

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab I memaparkan sub bab meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kesatuan yang terdiri dari banyak agama, suku, budaya, bahasa dan pulau-pulau. Keberagaman yang dimiliki Indonesia pada era globalisasi dapat memberikan dampak positif dan negatif. Berdasarkan hal tersebut, warga negara Indonesia harus mengetahui dan memahami keberagaman yang dimiliki negaranya agar siap menghadapi perubahan global abad ini (Vichaully *et al.*, 2024). Pendidikan bagi warga negara Indonesia agar terampil dan memahami keberagaman negaranya harus dirancang sesuai dengan model pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, kritis, kolaborasi, metakognisi, kemahiran teknologi, dan literasi (Adiningsih, 2023).

Literasi merupakan bagian dari model pembelajaran abad ke-21 yang penting bagi siswa dan sangat terkait dengan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat juga menuntut siswa untuk menyadari pentingnya keterampilan literasi untuk membuka jalan bagi keterampilan berbahasa, seperti berbicara, menulis, dan membaca. Ada enam tipe keterampilan dasar literasi perkembangan yang membentuk komponen pembelajaran abad ke-21 yang memainkan peran penting

dalam perkembangan siswa. Literasi budaya merupakan salah satu keterampilan yang memegang peranan penting untuk membentuk kepribadian siswa dalam memahami keberagaman yang dimiliki negara Indonesia mengingat bahwa negara Indonesia adalah negara yang multikultural (Susanti, 2024).

Literasi budaya adalah pemahaman tentang suatu kondisi budaya dan perbedaan antar kebudayaan yang telah menjaga hubungan harmonis dan berkelanjutan secara turun-temurun terus berlanjut hingga saat ini (Pratiwi & Asyarotin, 2022). Literasi budaya pada hakikatnya adalah kemampuan mengenali dan memahami nilai-nilai budaya yang diterima (Juntara, 2024). Literasi budaya dapat dikatakan juga sebagai bentuk apresiasi terhadap keragaman dan kompleksitas budaya yang ada di sekitar seseorang. Kaitan literasi budaya dengan pendidikan dasar yakni kesadaran budaya menjadi penting karena pada masa inilah anak mengembangkan pemahaman tentang jati dirinya dan dunia tempat ia tinggal. Melalui literasi budaya, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai budaya, baik lokal maupun global. Pemahaman ini membantu mereka untuk bersikap terbuka, toleran, dan mudah beradaptasi dalam masyarakat multikultural (Iskandar *et al.*, 2024).

Pengembangan literasi budaya merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan khususnya pada sekolah dasar. Literasi budaya memberikan pemahaman mengenai budaya lokal, nasional, global, dan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara yang diperjuangkan. Melalui pemahaman literasi budaya maka terdapat peningkatan kemampuan dalam memahami dan pemahaman terhadap kebudayaan lokal maupun nasional sebagai identitas bangsa yang melekat pada diri peserta didik. Literasi budaya mencakup pemahaman

menyeluruh tentang aspek budaya seperti bahasa, adat istiadat, nilai, norma, masakan, seni, dan praktik kehidupan sehari-hari yang diwarisi dari kelompok masyarakat tertentu (Putri & Nurhasanah, 2023). Literasi budaya dapat dianggap sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan bertindak atas budaya Indonesia sebagai identitas bangsa (Safitri & Ramadan, 2022).

Penguasaan literasi budaya dapat membuat seseorang mampu beradaptasi dan menyikapi secara bijak budaya lokal maupun asing (memiliki rasa toleransi), sehingga literasi budaya hendaknya diajarkan sejak dini. Namun, masih terdapat permasalahan terkait literasi budaya, salah satunya adalah rendahnya literasi budaya Indonesia. Di Indonesia, mayoritas siswa masih memiliki tingkat literasi yang sangat rendah yakni berada pada peringkat 69 dari 76 negara di dunia berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* (Afrillianingsih, 2024). Selain itu, rendahnya literasi budaya masyarakat Indonesia dibuktikan dengan kajian yang dilakukan Komisi Nasional Hak Asasi Manusia Republik Indonesia yang menunjukkan tingginya risiko diskriminasi ras dan etnis. Komisi Nasional Hak Asasi Manusia, (2023) menyebutkan bahwa sepanjang Januari hingga Juni 2023 pihaknya menerima 2.403 pengaduan dugaan pelanggaran HAM dari Indonesia. Data tersebut menunjukkan rendahnya literasi budaya di Indonesia.

