

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Teori

Pada kajian teori dijelaskan mengenai 1) Multimedia interaktif, 2) Jelajah Tradisi Bali, 3) Pembelajaran IPAS SD, 4) Literasi budaya. Berikut ini penjabarannya.

2.1.1 Multimedia Interaktif

1. Hakikat Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini berjalan baik bila keduanya berfungsi dengan baik, ketika guru mampu menyampaikan informasi kepada siswa dan ketika siswa juga mampu menerima informasi tersebut dengan baik. Penyempurnaan komunikasi antara pengirim dan penerima informasi agar terciptanya komunikasi yang efektif maka diperlukan alat atau media komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Hasan *et al.*, 2021).

Menurut Sumiharsono (2020) media sebagai alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai penyampai suatu topik agar lebih mudah dipahami oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Saleh (2023) media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikator (siswa) sebagai penerima. Menurut Pagarra & Syawaludin (2022) media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan dan informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan). Media pembelajaran merupakan alat

yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Saat ini, proses pembelajaran telah memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi untuk mendukung lembaga pembelajaran, teknologi dapat berperan sebagai fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran (*Swati et al.*, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penyampaian pesan dan informasi antara guru dan siswa agar lebih mudah dipahami dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa sedemikian rupa sehingga tercipta kondisi optimal bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat perhatian siswa dapat tergugah, bahan ajar menjadi lebih jelas, metode lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran (tidak sekedar mendengarkan guru).

Secara sederhana Pagarra & Syawaludin (2022) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual adalah jenis media yang hanya mengandalkan indra pengamatan, misalnya media cetak seperti buku, majalah, peta, gambar dan sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang hanya mengandalkan indra pendengaran, misalnya pemutar kaset dan radio.
3. Media audio visual adalah film, video, acara televisi dan sebagainya.
4. Multimedia adalah jenis media yang melibatkan berbagai jenis media dan perangkat secara terpadu dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Klasifikasi yang hampir sama juga dilakukan oleh Saleh (2023) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat seperti foto, gambar, dan poster.
2. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja seperti audio tape, MP3 dan radio.
3. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, dan audio.
4. Multimedia adalah media yang dapat mewakili unsur-unsur media secara utuh, seperti suara, animasi, video, grafik, dan film. Contoh multimedia yakni multimedia statis, multimedia dinamis, multimedia interaktif, dan multimedia streaming.
5. Media realia adalah semua media nyata yang terdapat pada lingkungan alam, misalnya tumbuhan, batu, air, sawah dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum jenis media yaitu media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan media realita. Media pembelajaran dapat memberikan siswa pengalaman bersama mengenai kejadian disekitarnya dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

2. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari dua suku kata Bahasa Latin yakni, *nouns* dan *medium*. *Nouns* bermakna banyak atau beragam sedangkan *medium* bermakna perantara atau sesuatu yang dapat digunakan untuk menghantarkan atau menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Menurut munir, multimedia

merupakan kombinasi dari beragam media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang telah disusun menjadi file digital untuk digunakan menyampaikan pesan kepada publik (Safira, 2023).

Menurut Kadaruddin multimedia interaktif adalah suatu jenis multimedia yang memiliki alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih apa yang akan dilakukan setelahnya (Rahmadhani *et al.*, 2022). Menurut Safira (2023) multimedia interaktif adalah sebuah sistem yang menggabungkan dua komponen: multimedia (menyediakan informasi melalui berbagai media) dan interaktivitas (memungkinkan pengguna berpartisipasi dan mengontrol informasi). Menurut Willianti (2020) multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan elemen audio, teks, grafis, dan koleksi ke dalam satu koleksi atau presentasi yang memberikan kekuasaan pengguna atas kontrol informasi yang pengguna lihat dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bernavigasi melalui struktur elemen-elemen yang terhubung.

Multimedia interaktif adalah produk dan layanan digital dalam sistem komputer yang didalamnya memuat 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. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif, efisien, efektif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif dapat membangkitkan kembali motivasi belajar siswa dan membuat siswa aktif karena tertarik dengan multimedia

yang dapat menyajikan presentasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan animasi (Putri & Ardi, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah media yang mengkombinasikan beberapa elemen seperti elemen audio, teks, grafik, gambar, video, dan elemen lainnya yang disusun menjadi suatu media digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi serta memberikan kekuasaan kepada pengguna atas kontrol media sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi melalui elemen-elemen yang terhubung.

Multimedia interaktif memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan media pembelajaran yang lain. Menurut Willianti (2020) multimedia interaktif memiliki empat karakteristik utama, yaitu:

- 1) Sistem yang dikendalikan komputer.
- 2) Sistem yang terpadu.
- 3) Informasi yang diproses disajikan secara digital.
- 4) Antarmuka pengguna dari lingkungan tampilan akhir biasanya bersifat interaktif.

