

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan 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 (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan potensi individu sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan digambarkan sebagai upaya yang dirancang secara sadar untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, sehingga peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek moral, kecerdasan, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupannya. Pendidikan juga berfungsi sebagai salah satu indikator moralitas dan mentalitas suatu generasi bangsa, oleh karena itu lembaga pendidikan terus berupaya melakukan berbagai perbaikan, baik dari sisi kebijakan maupun penyempurnaan kurikulum, guna meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuannya adalah untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang bermoral dan bermartabat dari sistem pendidikan tersebut. Seperti yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, fokus utama pendidikan adalah menciptakan individu yang mandiri, mampu memecahkan

masalah, memiliki kepribadian yang kuat, inovatif, dan kreatif. Individu tersebut juga diharapkan menguasai teknologi, dengan pembelajaran yang terintegrasi, membutuhkan kreativitas guru, serta pola pikir yang baik untuk mendukung keterampilan dalam penerapannya ke dalam proses pembelajaran.

Dewasa ini, Indonesia telah menerapkan program Merdeka Belajar dalam sistem kurikulum pendidikan, yang menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menanggapi tantangan zaman serta perkembangan teknologi (Annisha, 2024). Konsep Kurikulum Merdeka Belajar memberikan dasar bagi pendidikan yang lebih adaptif, berfokus pada pengembangan keterampilan, dan memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran mereka (Lestari, dkk., 2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar juga menjadi salah satu upaya untuk memperkuat keterampilan abad ke-21, dengan menekankan pada kemerdekaan dalam belajar melalui pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, guna menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan dunia kerja yang terus berkembang (Nur, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek telah merancang proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tujuan membentuk karakter dan kompetensi yang dapat meningkatkan nilai-nilai luhur Pancasila. Salah satu kompetensi yang diusung dalam Profil Pelajar Pancasila adalah berkebhinekaan global.

Di era globalisasi ini, masih banyak peserta didik yang belum bisa menghargai keragaman budaya di daerahnya maupun di daerah lain, agama, suku, atau pandangan lain. Hal ini dapat menyebabkan sikap intoleransi, diskriminasi, dan prasangka, yang pada akhirnya memperburuk kerukunan sosial, maka dari itu

perlu menumbuhkan karakter kebhinekaan global pada diri peserta didik. Kebhinekaan global mengacu pada pengakuan dan penghargaan terhadap keragaman budaya, etnis, agama, dan tradisi di seluruh dunia (Cahyani, 2024). Pandangan ini memandang dunia sebagai tempat yang kaya akan perbedaan, yang perlu dihormati dan diapresiasi, serta mendorong kerjasama lintas budaya.

Kemendikbudristek (2023) menyatakan bahwa berinteraksi dengan budaya lain dapat memunculkan kebudayaan baru, namun kita harus tetap mempertahankan budaya yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai luhur bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa melalui kesadaran kebhinekaan global yang baik, Indonesia akan tetap memiliki jati diri yang berkepribadian luhur meskipun kedepannya akan semakin banyak berinteraksi dengan budaya lain. Kompetensi berkebhinekaan global mengharapkan peserta didik mampu melestarikan budaya bangsa, jati diri, dan lokalitas, serta tetap terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain sehingga dapat mengembangkan toleransi antar budaya (Raharjo, 2021).

Berdasarkan pernyataan tersebut ditegaskan bahwa kompetensi kebhinekaan global merupakan salah satu kompetensi positif yang perlu ditanamkan pada peserta didik agar mampu saling menghargai di tengah keragaman budaya. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya fokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga pada pembentukan karakter, seperti salah satunya karakter berkebhinekaan global, dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia dalam proses pembelajaran. Dalam mempelajari budaya, diperlukan penerapan unsur-unsur kearifan lokal dalam setiap aspek pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memperkaya identitas budaya dan kearifan lokal peserta didik (Ainia, 2020). Salah

satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2022) menyatakan bahwa salah satu perubahan penting dalam penerapan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan makhluk tak hidup di alam semesta serta interaksi manusia secara keseluruhan (Suhelayanti, dkk., 2023). Tujuan IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk mengembangkan minat, peran aktif, rasa ingin tahu, kemandirian, serta pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika materi sesuai dengan kehidupan nyata, sebagaimana materi IPAS yang mengambil contoh dari kehidupan sehari-hari. IPAS juga membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Agustina, dkk., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran IPAS guru dapat menggunakan kearifan lokal sebagai sumber belajar untuk mempertahankan identitas budaya lokal dalam diri peserta didik. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, peserta didik tidak hanya belajar memahami keragaman budaya di Indonesia, tetapi juga mengembangkan penghargaan terhadap warisan budaya mereka sendiri, serta peserta didik dapat memahami bagaimana nilai-nilai budaya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana kearifan tersebut berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan serta kesejahteraan masyarakat. Pembelajaran berbasis

kearifan lokal juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik karena materi yang dipelajari lebih relevan dengan kehidupan mereka.

Dalam proses pembelajaran tak hanya sumber belajar yang penting, tetapi penggunaan media pembelajaran juga sangat penting. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget, peserta didik di sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), yang berarti dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata (Lukman, dkk., 2019). Melalui media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Komari dan Sariyani, 2019). Pada abad ke-21 ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Teknologi juga menyediakan akses ke berbagai sumber pendidikan yang lebih luas dan beragam, serta mendukung pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik (Rahayu, dkk., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah langkah penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

Dalam hal ini guru tidak hanya perlu menguasai materi, tetapi peran guru sebagai pendidik juga harus memikirkan cara agar proses pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan (Megawati dan Utami, 2020). Salah satunya yaitu dengan merancang dan menggunakan media yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah, dengan

demikian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan akan tercapai secara optimal serta adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan buku panduan badan SKAP (2022) untuk menentukan ketuntasan CP dapat melalui ketuntasan tujuan pembelajaran yang disebut kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Menurut Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan Kemendikbudristek (2022), siswa dapat mencapai nilai ketuntasan paling tinggi dengan rentangan 86-100%. Apabila nilai rata-rata siswa mencapai nilai 86 dan dikonversikan ke dalam kriterian pedoman nasional, yakni pedoman penilaian acuan patokan (PAP) skala 5, maka nilai tersebut berada pada rentangan 80-89 dengan kriteria “Tinggi” (Agung, dkk., 2022). Dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada nilai KKTP muatan IPAS, yakni sebesar 70, sehingga diharapkan seluruh siswa mampu mencapai nilai rata-rata lebih dari atau minimal sama dengan nilai KKTP, lalu rata-rata hasil belajar siswa dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat/Kategori
90-100	4	A	Sangat Tinggi
80-89	3	B	Tinggi
65-79	2	C	Sedang
40-64	1	D	Rendah
0-39	0	E	Sangat Rendah

(Sumber: Agung, 2020)

Pada kenyataannya, beberapa guru jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran, guru menganggap bahwa pembuatan media pembelajaran memerlukan waktu yang lama, sehingga dianggap kurang efisien dalam perancangannya. Ditambah lagi, guru sudah sibuk dengan persiapan

mengajar, jadwal pelajaran yang padat, tugas administratif sekolah, serta urusan pribadi (Sutjiono, 2005). Beberapa guru juga menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang atau menggunakan media pembelajaran. Winda dan Dafit (2021) juga menyatakan bahwa banyak guru terutama di tingkat sekolah dasar, tidak dapat mengoperasikan komputer atau laptop karena keterbatasan pengetahuan mereka tentang teknologi. Kondisi ini menyebabkan guru enggan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Fenomena seperti itu juga terjadi di SD No. 3 Munggu. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Putu Ayu Swandewi, S.Pd., M.Pd. sebagai wali kelas V SD No. 3 Munggu pada tanggal 15 Juli 2024 diperoleh informasi bahwa tujuan pembelajaran pada muatan IPAS di kelas V masih belum tercapai. Hal tersebut dibuktikan dari 17 peserta didik, hanya 6 peserta didik yang berhasil memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran IPAS yaitu di atas 70, sedangkan 11 peserta didik lainnya memperoleh nilai rata-rata di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran IPAS yaitu di bawah 70. Adapun rata-rata nilainya hanya mencapai 63,24 yang dapat dikategorikan “Rendah” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pengetahuan yang rendah, sehingga berdasarkan PAP banyak peserta didik yang tidak dapat memenuhi standar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah karena guru belum mengupayakan pembelajaran yang inovatif. Saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang tidak tertarik dengan pembelajaran sehingga cenderung lebih memilih bercanda, bermain, dan