Permasalahan terkait rendahnya literasi budaya juga teridentifikasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 26 Juli 2024, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut. 1) Pertemanan siswa masih bersifat *gender-segregated* yaitu ketika diberikan pilihan kelompok belajar, mereka memilih berdasarkan jenis kelaminnya. 2) Siswa belum mengetahui dan

memahami budaya lokal, seperti tradisi unik yang ada di lingkungan sekitar. 3) Siswa masih sering menggunakan kata-kata kasar ketika berbicara dengan teman sebaya dan orang dewasa. 4) Siswa masih melakukan perundungan dengan cara mengolok-olok teman yang berbeda suku, agama, fisik, dan kemampuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Pande Ayu Krisna Yulia Sari S.Pd diketahui bahwa 1) Siswa masih melakukan diskriminasi terhadap temannya dalam mengelompokkan dirinya berdasarkan jenis kelamin, kemampuan kognitif, kondisi fisik atau tempat tinggal saat belajar karena sekolah ini menjangkau 2 banjar. 2) Siswa yang masih sering melakukan diskriminasi terhadap temannya, guru wali juga mengatakan sering menekankan untuk menghormati perbedaan yang ada dan tidak membeda-bedakan temannya, namun siswa tetap melakukan hal tersebut. 3) Guru wali tidak pernah mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. 4) Kurangnya perhatian dan dukungan dari lingkungan keluarga siswa mengenai budaya serta menghormati perbedaan karena orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaannya. 5) Guru belum pernah menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran apapun karena minimnya penguasaan teknologi terlebih untuk pengintegrasian unsur budaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut terlihat bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam memahami budaya dan adat istiadat di lingkungannya menyebabkan terjadinya sikap intoleransi di kalangan siswa akibat rendahnya kemampuan literasi. Permasalahan intoleransi dan rendahnya pengetahuan siswa terhadap budaya sekitar menunjukkan bahwa siswa SD Negeri 3 Petak memiliki literasi budaya yang rendah.

Permasalahan literasi budaya Kelas IV SD Negeri 3 Petak juga didukung dengan hasil belajar IPAS siswa. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak yaitu 14 siswa, sebanyak 64% atau 9 orang siswa kurang menguasai materi yang diajarkan, sebaliknya 36% atau 5 siswa telah menguasai materi dengan baik. Persentase ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perlakuan khusus dalam pembelajaran seperti penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai serta pembelajaran dengan bantuan media.

SD Negeri 3 Petak sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai indikator utama dalam penilaian. Nilai rata-rata siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak berdasarkan hasil ulangan harian yaitu sebesar 65 dengan dengan kategori belum mencapai ketuntasan. Ketuntasan siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak agar capaian tujuan pembelajaran berada pada kategori tuntas tanpa remedial yaitu pada rentang 66-85. Berdasarkan panduan Penilaian Acuan Patokan skala 5 menurut Agung (2022a) yang menyatakan bahwa persentase penguasaan siswa pada rentang 80-89 dengan kategori baik dan rentang 90-100 dengan kategori sangat baik. Persentase penguasaan belajar siswa sekolah dasar sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih menurut BSKAP Kemendikbud, (2022) yaitu pada rentang 81-100. Rata-rata ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS yaitu sebesar 65, jika dibandingkan dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) rata-rata nilai tersebut tergolong pada interval 41-65% yang artinya berada pada kriteria belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran. Nilai tersebut mengacu pada PAP skala 5 pada