Selain itu, menurut Watri & Gimin (2023) karakteristik multimedia interaktif yaitu

- 1) Siswa menggunakan program tersebut seperti spasi dalam teks terprogram.
- 2) Siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya menggunakan lingkungan belajar, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer.
- 3) komunikasi antar siswa yang terorganisasi tetapi tidak terprogram.

Menurut Pendapat Rusli dkk Multimedia mempunyai ciri penting yaitu interaktivitas multimedia, karena dapat mempengaruhi pembelajaran dan isi pembelajaran (Surjono, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya yakni adanya gabungan beberapa unsur misal audio dan visual, adanya interaksi pengguna namun tidak terprogram, informasi yang diproses disajikan secara digital, serta bersifat independent sehingga dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memahami isi pembelajaran.

3. Elemen - elemen Multimedia Interaktif

Secara umum elemen multimedia dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu berbasis non-waktu (diskrit) dan berbasis waktu (kontinu). Pada elemen multimedia diskrit, informasi yang terkandung di dalamnya tidak berubah seiring waktu (statis), sedangkan pada elemen multimedia kontinu, informasi dapat berubah seiring waktu. Multimedia sendiri merupakan suatu perubahan dalam cara kita berkomunikasi satu sama lain, baik dalam hal pengiriman maupun penerimaan informasi, sehingga dapat dilakukan dengan lebih efektif dan juga lebih mudah untuk dipahami.

Unsur multimedia dapat memperkuat informasi yang disampaikan. Berikut elemen multimedia interaktif menurut Safira (2023), yaitu:

1. Teks yaitu kombinasi huruf yang membentuk kata atau kalimat untuk menjelaskan suatu tujuan atau materi pembelajaran agar dapat dipahami oleh pembaca.

2. Video adalah media yang menampilkan gambar bergerak dan dapat menggambarkan simulasi objek nyata.
3. Animasi adalah kombinasi teks, grafik, dan presentasi audio dalam bisnis.
4. Audio didefinisikan sebagai berbagai suara dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan lain-lain yang dapat didengar sesuai situasi dan kebutuhan.
5. Interaktivitas dalam multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.

Menurut Astuti (2021) multimedia interaktif memiliki beberapa elemen dasar, yaitu sebagai berikut.

1. *Font* (teks) adalah kombinasi kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cepat kepada pengguna.
2. Gambar (grafik) adalah komunikasi informasi dalam bentuk visual seperti garis, kotak, lingkaran, bayangan, dan warna sehingga multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.
3. Video memberikan gambar yang lebih jelas atau realistis dengan menghadirkan pengambilan gambar animasi secara langsung.
4. Animasi diartikan sebagai suatu teknologi yang dapat membuat suatu gambar diam bergerak, sehingga gambar tersebut seolah-olah hidup, dapat bergerak, bertindak, dan berbicara.
5. Suara yang digunakan dalam presentasi digunakan pada titik-titik strategi untuk menarik perhatian pada suatu topik tertentu
6. Interaktivitas adalah rancangan program media interaktif yang memungkinkan seseorang mengakses berbagai media atau jalur dalam program media interaktif untuk memberikan kepuasan dan makna bagi pengguna.

Menurut Surjono (2017), multimedia interaktif memiliki beberapa elemen multimedia dasar yaitu sebagai berikut.

1. Teks merupakan elemen multimedia paling dasar yang digunakan untuk mengungkapkan suatu pesan/informasi.
2. Gambar merupakan representasi dua dimensi yang dapat dimanipulasi dengan menggunakan komputer, seperti foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain.
3. Suara digunakan untuk memperjelas informasi teks dan gambar.
4. Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak satu demi satu untuk mewakili suatu proses tertentu.
5. Video merupakan rekaman peristiwa atau proses yang berisi rangkaian gambar bergerak disertai suara.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia memiliki beberapa elemen yaitu teks, suara, gambar, grafik, animasi, video, dan elemen yang dapat mendukung media menjadi interaktif yakni elemen interaktivitas atau control pengguna yang berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.

4. Kelebihan Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk membantu guru dalam pembelajaran. Multimedia interaktif dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sehingga membantu guru membuat model presentasi yang interaktif. Multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami serta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Munir (2015) ada beberapa kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

1. Sistem pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik serta siswa menjadi lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidik harus selalu kreatif dan inovatif dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.
3. Kemampuan menggabungkan teks, gambar, suara, musik, gambar animasi atau video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.
5. Mengilustrasikan materi yang sulit dijelaskan dengan penjelasan standar atau alat peraga.
6. Siswa belajar memperoleh informasi secara mandiri.

Menurut Grimm (2022) keunggulan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan multimedia interaktif untuk digunakan secara mandiri oleh siswa dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran.
2. Multimedia pendidikan ini dirancang untuk pembelajaran mandiri, maka memenuhi semua kebutuhan siswa secara mandiri. Media pembelajaran interaktif memenuhi semua kebutuhan individu siswa unik. Sifat produk multimedia ini memberikan keleluasaan bagi siswa yang selama ini lambat dalam memahami materi sehingga dapat belajar lebih efektif
3. Melalui pembelajaran interaktif dari multimedia, siswa menjadi terbantu dan lebih termotivasi untuk belajar.

