususnya di lingkungan sekolah.

Materi hak dan kewajiban di sekolah termuat dalam mata pelajaran PKn. PKn atau pendidikan kewarganegaraan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana bertujuan untuk mencerdaskan warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini dilakukan dengan menanamkan nilai moral serta identitas kebangsaan yang menjadi dasar dalam menjalankan hak dan kewajiban membela negara demi kejayaan serta kelangsungan hidup bangsa dan negara (Zurohman & Bahrudin, 2021). Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan

kewajiban suatu warga negara agar segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan pedoman dan cita-cita bangsa dan tidak melesat jauh dari apa yang di harapkan (Sembiring dkk., 2023)

PKn diterapkan secara berkesinambungan semenjak jenjang Sekolah Dasar hingga ke tahap perguruan tinggi. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan sikap nasionalisme dan cinta tanah air peserta didik agar melekat menjadi karakter cerminan pancasila yang diharapkan. Sikap cinta tanah air erat kaitannya dengan budaya yang ada di Indonesia. Indonesia yang terdiri dari 1.340 suku, 2.500 bahasa tentunya memperkaya khasanah budaya Indonesia. UUD 1945 Pasal 32 ayat 1 menyatakan negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.

Kekayaan budaya yang dimiliki menjadikan Indonesia sebagai negara yang majemuk dan beragam. Hal ini menjadi tugas bagi seluruh warga negara Indonesia dalam menjaga dan melestarikan budaya Indonesia. Penanaman sikap cinta tanah air dan budaya Indonesia sudah seharusnya diterapkan sedini mungkin. Pengenalan budaya bagi anak-anak bisa dimulai dari yang paling sederhana dan dekat dengan kehidupan anak sehari-hari yakni melalui lagu daerah. Dari sekian banyak suku dan bahasa di Indonesia pastinya memiliki lagu daerah masing-masing. Lagu daerah merupakan lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu yang menggunakan bahasa daerah atau bahasa setempat biasanya menceritakan mengenai daerah tersebut.

Menurut Yunisa dkk., (2024) lagu daerah dalam pengertian paling luas diartikan sebagai kategori di dalam khasanah musik Indonesia yang berisi

kumpulan nyanyian milik suatu suku / etnis di wilayah Indonesia. Pencipta lagu daerah kerap kali bersifat anonim dan tersebar melalui mulut ke mulut di kalangan masyarakat. Lagu daerah terdiri dari berbagai macam jenis, ada yang bersifat magis atau digunakan untuk ritual tertentu, ada yang menceritakan kehidupan masyarakat setempat, dan juga ada yang diperuntukan untuk anak-anak bermain. Lagu daerah mengandung berbagai macam makna dan pembelajaran yang baik bagi pendengar dan peminatnya baik itu dewasa maupun anak-anak.

Dewasa ini eksistensi lagu daerah di kalangan generasi muda semakin terkikis. Maraknya generasi muda yang lebih dominan mendengarkan lagu-lagu pop terkini yang terkadang tidak sesuai dengan usia mereka sendiri membawa dampak yang negatif baik bagi perkembangan diri anak tersebut dan juga bagi eksistensi lagu daerah. Berdasarkan data jenis musik yang paling disukai masyarakat Indonesia tahun 2022, Lagu daerah berada di posisi ke 3 dengan persentase minat hanya 3,9%. Dapat dilihat juga dari data tersebut, masyarakat Indonesia cenderung mendengarkan lagu dangdut dengan persentase peminat sebesar 58,1% dan lagu pop sebesar 31,3% (Putri, 2023). Kecenderungan ini disebabkan oleh generasi muda yang lebih mementingkan ego takut dianggap kuno dan tidak *up to date* (Lathifasari, 2020).

Salah satu penyebab kurangnya ketertarikan anak terhadap lagu daerah yakni penggunaan internet yang berlebih dan tidak terkontrol mengakibatkan berbagai budaya yang masuk tidak tersaring untuk para generasi muda. Tercatat dalam Statistik Sosial Budaya 2021 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (2021), Pemanfaatan internet oleh penduduk berumur 5 tahun ke atas terus mengalami

peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2021, persentase penduduk laki-laki berusia 5 tahun ke atas yang menggunakan internet dalam kurun waktu tiga bulan terakhir mencapai 65,05% dan perempuan sebesar 59,14%. Sementara itu, terdapat kesenjangan cukup tinggi antara persentase penduduk berusia 5 tahun ke atas yang tinggal di perkotaan dibandingkan dengan perdesaan dalam hal mengakses internet dalam kurun waktu tiga bulan terakhir yakni 71,81 % berbanding 49,30 %.