rentang 65-79 dengan kategori cukup. Selisih nilai rata-rata siswa sebesar 16 poin agar penguasaan siswa dapat memenuhi kategori baik berdasarkan PAP skala 5 dan BSKAP. Berdasarkan hal tersebut diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dilakukan perubahan dan inovasi untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat, berkesan, dan mendukung peningkatan keterampilan siswa. Proses pembelajaran guru di sekolah dasar belum optimal karena masih menggunakan metode pengajaran tanpa menggunakan media untuk menunjang keberhasilan belajar siswa (Trisna & Wulandari, 2024). Salah satu alternatif yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran terhadap literasi budaya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa. Pemilihan media harus selaras dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa (Udianti, 2024). Pengadaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif Jatra Bali yang berisi tentang tradisi Bali. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia dan latar belakang siswa yang semuanya mahir menggunakan teknologi seperti telepon genggam, maka pengadaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sangatlah tepat.

Multimedia interaktif adalah produk dan layanan digital berbasis sistem komputer yang menggabungkan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, dan audio dalam bentuk yang nyaman dan cocok bagi semua orang yang

melihatnya. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan (Putri & Ardi, 2021). Terdapat beberapa multimedia interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya seperti multimedia interaktif berbasis web terhadap literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Multimedia interaktif muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak yang menekankan pada peningkatan literasi budaya (Adiningsih, 2023). Multimedia pembelajaran *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur terhadap literasi budaya siswa (Lake *et al.*, 2023).

Berdasarkan berbagai pengembangan multimedia interaktif pada penelitian sebelumnya, belum ditemukan multimedia interaktif yang secara khusus memuat tradisi Bali terhadap literasi budaya, sehingga dikembangkan multimedia interaktif Jatra Bali. Multimedia interaktif Jatra Bali mengangkat budaya lokal masyarakat Bali berupa tradisi masyarakat secara turun temurun, mengingat Bali merupakan salah satu provinsi yang dikenal memiliki berbagai macam kearifan lokal penduduknya. Multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) merupakan multimedia interaktif yang memuat budaya Bali. Multimedia Interaktif Jatra Bali memuat konten tentang tradisi unik yang ada di setiap kabupaten/kota di Bali. Multimedia Interaktif Jatra Bali ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya karena banyak sekali komponen yang harus dikuasai siswa serta materi Indonesiaku Kaya Budaya cukup luas dan terbagi-bagi sehingga media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk mengajarkan materi tersebut. Melalui multimedia interaktif ini, Jatra Bali membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, melibatkan siswa, dan meningkatkan minat literasi siswa

sehingga literasi budaya dapat meningkat. Melalui literasi budaya dapat memelihara dan melestarikan budaya daerah, khususnya tradisi Bali serta kita turut melestarikan akar budaya yang menjadi dasar jati diri bangsa. Kebudayaan daerah juga mempunyai nilai sejarah yang besar karena menjadi saksi sejarah perjuangan dan prestasi yang patut dikenang dan diwariskan kepada generasi mendatang. Berdasarkan paparan diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi membaca di Indonesia terbilang rendah berdasarkan survei *Programme for International Student Assesment (PISA)*, dapat dilihat kemampuan literasi membaca di Indonesia menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti.
2. Rendahnya literasi budaya di Indonesia dibuktikan dengan masih maraknya kasus diskriminasi antar ras dan etnis
3. Tidak terdapat multimedia interaktif yang diimplementasikan dengan muatan IPAS yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-2.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam penunjang proses pembelajaran.
5. Rendahnya literasi budaya siswa dibuktikan dengan siswa masih sering melakukan tindakan *bullying* dengan cara mengejek teman yang berbeda kemampuan, ras, gender, dan fisik.