4. Melalui bantuan multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menerima umpan balik terhadap hasil belajarnya
5. Multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri, maka pengguna mempunyai kendali penuh.

Menurut Kusumawati (2021) kelebihan multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
2. Terdapat interaksi antara komputer dan siswa pada saat pembelajaran.
3. Waktu belajar menjadi lebih efisien.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli diatas mengenai kelebihan dari multimedia interaktif maka adapun beberapa alasan yang mendukung penguatan pembelajaran melalui multimedia interaktif yakni

1. Pesan yang disampaikan dalam materi lebih nyata karena disampaikan secara jelas.
2. Merangsang indera yang berbeda sehingga terjadi interaksi
3. Visualisasi berupa teks, gambar, suara, video dan animasi lebih baik diingat dan diasimilasikan oleh siswa atau animasinya akan diingat oleh siswa dan diasimilasi dengan lebih baik.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih mobile bila lebih langsung dan terkendali.
5. Menghemat waktu, uang, dan energi.

Penggunaan multimedia interaktif dimaksudkan untuk merangsang minat siswa dan membantu siswa memahami konsep abstrak karena konsep abstrak dapat dibuat konkrit.

5. Kelayakan Multimedia Interaktif

Kelayakan teoritis produk multimedia interaktif dikaji dari segi kelayakan materi dan media. Kelayakan materi meliputi kesesuaian isi media dengan konsep dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, sedangkan kelayakan media meliputi desain media, kualitas media, dan kesesuaian konsep. Berdasarkan kelayakan kedua aspek tersebut, multimedia interaktif secara teoritis layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara teori, media harus dikaji oleh ahli desain, isi, dan materi untuk menghasilkan media yang sesuai (Amrulloh et al., 2023).

Analisis kelayakan multimedia interaktif dikonversikan menjadi 4 kriteria yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Produk pembelajaran multimedia interaktif dapat tergolong “layak” apabila seluruh aspek penilaian memperoleh skor minimal sebesar aspek penilaian dengan paling sedikit B atau termasuk dalam kriteria “layak”, apabila hasil penilaian tidak memenuhi kriteria tersebut, maka produk tersebut dianggap belum layak untuk digunakan (Kusumawati & Mustadi, 2021).

Tabel 2. 1
Skor kelayakan multimedia interaktif
(Sumber : dimodifikasi dari Sari *et al.*, 2024)

Skor kelayakan multimedia interaktif	Kriteria
--------------------------------------	----------

0-39%	Tidak layak
40%-59%	Cukup layak
60%-79%	Layak
80%-100%	Sangat layak

2.1.2 Jelajah Tradisi Bali

Istilah tradisi berasal dari kata *trader* atau *traderer* (bahasa Latin) yang berarti memindahkan, mengirim, memberi, dan menyelamatkan. Tradisi dapat diartikan juga dengan keyakinan atau perilaku suatu masyarakat, yang dilakukan oleh para pendahulu dan diwariskan kepada generasi berikutnya serta dapat berkembang dan berlanjut selama ribuan tahun (Hidayati, 2020). Tradisi ini tidak hanya ada di masa lalu, tetapi juga di masa kini dan akan terus ada seiring berjalannya waktu. Tradisi masuk ke dalam kehidupan masyarakat menjadi kebudayaan yang tetap dibudidayakan dan dilestarikan keberadaannya.

Tradisi identik dengan adat istiadat, yaitu kebiasaan-kebiasaan dan praktik keagamaan-magis yang berasal dari kehidupan masyarakat adat, 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 sosial (Putra & Herbudy, 2022). Mardimin juga mengemukakan bahwa tradisi merupakan suatu cara kolektif dalam masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi (Adhitya, 2022). Wibiyanto (2023) mengungkapkan bahwa tradisi adalah suatu bentuk kegiatan yang secara terus-menerus dilakukan oleh sekelompok orang atau suatu komunitas. Tradisi dapat digunakan untuk mengetahui perilaku suatu masyarakat baik sekuler maupun religius. Hubungan antar manusia, sikapnya

terhadap lingkungan, dan sikapnya terhadap alam, semuanya didasarkan pada tradisi. Tradisi dikembangkan sebagai suatu sistem yang memiliki model dan standar serta mengatur penggunaan saksi dalam kasus pelanggaran dan penyimpangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tradisi adalah sebuah adat kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun atau terus menerus oleh sekelompok orang atau komunitas 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.