Kondisi ini apabila dibiarkan terus menerus maka akan mengancam eksistensi dari lagu daerah di Indonesia. Terlebih lagi Indonesia merupakan negara yang terdiri dari beribu pulau yang memiliki budaya dan bahasa daerahnya masing-masing. Dapat dikatakan seluruh wilayah di suatu negara memiliki lagu daerahnya tersendiri yang merupakan gambaran dari gaya hidup dan fenomena masyarakat di daerah tersebut. Sangat disayangkan apabila semakin berkembangnya zaman, semakin hilang pula budaya lagu daerah khususnya bagi kalangan generasi muda.

Hal ini tentunya menjadi suatu isu yang sudah seharusnya mendapat perhatian khusus dari berbagai kalangan. Sekolah sebagai tempat generasi muda berkembang baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa seharusnya mampu menjadi garda terdepan dalam upaya pelestarian budaya berupa lagu daerah. Dari sekian banyak upaya memajukan dan mengembangkan suatu bangsa, Pendidikan termasuk yang memegang peranan penting yang terus harus mampu berkembang mengikuti arus perkembangan zaman (Trisnawati & Sugito, 2020). Dalam PERMENDIKBUD Nomor 21 Tahun 2015 tentang gerakan pembudayaan karakter di sekolah telah diatur mengenai pembiasaan

harian bagi warga sekolah untuk menyanyikan lagu daerah setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Namun faktanya belum semua sekolah telah menerapkan kebijakan tersebut. SD Wahidiyah Denpasar merupakan salah satu sekolah yang memiliki tantangan dalam penerapan kebijakan menyanyikan lagu daerah. Berdasarkan hasil observasi selama penugasan kegiatan kampus mengajar, selama kegiatan pembelajaran berlangsung lagu daerah tidak pernah dinyanyikan baik itu sebelum maupun setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, ketika diajak untuk menyanyikan lagu daerah peserta didik tidak mengetahui sama sekali lagu daerah khususnya lagu daerah Bali. Hal ini dikarenakan SD Wahidiyah merupakan sekolah yang berlandaskan ajaran islam yang terletak di provinsi Bali dan mayoritas murid serta guru di sekolah tersebut tidak berasal dari Bali.

Berdasarkan situasi tersebut, diperlukan adanya upaya pengenalan lagu daerah khususnya lagu daerah Bali di SD Wahidiyah Denpasar. Upaya pengenalan lagu daerah dapat diimplementasikan dari berbagai kegiatan di sekolah salah satunya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas IV SD Wahidiyah Denpasar yang bernama Ibu Siti Mariama, SD Wahidiyah Denpasar tahun ini menggunakan kurikulum merdeka di setiap jenjang kelasnya. Dalam penggunaan kurikulum merdeka, pengukuran keberhasilan belajar siswa menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) PKn kelas IV, dari 20 orang siswa terdapat 13 siswa yang nilai PKn nya masih berada pada interval perlu bimbingan yakni

pada interval nilai 0-68. Belum tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mumpuni dan mampu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran yang tercipta kurang bermakna bagi siswa.

Untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, diperlukannya media pembelajaran yang interaktif. Menurut Zahwa & Syafi'i (2022) media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan penyampaian materi guna merangsang pemikiran audiens, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis sesuai dengan gaya belajar siswa antara lain media *audio*, *visual*, dan *audio visual*.

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar. Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu menyediakan media pembelajaran yang mumpuni. Di era modern ini sudah tersedia banyak opsi terkait media pembelajaran yang interaktif dan juga aplikasi yang memudahkan pembuatan media pembelajaran yang inovatif salah satunya ialah canva. Menurut Nurhosen dkk., (2024) canva adalah program jasa desain atau aplikasi desain grafis digunakan secara online yang dirancang untuk membantu orang di seluruh dunia dalam membuat desain apa pun dan dapat mempublikasikannya di mana saja. Aplikasi desain grafis ini dibuat pada tahun

2012 oleh pengusaha Australia, Melanie Perkin. Dalam aplikasi *canva* menyediakan fitur-fitur menarik baik dalam membuat *powerpoint*, poster, *infographis*, serta desain lainnya. Penggunaannya yang mudah serta tersedianya berbagai rancangan desain yang beragam memudahkan setiap penggunanya memanfaatkan aplikasi ini khususnya bagi tenaga pengajar.