6. Siswa belum mengetahui dan memahami budaya lokal, seperti tradisi unik yang ada di lingkungan sekitar.
7. Kurangnya perhatian dan dukungan dari lingkungan keluarga siswa mengenai budaya serta menghormati perbedaan karena orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaannya.
8. Guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya lokal pada media di dalam proses pembelajaran sebab minimnya informasi budaya sekitar.
9. Belum pernah menggunakan multimedia interaktif Jatra Bali yaitu mengenai tradisi Bali dalam pembelajaran terhadap literasi budaya siswa kelas IV SD sebagai variasi dalam mata pelajaran IPAS.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah utama untuk memastikan analisis yang optimal. Penelitian ini membatasi fokus pada ketidakadaan penggunaan multimedia interaktif Jatra Bali yaitu mengenai tradisi Bali dalam pembelajaran terhadap literasi budaya siswa kelas IV SD. Pembatasan ini juga mencakup mata pelajaran IPAS, terutama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Untuk itu dilakukan pengembangan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD Negeri 3 Petak ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD Negeri 3 Petak.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian pengembangan Multimedia Interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD Negeri 3 Petak sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis manfaat penelitian pengembangan ini adalah untuk menambah wawasan, konsep, dan referensi teknologi yang berkaitan dengan mengembangkan Multimedia Interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis manfaat penelitian ini berguna untuk memecahkan suatu permasalahan. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

#### **1. Bagi Siswa.**

Pengembangan Multimedia Interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD yang berisi fitur menarik serta gambar maupun video menarik tentang tradisi yang ada di setiap kabupaten di Bali, dengan tujuan meningkatkan semangat belajar siswa serta menghindari kejenuhan siswa dalam membaca.

#### **2. Bagi Guru**

Multimedia Interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD berfungsi sebagai referensi serta alat bantu guru dalam pembelajaran berbasis

teknologi. Tujuannya adalah untuk menginspirasi kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan dasar oleh sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan serta memfasilitasi kreativitas para guru mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk setiap materi yang diajarkan melalui pelatihan secara formal maupun informal.

### 4. Bagi Peneliti Lainnya.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dapat dijadikan dasar peneliti lain untuk melanjutkan meneliti variabel-variabel lain yang relevan dengan media multimedia interaktif.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk yakni media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS terhadap literasi budaya kelas IV SD Negeri 3 Petak. Multimedia Interaktif ini berfungsi sebagai sarana pendukung atau media bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif, menarik, dan efektif. Adapun spesifikasi produk pengembangan Multimedia Interaktif ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS yang ditujukan bagi siswa sekolah dasar kelas IV, multimedia interaktif ini

mengkombinasikan beberapa elemen seperti teks, gambar, animasi, audio, maupun video yang dapat digunakan dan diimplementasikan dengan baik dan efisien pada saat proses pembelajaran.

2. Proses pembuatan multimedia interaktif ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama.
3. Multimedia Interaktif ini memposisikan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Petak pada materi Indonesiaku Kaya Budaya sebagai subjek belajar sehingga peserta didik berperan aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
4. Produk yang dihasilkan berupa *link* HTML materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya tradisi Bali Muatan IPAS kelas IV.
5. Multimedia interaktif Jatra Bali ini dibuat khusus mengenai tradisi unik yang ada di setiap masing-masing kabupaten/kota di Bali dalam rangka meningkatkan literasi budaya siswa.
6. Multimedia interaktif ini dapat digunakan secara fleksibel yang berarti dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, baik secara *offline* maupun *online* serta dapat dengan mudah diakses melalui laptop, komputer, maupun *handphone*.
7. Spesifikasi tampilan produk
  - 1) Tampilan pembuka  
Pada tampilan pembuka bagian produk menampilkan display nama pengguna dan kelas.
  - 2) Tampilan Petunjuk Menu dan Pilihan Menu

Pada tampilan petunjuk menu dan pilihan menu menampilkan petunjuk penggunaan menu pada Multimedia Interaktif dan pilihan menu yang dapat diakses.

3) Tampilan Informasi pengembang

Pada tampilan informasi menampilkan informasi pengembang Multimedia Interaktif.