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali budaya dan tradisi, hampir setiap suku bangsa mempunyai budaya dan tradisi yang berbeda-beda sesuai dengan ciri khasnya, keberadaannya terlihat jelas dalam setiap acara sakral atau aktivitas masyarakat sehari-hari. Tradisi yang ada di Indonesia tidak terhitung banyaknya, hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak budaya dan tradisi. Faktanya, hampir setiap daerah di Indonesia mempunyai tradisi daerahnya masing-masing, tradisi setiap daerah mempunyai keunikan tersendiri. Hal serupa juga terjadi di Bali, dimana terdapat perbedaan tradisi dan upacara adat yang menunjukkan ciri khas masyarakat yang berbeda-beda di setiap daerah. Kebanyakan wisatawan yang datang ke Bali tidak hanya sekedar bersantai namun juga mempelajari kearifan lokal seperti tradisi, budaya dan keunikan masyarakat Bali. Provinsi Bali terdiri dari 9 Kabupaten/Kota yakni Kabupaten Gianyar, Kabupaten Bangli, Kabupaten Buleleng, Kabupaten Karangasem, Kabupaten Klungkung, Kabupaten Jembrana, Kabupaten Tabanan, Kabupaten Badung dan

Kota Denpasar. Setiap kabupaten/kota di Bali memiliki tradisi yang berbeda-beda dan sangat beragam hal ini terjadi karena perbedaan kebiasaan-kebiasaan atau istiadat setiap daerah di Bali. Adapun contoh-contoh tradisi di setiap kabupaten di Bali yakni:

1. Kabupaten Gianyar

1) Tradisi Ngasa

Tradisi Ngasa dilakukan pada Hari Tilem di Sasih Kasa oleh warga Desa Adat Bukian, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar, Bali. Tradisi Ngasa ini diadakan setiap dua tahun sekali pada tahun genap. Dikutip dari Krista (2024) pada tradisi Ngasa ini, masyarakat membawa sesaji berupa banten gebogan beserta dana berupa uang tunai, perhiasan, kain, hingga akta tanah. Tradisi ini telah dipertahankan secara turun temurun dan warga Bukian bebas membawa hasil penghidupan keluarganya untuk disampaikan kepada leluhur dengan doa khusus. Bendesa Adat Bukian Drs. I. Made Suartana menjelaskan bahwa tradisi ini sebanding dengan Ngusaba Pitra, masyarakat mempersembahkan darpana dan kayu gelondongan di setra (pemakaman) desa adat Bukian. Bagi warga yang jenazahnya belum diaben, upacaranya dilaksanakan di pemakaman atau gumuk. Bagi warga yang keluarganya telah meninggal dunia dan sudah diaben, upacaranya dilaksanakan di bagian atas kuburan atau bagian hulu setra (Antari, 2024).

2) Tradisi Ngedeblag

Tradisi Ngedeblag dilaksanakan di Desa Adat Kemenuh. Tradisi Ngedeblag diadakan setiap tahunnya, tepatnya pada kajeng kliwon Sasih Kalima. Kata Ngedeblag berasal dari penafsiran masyarakat karena bunyi

nada-nada yang dibunyikan masyarakat dengan keras, meriah dan serentak, sehingga terdengar seperti *blag, blag, blag* (Jayendra, Dkk, 2023). Ngedeblag merupakan tradisi ritual yang dilakukan dengan berjalan kaki mengelilingi kawasan Desa Adat Kemenuh tanpa melintasi batas desa adat tetangganya. Keunikan tersebut terlihat jelas saat tradisi ini digelar pada hari kelima Sasih. Para lelaki mulai dari anak-anak hingga dewasa mengenakan kostum serta berdandan wajah yang menyeramkan atau berpakaian seperti Bhutakala (Ari, 2023). Anak-anak bertugas membawa pelepah enau yang melambangkan hutan, sedangkan krama lanang dewasa membawa alat yang dapat mengeluarkan bunyi. Meski membawa alat yang mengeluarkan bunyi, gamelan Baleganjur tetap dimainkan dalam prosesi tersebut untuk menambah kemeriahan dan semangat masyarakat. Tradisi Ngedeblag bertujuan untuk menyucikan bhuana agung (alam semesta) dan bhuana alit (diri manusia) agar desa Kemenuh yang sejahtera dapat terhindar dari berbagai macam bencana (Budiadnyana, 2022).

2. Kabupaten Bangli

1) Tradisi Mapasah di Trunyan

Desa Trunyan terletak di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Desa ini mempunyai tradisi penguburan yang unik dimana jenazah tidak dikuburkan. Dilansir dari Detik Bali (2022) Jenazah di Desa Trunyan tidak dikuburkan atau dikremasi, melainkan hanya ditaruh di bawah pohon Taru Menyan yang mampu menghilangkan bau jenazah. Tradisi penguburan atau mapasah sangat berbeda dengan tradisi penguburan pada umumnya. Pemakaman di Desa Trunyan jenazah tidak dikubur atau dibakar

melainkan dibaringkan di tanah dan dibiarkan membusuk di udara terbuka serta maksimal 11 jenazah yang boleh dikuburkan, apabila ke-11 kuburan sudah terisi tetapi ada jenazah baru yang perlu dikuburkan maka salah satu jenazah tertua dari 11 jenazah dikeluarkan dari ancak saji dan dibiarkan membusuk. Mayat dibiarkan di tanah hingga membusuk, namun tidak berbau sama sekali (Ubaidillah, 2021).