mengobrol dengan teman sebangkunya. Tidak dapat dimungkiri bahwa materi warisan budaya Indonesia bersifat abstrak sehingga peserta didik menjadi sulit dalam memahami materi tersebut. Ditambah lagi, dalam kesehariannya ternyata dalam proses pembelajarannya guru yang bersangkutan jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang pembelajaran karena keterbatasan waktu serta kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran. Guru juga masih menggunakan buku LKS dan paket sebagai sumber belajar dan belum pernah menggunakan kearifan lokal di sekitar lingkungan sekolah maupun tempat tinggal peserta didik sebagai sumber belajar.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, terjadi kesenjangan antara harapan peneliti yaitu nilai siswa mencapai lebih dari atau sama dengan nilai ketuntasan yaitu 70 dengan kenyataan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran IPAS berada pada rata-rata 63,24 yang dapat dinyatakan belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan remedial di bagian yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, terjadi selisih sebesar 6,76 dari KKM. Kesenjangan tersebut disebabkan oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Menurut Amanda dan Darwis (2023) faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa sering kali terkait dengan aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti minat belajar, motivasi belajar, kesiapan mental dan emosional, dan gaya belajar setiap siswa yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa sering kali terkait dengan aspek-aspek yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri, seperti guru belum mengupayakan pembelajaran yang inovatif, guru jarang menggunakan

media pembelajaran berbantuan teknologi dan masih berpatokan dengan buku LKS dan paket sebagai sumber belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk mengemas pembelajaran IPAS, khususnya dalam materi warisan budaya Indonesia menjadi lebih inovatif. Salah satu upayanya yaitu dengan merancang dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik (Wahyuningtyas, 2020). Menurut Zaini (2017), peserta didik memerlukan media pembelajaran sebagai perantara, yang dapat membantu mengalihkan perhatian mereka agar tidak cepat merasa bosan atau jenuh selama proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi warisan budaya Indonesia sangat penting bagi guru. Sumber belajar untuk materi warisan budaya Indonesia juga bisa diperoleh dari lingkungan setempat, salah satunya kearifan lokal. Kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi guru dan peserta didik. Salah satu contoh kearifan lokal di lingkungan SD No. 3 Munggu adalah Tradisi Mekotek.

Tradisi Mekotek juga dikenal dengan nama Ngerebek, tradisi ini merupakan salah satu tradisi unik yang terdapat di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Tradisi Mekotek dilaksanakan setiap 210 hari, bertepatan dengan Hari Raya Kuningan, yang jatuh setiap enam bulan dalam kalender Bali. Tradisi ini melibatkan seluruh warga Desa Munggu, terutama para pemuda. Prosesi dimulai dengan sembahyang di pura desa, kemudian dilanjutkan dengan arak-arakan keliling desa. Salah satu elemen utama dari tradisi ini adalah penggunaan tongkat kayu pulet yang diadu atau disilangkan, menghasilkan bunyi tek..tek..tek

dan membentuk struktur piramida yang disebut gerbang kemenangan. Para peserta kemudian mengangkat tongkat-tongkat tersebut, berkeliling desa sambil mengumandangkan yel-yel kemenangan, dan beberapa dari mereka juga memainkan gamelan untuk menambah kemeriahan suasana (Rasna & Juniartini, 2021).