4) Tampilan Materi

Pada tampilan materi akan menampilkan video pembelajaran dan materi.

5) Tampilan Evaluasi

Pada tampilan evaluasi akan menampilkan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa.

6) Tampilan CP

Pada tampilan CP akan menampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Penting untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran karena membantu siswa untuk mengenali dan mengembangkan identitas budayanya sendiri serta agar mereka dapat beradaptasi dan bertoleransi terhadap budaya lokal (Juntara, 2024). Pengadaan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperlancar penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, diantaranya adalah kebutuhan dan karakteristik siswa. Multimedia interaktif adalah salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yang

memenuhi karakteristik siswa sekolah dasar dan memenuhi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan sebagian besar siswa sudah mahir dalam menggunakan teknologi (Abdurrahman *et al.*, 2020).

Penggunaan multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan. Multimedia interaktif Jatra Bali merupakan sebuah media pembelajaran yang di dalamnya mengintegrasikan budaya lokal. Multimedia interaktif ini mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan literasi budaya yang dimilikinya karena mengintegrasikan budaya lokal dalam bentuk tradisi Bali sehingga dapat melestarikan budaya-budaya Bali. Berdasarkan hal itu, pengembangan multimedia interaktif Jatra Bali sangat penting dikembangkan untuk menciptakan situasi belajar yang lebih menarik bagi siswa sehingga membuat siswa menjadi lebih paham, fokus, dan termotivasi dalam mempelajari keberagaman budaya lokal Bali dan juga nilai-nilai moral di dalamnya.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD umumnya telah menguasai keterampilan membaca dan menukis serta sebagian besar sudah mahir menggunakan teknologi sederhana seperti *PC* atau *smarthphone* dalam penggunaan media ini.
2. SD Negeri 3 Petak telah mempunyai sarana dan prasarana digital yang memadai seperti *chromebook*, laptop, LCD proyektor, serta jaringan internet.
3. Multimedia interaktif Jatra Bali mengenai tradisi unik Bali dapat meningkatkan semangat dan pengetahuan siswa kelas IV SD dalam literasi budaya.

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS ini sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif muatan ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.
2. Pengembangan multimedia interaktif ini hanya terbatas pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya tradisi unik yang ada di Bali.
3. Uji coba produk multimedia interaktif ini dilakukan hanya pada satu kelas yakni kelas IV SD Negeri 3 Petak.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Definisi istilah dijelaskan untuk meminimalisir kekeliruan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kajian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran, media, bahan ajar serta lainnya dan mendapatkan kelayakan produk.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahapan analisis (*analyse*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

3. Media pembelajaran adalah alat penyampaian pesan dan informasi antara guru dan siswa agar lebih mudah dipahami dalam kegiatan pembelajaran.
4. Multimedia interaktif adalah produk dan layanan digital dalam sistem komputer di mana konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, dan suara digabungkan menjadi suatu karya yang bagus dan memberikan kekuasaan kepada pengguna atas kontrol informasi yang pengguna lihat dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bernavigasi melalui struktur elemen-elemen yang terhubung.
5. Tradisi Bali adalah sebuah adat kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun atau terus menerus oleh masyarakat Bali yang meliputi nilai-nilai budaya, norma, peraturan perundang-undangan yang saling berkaitan dan kemudian menjadi suatu sistem atau peraturan yang mencakup seluruh gagasan masyarakat adat serta sistem budaya untuk menyelenggarakan kegiatan social.
6. Pembelajaran IPAS merupakan suatu mata pelajaran dalam suatu struktur kurikulum merdeka yang mempelajari makhluk hidup dan benda-benda hidup di alam semesta serta interaksi di antara manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, dalam hal ini peserta didik bukan hanya sebagai objek pembelajaran, namun sebagai subjek pembelajaran juga.
7. Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam mengetahui, memahami, menyikapi budaya dalam keberagaman untuk melestarikan serta mengembangkan budaya Indonesia sebagai identitas bangsa.