2) Tradisi Perang Papah

Tradisi Perang Papah atau Tari Babuang dipentaskan di desa adat Pengotan di kecamatan Bangli, kabupaten Bangli. Perang Papah merupakan permainan tradisional atau sering kali merupakan tarian pengorbanan untuk menghormati leluhur dan para dewa yang tinggal di Bukit Airawang (Gunung Abang) yang dilambangkan dengan Pura Tuluk Biyu. Tradisi Perang Papah ini menggunakan senjata papah biu (batang daun pisang) untuk menyerang lawan. Tarian ini hanya menggunakan batang pisang, bukan tangan untuk memukul lawan secara langsung. Tradisi ini dilaksanakan di Bangli pada purnama sasih keenam penanggalan Bali atau sekitar bulan Desember di Pura Bale Agung Pengotan. Makna tradisi ini tidak hanya berkaitan dengan tradisi agama dan spiritual, namun juga ikatan antar umat manusia yang tercipta dalam kebersamaan (Hafizha, 2023). Tarian Perang Papah atau Babuang ini diikuti oleh ratusan pemuda setempat yang diawali oleh pemuka adat. Perang Papah dilakukan pada akhir tarian Baris Babuang, para penari memukul penari lainnya dengan senjata papah biu (Hafizha, 2023). Tari Babuang dalam ritual Bhatara Dalem Pingit memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi keagamaan, fungsi

estetika, dan fungsi integrasi sosial. Fungsi keagamaan tari Babuang merupakan bentuk persembahan kepada para leluhur yang tinggal di Gunung Airawang (Gunung Abang) dan manifestasi Tuhan yang tinggal di Pura Tuluk Biu. Fungsi estetika mengacu pada nilai kesucian (sivam), kebenaran (satyam), dan keseimbangan atau keselarasan (sundaram), serta fungsi integrasi sosial, yakni tari ini digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan solidaritas Masyarakat (Sudarma, 2021).

3. Kabupaten Buleleng

1) Tradisi Nyakan Diwang

Tradisi Nyakan Diwang dilakukan sehari setelah Nyepi, yaitu hari Ngembak Geni. Tradisi Nyakan Diwang ini dilakukan oleh warga Desa Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Dilansir dari Bali Post (2024) Proses pelaksanaan tradisi Nyakan Diwang ditandai dengan dibunyikannya Kukul atau Kentongan. Bunyinya Kukul atau Kentongan menandakan tradisi Nyakan Diwang dapat dimulai. Alat dan bahan yang digunakan masih tradisional seperti menggunakan tungku api yang terbuat dari batu atau batako dan menggunakan kayu bakar untuk menyalakan apinya. Saat tradisi Nyakan Diwang berlangsung, jalanan desa Banjar dipadati warga yang antusias. Biasanya area depan pintu masuk rumah dijadikan sasaran proses memasak. Anggota keluarga yang tidak ikut memasak biasanya membentangkan tikar di depan rumah dan duduk sambil minum kopi panas sambil saling bertegur sapa dengan tetangga. Ada pula yang saling mengunjungi dan bercanda satu sama lain. Berkunjung ke rumah tetangga terdekat dapat mempererat tali silaturahmi atau menyama

braya, sehingga masyarakat lebih mengenal satu sama lain dan kehidupan sosial semakin harmonis. Tradisi ini tidak hanya menjadi momen Silaturahmi antara warga dan keluarga, namun juga dianggap sebagai simbol mencairnya Dasa Mala dalam diri dan berharap kehidupan yang lebih baik di masa depan.

2) Tradisi Megoak-goakan

Tradisi Megoak-goakan tetap dipertahankan oleh warga Desa Panji, Buleleng. Dikutip dari Rivaldo (2024) Megoak-goakan diadakan setiap tahun pada Hari Ngembak Geni untuk merayakan jasa Raja Ki Barak Panji Sakti. Megoak-goak biasanya dimainkan di lapangan yang berisi air atau lumpur agar peserta tidak terluka jika terjatuh pada saat permainan. Hal inilah yang menjadi tantangan tersendiri karena lebih sulit untuk dipindahkan. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok yang masing-masing beranggotakan sekitar 20 orang. Setiap orang berbaris dan berpegangan pada pinggang orang di depannya, orang yang berada di depan biasanya adalah orang yang mempunyai kemampuan fisik paling baik yang disebut dengan goak. Makna tradisi Magoak-goakan dari segi etika bertujuan untuk saling menghormati tanpa memandang status, dan dari segi pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sportivitas, kerja keras dan keikhlasan yang timbul dari akhlak yang luhur untuk menciptakan kedamaian bagi masyarakat desa Panji (Dewi, 2020).