Dalam prosesi Tradisi Mekotek terdapat beberapa jenis warisan budaya seperti penggunaan tongkat kayu pulet yang difilosofikan sebagai senjata, alat musik gamelan, dan baju adat yang termasuk ke dalam warisan budaya benda serta berbagai warisan budaya tak benda seperti alunan musik gamelan, bahasa, maupun tradisi mekotek itu sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa kearifan lokal tradisi mekotek dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh guru khususnya pada muatan IPAS kelas V materi warisan budaya Indonesia, dengan demikian peserta didik akan mendapatkan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Menjadikan Tradisi Mekotek sebagai sumber belajar tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran saja, melainkan secara tidak langsung juga sebagai bentuk pelestarian dari eksistensi Tradisi Mekotek kepada generasi muda di era globalisasi ini.

Materi warisan budaya Indonesia yang memanfaatkan kearifan lokal Tradisi Mekotek sebagai sumber belajarnya dapat dikemas menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti multimedia interaktif. Secara sederhana, multimedia interaktif adalah media yang lebih dari satu. Multimedia interaktif menggabungkan berbagai jenis elemen, seperti teks, audio, video, gambar, kuis, dan animasi, yang dapat dikendalikan oleh pengguna melalui komputer atau perangkat lunak. Nurcahyo (2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif

dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital, yang merupakan salah satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai peserta didik di abad ke-21.

Dengan memanfaatkan multimedia interaktif, kompetensi peserta didik dalam teknologi dapat meningkat. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi beberapa hambatan bagi peserta didik yang memiliki karakteristik gaya belajar berbeda, karena penggunaan multimedia interaktif dapat memenuhi tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Ambarita, 2020). Bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual maka akan dibantu dengan adanya gambar pada multimedia interaktif, bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori maka akan dibantu dengan audio pada multimedia interaktif, sedangkan bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik akan terbantu saat peserta didik mengoperasikan multimedia interaktif, seperti saat mengklik, *drag-and-drop*, atau simulasi yang memerlukan tindakan langsung (Damayanti, E., dkk. 2020)

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas V SD No. 3 Munggu, maka diupayakanlah penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Kearifan Lokal Tradisi Mekotek Berbasis Kebhinekaan Global Materi Warisan Budaya Indonesia Pada Muatan IPAS Kelas V SD No. 3 Munggu”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung monoton dan kurang inovatif.

- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Adanya keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran.
- 4) Guru belum terampil dalam membuat media pembelajaran yang berbantuan teknologi.
- 5) Guru masih menggunakan buku LKS dan paket sebagai sumber belajar.
- 6) Kurangnya semangat belajar dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada materi muatan IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terlalu luas jangkauannya dan memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya Indonesia siswa kelas V SD No. 3 Munggu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V SD No. 3 Munggu?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia

pada muatan IPAS cocok ditinjau dari isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas V SD No. 3 Munggu?

- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V SD No. 3 Munggu?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V SD No. 3 Munggu.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS cocok ditinjau dari isi, desain, media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil terhadap siswa kelas V SD No. 3 Munggu.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif kearifan lokal tradisi mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V SD No. 3 Munggu.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan hasil pemikiran positif bagi pengembangan ilmu-ilmu media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Serta dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Kepada Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa mudah memahami materi mengenai kekayaan budaya Indonesia melalui penerapan multimedia interaktif.

2) Kepada Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat membantu guru dalam membuat kembali multimedia interaktif mengenai topik bahasan yang lain.

3) Kepada Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dalam mengambil kebijakan untuk mewajibkan para guru memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan.

4) Kepada Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran

yang relevan agar lebih inovatif, kreatif, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif kearifan lokal berbasis kebhinekaan global Tradisi Mekotek pada materi warisan budaya Indonesia muatan IPAS kelas V sekolah dasar. Multimedia interaktif ini adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Uraian singkat spesifikasi multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global, yaitu sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, khususnya materi warisan budaya Indonesia, sehingga hasil belajar peserta didik akan optimal.
- 2) Multimedia interaktif dapat dijalankan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone* sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.
- 3) Multimedia interaktif ini memadukan komponen multimedia dalam pengembangan seperti: teks, audio, video, gambar, animasi, dan *quiz*.