Berdasarkan angket gaya belajar dan observasi, peserta didik di SD Wahidiyah Denpasar dominan memiliki gaya belajar *audio-visual*. Hal ini menjadi pondasi dalam pembuatan media pembelajaran ini yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* berbantuan *Canva* yang diberi nama BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali). BaLe LaLi sendiri merupakan singkatan dari Belajar Lewat Lagu Bali. Media ini berupa media *powerpoint* interaktif yang disertai dengan unsur lagu Bali yakni Putri Cening Ayu. Unsur lagu Bali pada media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) diimplementasikan melalui lirik dan juga penggunaan *background*. Lirik yang terkandung dalam lagu Putri Cening Ayu dikaitkan dengan materi Hak dan Kewajiban pada muatan PKn di Kelas IV.

Adapun penelitian yang relevan yakni penelitian oleh Simanjuntak dkk., n.d. (2023) memperoleh hasil bahwa pengembangan media *flipbook* berbantuan kearifan lokal lagu daerah Sumatera Selatan yang memperoleh hasil akhir yakni valid digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membuat siswa tertarik pada lagu daerah.

Dilatarbelakangi permasalahan tersebut maka akan dilaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif BALE LALI Pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban di Kelas IV SD Wahidiyah Denpasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan jabaran dari beberapa hal yang melatar belakangi penelitian ini, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diajukan pada penelitian ini.

1. Hasil belajar PKn pada siswa kelas IV masih berada pada interval rendah.
2. Siswa kerap bosan dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi sering terlewatkan.
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif hanya menggunakan metode ceramah.
4. Kurangnya variasi dan jumlah media pembelajaran yang tersedia untuk.
5. Adanya keterbatasan guru membuat media pembelajaran karena kurang menguasai teknologi
6. Belum adanya pembiasaan menyanyikan lagu daerah di sekolah.
7. Kurangnya SDM yang mumpuni dalam menerapkan pembiasaan menyanyikan lagu daerah khususnya lagu Bali.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media powerpoint Interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar?
3. Bagaimanakah efektivitas media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas media powerpoint interaktif BaLe LaLi pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV pada SD Wahidiyah Denpasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan dalam upaya memperkaya pengetahuan, konsep, serta teori yang digunakan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif yang kreatif dan inovatif khususnya pada pembelajaran PKn.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Dalam pemanfaatannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan media Powerpoint interaktif BaLe LaLipada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga memberikan suatu konsep materi yang dibahas secara bermakna kepada siswa dan menjadi media pengenalan lagu daerah bali yang efektif.

#### 2) Bagi Guru

Penggunaan media Powerpoint interaktif BaLe LaLipada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan pengenalan lagu daerah kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar refleksi dalam merumuskan kebijakan yang tepat untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, yang dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan membangun kebiasaan baru yakni mengenalkan lagu daerah dari berbagai media pembelajaran yang bisa dibuat.

#### 4) Bagi Penelitian Lainnya

Hasil pelaksanaan penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi peneliti lain yang terlibat pada pengembangan media *powerpoint* interaktif berbantuan lagu daerah lainnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran elektronik yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* interaktif berbantuan lagu daerah Bali pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam terjadinya proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat dan atusiasme belajar siswa serta materi yang dibelajarkan mudah dimengerti siswa dan juga sebagai media pengenalan lagu daerah khususnya lagu daerah Bali. Adapun spesifikasi produk pengembangan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) ini sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu media elektronik yang dikemas dalam suatu bentuk *powerpoint* interaktif berbantuan lagu daerah Bali pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV SD Wahidiyah Denpasar.