4. Kabupaten Karangasem

1) Tradisi Siat Api

Tradisi Siat Api merupakan tradisi turun temurun yang dilakukan oleh warga di Desa Adat Duda, Selat, Karangasem. Tradisi ini merupakan upacara penyucian sekala dan niskala di Desa Adat Duda yang digunakan untuk melaksanakan upacara sakral besar yaitu Upacara Usaba Dalem yang lebih dikenal dengan Upacara Dodol (Dewata, 2023). Tradisi ini juga dimaksudkan untuk menjamin keselamatan dan kesejahteraan warga Desa Adat Duda. Tradisi ini diawali dengan melakukan upacara ngulah kala (pengusiran bhuta kala) di setiap rumah, kemudian danyung atau prakpak (daun kelapa kering) digulingkan di atas api yang diletakkan di depan rumah dan setelah diyakini seluruh bhuta kala keluar dari pekarangan maka selanjutnya dinetralkan di desa adat Duda wawidangan melalui ritual siat api. Sebelum tradisi ini dilaksanakan, terlebih dahulu didahului dengan pertunjukan fragmentari yang menceritakan tentang filosofi dari tradisi siat api itu sendiri. Sarana yang digunakan untuk siat api adalah prakpak yang diikat menjadi satu kemudian dinyalakan lalu dipukulkan di antara krama yang sebelumnya dibagi menjadi dua kelompok yang dibedakan berdasarkan ikat kepala, yaitu poleng dan merah. Percikan api kemudian menyembur setelah timbul dari pukulan prakpak, sehingga terbentuklah bercak hitam di bagian punggung bekas arang dari prakpak tanpa rasa sakit. Pementasan ritual dimulai pukul 18.00 wita tepat pada saat sandyakala (sore menjelang malam) diiringi musik baleganjur di perbatasan antara desa Duda Timur dan desa Duda yaitu di jembatan Tukad Sangsang (Yuda, 2023).

2) Tradisi Makare-kare

Tradisi Mekare-kare atau Mageret Pandan merupakan tradisi bertarung dengan menggunakan daun pandan yang dimaksudkan sebagai persembahan untuk menghormati dewa perang Indra dan persembahan untuk para leluhur. Tradisi ini juga merupakan bagian dari upacara Sasih Sembah yaitu upacara keagamaan terbesar di Desa Tenganan. Tradisi ini diadakan di Desa Tenganan, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem, Bali setiap tahun pada bulan Juni. Tradisi ini berlangsung selama 2 hari dan dilaksanakan di depan balai pertemuan di halaman desa. Umumnya tradisi ini dilakukan pada pukul 14.00. Mekare-kare atau Mageret Pandan dilakukan dengan senjata berbentuk daun pandan yang diikat menjadi bentuk gada. Perisai yang digunakan terbuat dari anyaman rotan. Tradisi ini wajib dilakukan oleh anak laki-laki yang memasuki masa puber hingga dewasa. Peserta mengenakan pakaian adat khas Desa Tenganan yaitu kain tenun pegringsingan (Prasetya, 2023).

5. Kabupaten Klungkung

1) Tradisi Dewa Mesraman

Tradisi Dewa Mesraman dilakukan di Desa Pakseballi, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung dan dilaksanakan setiap Hari Kuningan atau 210 hari sekali. Tradisi Dewa Mesraman diadakan di Pura Panti Timbrah karena konon ritual ini dibawa oleh para pendatang dari desa asal Timbrah Karangasem. Dikutip dari Payana (2023) Mesraman berasal dari kata mesra (bahagia lahir bathin). Hal ini juga terlihat pada para pengayuh yang selalu menunjukkan keceriaan saat melaksanakan tradisi Dewa Mesraman. Tradisi Dewa Mesraman berfungsi untuk memperkuat rasa solidaritas antar

masyarakat setempat. Tradisi ini dimaknai sebagai bentuk ritual mendoakan kesejahteraan dan persatuan antar saudara, kesuburan alam semesta, dan keharmonisan antara manusia dan makhluk hidup lain dengan alam semesta (Mardika, 2023).

2) Tradisi Nyagaang

Nyagaang merupakan tradisi yang ada di Klungkung, seperti Desa Tojan Klungkung, Bali. Tradisi Nyagaang merupakan rangkaian upacara terakhir di hari Kuningan. Tradisi ini selalu dilakukan pada siang hari di Klungkung, tepatnya jam 12 siang di depan pintu setiap rumah. Peralnya, Nyagaang dipercaya sebagai cara agar arwah leluhur kembali ke nirwana. Tradisi ini telah dilakukan secara turun-temurun dan menggunakan cara-cara tertentu, dalam tradisi ini yang dimaksud adalah banten saagan yang berupa sesaji berupa jajanan kering, jagung, nanas, dan daging. Unsur lain yang tidak boleh terlewatkan di banten saagan adalah batang tebu. Batang tebu ini dijadikan bekal pada Hari Raya Galungan dan Kuningan yang dipercaya membawa keberuntungan (Krista, 2023).