- 4) Dalam multimedia interaktif ini terdapat menu utama yang terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, profil pengembang, dan tombol-tombol untuk menjalankan program.
- 5) Multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V sekolah dasar ini dikembangkan dengan menggunakan program, yaitu *PowerPoint*, *Canva*, dan *Capcut*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global untuk materi warisan budaya Indonesia pada muatan IPAS kelas V sekolah dasar adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Inovasi ini memungkinkan guru merancang pembelajaran yang variatif dan bermakna, sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Melalui multimedia interaktif ini, peserta didik dapat mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang materi yang diajarkan. Pemanfaatan Tradisi Mekotek sebagai sumber belajar juga dapat membantu melestarikan eksistensi budaya lokal kepada generasi muda, jadi tidak hanya fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran saja tetapi secara eksplisit juga dapat membentuk profil kebhinekaan global peserta didik untuk lebih bisa menghargai dan melestarikan budaya lokal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi serta keterbatasan dari penelitian pengembangan multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global pada materi

warisan budaya Indonesia muatan IPAS kelas V SD No. 3 Munggu adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global mampu memenuhi tiga gaya belajar siswa, yakni visual, auditori, dan kinestetik.
- 2) Melalui multimedia interaktif, peserta didik mampu memahami materi warisan budaya Indonesia dengan lebih mudah.
- 3) Menggunakan kearifan lokal Tradisi Mekotek sebagai sumber belajar untuk materi warisan budaya Indonesia secara tidak langsung dapat membentuk profil kebhinekaan global peserta didik agar lebih menghargai dan melestarikan eksistensi budaya lokal.
- 4) Belum tersedianya media pembelajaran berupa multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global muatan IPAS pada materi warisan budaya Indonesia kelas V di sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V SD No. 3 Munggu, sehingga produk ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD No. 3 Munggu dan peserta didik di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.

- 2) Multimedia interaktif kearifan lokal Tradisi Mekotek berbasis kebhinekaan global ini hanya terbatas pada materi warisan budaya Indonesia muatan IPS kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah ilmiah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu adanya definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk mengembangkan dan menguji efektivitas suatu produk dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*desain*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).
- 2) Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai media yang lebih dari satu, karena terdapat penggabungan beberapa elemen seperti teks, audio, gambar, video, animasi, dan *quiz* dan dapat dioperasikan melalui laptop, komputer, maupun *smartphone*.
- 3) Kearifan lokal adalah pengetahuan, praktik, dan tradisi yang dikembangkan oleh suatu komunitas atau masyarakat dalam interaksi mereka dengan lingkungan sekitarnya. Kearifan lokal mencakup nilai-nilai, norma, adat istiadat, dan sistem pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun, yang membantu masyarakat tersebut untuk beradaptasi dan bertahan hidup dalam lingkungan mereka.

- 4) Tradisi Mekotek adalah tradisi yang terdapat di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Tradisi ini biasanya dilaksanakan setiap 210 hari sekali, yaitu pada Hari Raya Kuningan, yang jatuh setiap 6 bulan sekali dalam kalender Bali. Pelaksanaan tradisi Mekotek melibatkan seluruh warga Desa Munggu, terutama para pemuda. Tradisi Mekotek ini sebagai penolak bala yang dahulu menimpa warga Desa Munggu.
- 5) Kebhinekaan global merupakan salah satu elemen dari Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan mampu mewujudkan pelajar yang dapat mempertahankan budaya luhur, identitas, serta lokalitas, namun tetap memiliki pikiran yang terbuka ketika terjadi interaksi dengan budaya lain, sehingga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan toleransi antar budaya.
- 6) Muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 7) Warisan Budaya Indonesia merupakan seluruh aset budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi, meliputi tradisi, adat istiadat, seni, bahasa, dan nilai-nilai yang dianut oleh suatu masyarakat. Warisan budaya Indonesia dibagi menjadi 2 jenis, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Warisan budaya benda meliputi bangunan,

pakaian, makanan, alat musik, senjata tradisional, sedangkan warisan budaya tak benda meliputi musik, tarian, adat istiadat, dan bahasa.