2. Media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint* dan Canva.
3. Media *powerpoint* ini menggunakan Teknik *hyperlink*.
4. Media ini berisi materi serta implementasi lagu daerah Bali yakni putri cening ayu terhadap materi hak dan kewajiban.
5. Media ini terdiri dari beberapa sub menu yakni Kompetensi, Materi, Lagu Daerah, Games, Penugasan, dan Profil Pengembang.
6. Media *powepoint* interaktif yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai, laptop dan komputer dan disebarakan melalui link.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Memulai pengenalan lagu daerah di lingkungan sekolah sangat penting dilakukan selaras dengan peraturan pemerintah. Pengenalan lagu daerah kepada peserta didik bisa dilakukan melalui berbagai cara salah satunya disisipkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pengembangan media pembelajaran menjadi semakin penting untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar-mengajar. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan suatu media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Pada penelitian ini mengembangkan suatu media *powerpoint* berbantuan lagu daerah Bali pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di Kelas IV SD. *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan menjelaskan materi hak dan kewajiban yang disampaikan melalui lirik lagu putri cening ayu sehingga siswa tidak bosan saat menontonnya dan mampu mengenalkan lagu daerah kepada peserta didik. Selain

itu, media *powerpoint* ini berisi games yang menarik bagi siswa sehingga bisa menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Serta media *powerpoint* ini dapat diakses secara *offline* kapan saja dan dimana saja oleh guru dan siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV SD antara lain sebagai berikut.

### 1.9.1. Asumsi Pengembangan

Pada proses pengembangan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) pada muatan PKn materi hak dan kewajiban di kelas IV SD mampu meningkatkan keinginan belajar siswa sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung siswa dengan mudah mengerti dan paham akan materi yang disampaikan dan dapat meraih hasil belajar secara maksimal.
- 2) Melalui penggunaan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali), siswa dapat mengenal salah satu lagu daerah khususnya lagu Bali.
- 3) Media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) ini bisa digunakan oleh guru ketika mengajar di kelas dengan menampilkan *powerpoint* melalui proyektor, serta *powerpoint* ini memiliki akses yang mudah untuk dijangkau siswa apabila ingin mengulas balik pelajaran di rumah melalui perangkat yang dimiliki.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada pengembangan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) pada penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media penggunaan media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) terbatas hanya pada satu mata pelajaran yaitu PKn materi hak dan kewajiban kelas IV
2. Produk media media BaLe LaLi (Belajar Lewat Lagu Bali) berbantuan lagu daerah Putri Cening Ayu yang dikembangkan sulit dimengerti karena berbahasa bali.
3. Lagu yang digunakan hanya lagu Putri Cening Ayu karena merupakan satu-satunya lagu yang mencerminkan hak dan kewajiban.

### 1.10 Definisi Istilah

Terkait dengan definisi istilah ini bertujuan untuk memaparkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini guna menghindari kesalahpersepsian dan menyamakan penafsiran, oleh karena itu adapun istilah-istilah penting yang dijelaskan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

2. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar.
3. BaLe LaLi merupakan singkatan dari Belajar Lewat Lagu bali. Media BaLe LaLi berbentuk multimedia interaktif berbantuan *Canva* dan *Powerpoint* yang dikemas dengan unsur lagu daerah yakni Putri Cening Ayu dalam pembelajaran mengenai hak dan kewajiban. Melalui media ini peserta didik bisa mencapai pembelajaran yang baik sekaligus mengenal lagu daerah putri cening ayu.
4. *Powerpoint* interaktif adalah suatu bentuk media berbantuan teknologi yang dapat digolongkan sebagai media semi gerak. Dengan kemampuannya untuk menampilkan slide yang mengandung elemen audio, visual, dan video, media ini mampu memberikan bantuan dalam memahami materi pembelajaran kepada peserta didik.
5. Lagu Bali adalah lagu-lagu tradisional dari Bali yang biasanya mengandung nilai budaya, adat istiadat, serta kearifan lokal masyarakat Bali.
6. Muatan PKn adalah suatu muatan pelajaran di sekolah yang mempelajari mengenai nilai-nilai kewarganegaraan yang menaruh fokus pada penempatan diri yang beragam seperti segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, serta suku bangsa guna menciptakan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seeperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

7. Hak adalah apa yang bisa kita dapatkan atau miliki, sedangkan kewajiban adalah apa yang harus kita lakukan atau penuhi. Dalam kehidupan sehari-hari, keseimbangan antara hak dan kewajiban penting untuk menjaga harmoni dan keadilan dalam masyarakat.