6. Kabupaten Tabanan

1) Tradisi Siat Sambuk

Tradisi Siat Sambuk disebut juga perang bakar sabut kelapa merupakan tradisi unik yang dilakukan secara tradisional oleh warga Banjar Pohgending, Desa Pitra, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Bali, menjelang Hari Raya Nyepi. Tujuan dari tradisi ini adalah untuk “Nyomya Bhuta Kala” di lingkungan desa. Siat Sambuk berakar pada tradisi “mabuu-buu”, yaitu tradisi mengelilingi pekarangan rumah dengan

obor atau membakar daun kelapa (danyuh). Tujuan dari tradisi ini yaitu untuk menangkal musibah dan menetralsir hal-hal negatif yang ada di desa. Peserta tradisi Siat Sambuk ini adalah para pemuda seka teruna teruni Banjar Pohgending. Siat Sambuk diiringi oleh Gamelan Bale Ganjur yang mengajak peserta untuk melempar sambuk ke arah kelompok lawan dan berusaha menghindari sambuk yang dilempar lawan. Sorak sorai warga sekitar yang menyemangati para peserta pun semakin menambah kemeriahan suasana Siat Sambuk (Ayuaprilia, 2023).

2) Tradisi Mreteka /Ngaben Bikul

Upacara Mreteka Merana (sering disebut Ngaben Tikus) merupakan upacara khas Bhuta Yadnya dan satu-satunya di Bali. Tradisi ini cukup lumrah dilakukan oleh masyarakat Hindu di Kabupaten Tabanan, khususnya oleh masyarakat Subak Krama di kawasan Desa Pekraman Bedha, Desa Bongan, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Mreteka Merana terdiri dari dua kata yaitu kata Mreteka dan kata Merana. Mreteka artinya berdoa, Merana artinya hama dan penyakit. Tujuan dari upacara ini adalah untuk menyucikan batin/Atma dari hama penyakit agar kembali ke asalnya dan tidak kembali lagi ke bumi sebagai hama dan merugikan segala jenis tanaman yang ada di bumi terutama tanaman padi. Tradisi ini dilakukan oleh masyarakat Desa Pekraman Bedha ketika hama tikus dan hama lainnya telah menimbulkan gangguan yang luar biasa dan tidak dapat dikendalikan (Budiadnyana, 2023).

7. Kabupaten Jembrana

1) Tradisi Mekepong

Tradisi Makepung merupakan pacuan kerbau yang dilakukan oleh masyarakat petani di Provinsi Bali, khususnya di Kabupaten Jembrana. Makepung artinya pacuan kerbau yang katrol atau semacam alat angkutnya ditarik oleh sepasang kerbau. Keberadaan Makepung erat kaitannya dengan struktur geografis dan mata pencaharian pertanian sebagian besar warga Jembrana. Makepung berasal dari kata makepung-kepungan (bahasa Bali) yang berarti “kejar-kejaran”. Inspirasinya berasal dari kegiatan pada berbagai tahapan budidaya padi, yaitu tahap penghancuran tanah menjadi lumpur dengan bantuan lampit. Makepung juga merupakan olahraga pertanian Bali kuno, biasanya dilakukan pada musim tanam padi untuk hiburan dan rekreasi. Tradisi ini konon dapat menumbuhkan semangat dan ketekunan dalam mengejar Impian (Suardika, 2022).

2) Tradisi Ninjau Haji

Tradisi Ninjau Haji merupakan tradisi pengawalan calon haji di Kabupaten Jembrana. Tradisi turun temurun ini dilakukan masyarakat Jembrana dengan cara mengumpulkan calon jamaah haji kemudian mengantarnya hingga ke pelabuhan Gilimanuk. Acara ini menjadi sangat meriah ketika ratusan hingga ribuan orang berkumpul untuk mengantar calon jamaah haji menuju pelabuhan. Masyarakat tidak hanya sekedar mengantar jamaah, tetapi juga meminta didoakan oleh para calon jamaah haji yang hendak berangkat ke Tanah Suci agar suatu saat bisa segera berangkat haji. Menurut sejarahnya, tradisi Ninjau Haji berawal dari adanya tradisi menjelang keberangkatan yang sering disebut dengan ibadah haji. Masyarakat terlebih dahulu menunaikan ibadah haji ke rumah masing-

masing calon jamaah haji yang ingin menunaikan ibadah haji ke Mekkah, baik secara perorangan maupun bersama-sama. Tradisi Ninjau Haji sudah ada sejak lama dan terus berlanjut hingga saat ini setiap tahunnya pada musim haji. Tradisi ini tetap dipertahankan oleh keluarga, kerabat calon jamaah haji dan juga oleh masyarakat muslim Jembrana (Kusuma, 2024).

8. Kabupaten Badung

1) Tradisi Mekotek

Ngerebek Mekotek atau lebih dikenal dengan Mekotek merupakan salah satu tradisi di Bali yang hanya ada di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Tradisi Mekotek ini biasanya diadakan setiap 6 bulan sekali atau 210 hari (menurut penanggalan Hindu), yaitu pada Hari Raya Kuningan. Mekotek merupakan salah satu tradisi tolak bala di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Mekotek sendiri berasal dari kata “tek-tek” yaitu suara kayu yang saling dipukul. Tradisi Mekotek dilakukan dengan tujuan memohon keselamatan. Tradisi Mekotek ini merupakan warisan kuno yang dijalankan oleh umat Hindu di Bali khususnya masyarakat Bali di Desa Munggu secara turun temurun hingga saat ini. Mekotek mempunyai makna sebagai wujud penghormatan terhadap pahlawan, penangkal musibah dan sarana pemersatu masyarakat (Satria, 2023).

2) Tradisi Mabuug-buugan

Tradisi Mabuug-buugan berasal dari kata buug yang berarti lumpur. Buug mengacu pada bumi atau ibu pertiwi. Tradisi Mabuug-buug dilaksanakan oleh masyarakat Desa Kedongan pada saat Ngembak Geni

yang menandai dimulainya aktivitas masyarakat setelah Catur Brata Penyepian. Tradisi ini diikuti oleh hampir seluruh masyarakat, baik laki-laki maupun perempuan dari berbagai kalangan usia. Sebelum dimulainya mebuug-buugan, masyarakat Kedonganan berkumpul di halaman Bale Agung Desa Adat Kedonganan untuk pembekalan dan doa, kemudian berjalan dari sana menuju pantai di sebelah timur hutan bakau dimana mereka saling menutupi dengan lumpur. Lumpur yang digunakan disebut buug punglu atau lumpur yang massa jenisnya mirip dengan tanah liat, dan tidak hanya saling melumuri lumpur tetapi mereka saling melempar lumpur untuk mengungkapkan kegembiraannya (Kartikaningrum, 2023). Tradisi Mabuug-buugan juga erat kaitannya dengan upaya menjaga kelestarian laut serta tujuan Mabuug-buugan adalah menyucikan diri dan menghilangkan kotoran. Tradisi Mabuug-buug juga merupakan bentuk penghormatan atau pengagungan terhadap laut atau simbol perdamaian, karena warga dihimbau untuk membersihkan diri di pantai setelah Mabuug-buug (Sudarsana *et al.*, 2021).

9. Kota Denpasar

1) Tradisi Omed-omedan

Tradisi Omed-omedan dilakukan oleh warga Banjar Kaja, Ssetan, Denpasar. Tradisi ini biasanya diikuti oleh para pemuda dan pemudi pada saat Ngembak Geni. Para pemuda dan pemudi mengenakan pakaian adat Bali dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pemuda (laki-laki) dan kelompok pemudi (perempuan). Pada saat ritual, setiap kelompok secara bergiliran memilih satu orang untuk diangkat dan ditempatkan di

barisan paling depan dan kedua kelompok saling berhadapan. Para pemuda dan pemudi di barisan depan saling berpelukan. Para peserta disiram air oleh panitia hingga basah kuyup sambil saling berebut. Masing-masing kelompok berusaha melepaskan pasangannya dari pelukan tersebut hingga terlepas. Tradisi Omed-omedan rutin digelar setiap tahun ini merupakan wujud kebersamaan dan kekeluargaan antar warga usai ibadah Nyepi (Ginta, 2024).

2) Tradisi Ngerebong

Tradisi Ngerebong dilakukan masyarakat di Desa Kesiman, Denpasar Timur, Bali. Tradisi ini biasa dilakukan di Pura Petilan, Kesiman, Denpasar Timur. Tradisi ini terbilang unik karena diyakini upacara sakral tersebut melibatkan berkumpulnya para dewa pada saat ini dan biasanya tradisi ini dilakukan 8 hari setelah Hari Raya Kuningan. Ngerebong sendiri berasal dari bahasa Bali yang berarti berkumpul. Ngerebong sendiri merupakan upacara Bhuta Yadnya atau Pecaruan, yaitu tradisi ini bertujuan untuk mengingatkan umat Hindu akan Sedharmanya melalui media suci. Ngerebong sendiri dianggap sebagai tempat berkumpulnya para dewa pada masa ini. Ritual atau tradisi ini dilakukan untuk menjaga keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, antara manusia dengan manusia, dan antara manusia dengan lingkungan alamnya, yang biasa disebut dengan Tri Hita Karana. Prosesi Ngerebong dilaksanakan sejak pagi hari di Redite Pon Medangsia dan dilaksanakan upacara Tabuh Rah. Tabuh Rah bertujuan untuk membangkitkan guna rajah agar tersomiat atau selaras sehingga mengikuti arahan guna sattwam (Ditya, 2023).

2.1.3 Pembelajaran IPAS SD

Belajar adalah suatu proses atau usaha untuk mengarahkan perilaku belajar peserta didik atau usaha mengajar seseorang. Istilah “pembelajaran” mempunyai arti yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat perencanaan pembelajaran sebagai upaya mengajarkan sesuatu kepada siswa (Andini, 2024). Siswa berinteraksi tidak hanya dengan guru sebagai salah satu sumber belajar tetapi juga dengan seluruh sumber belajar yang dapat digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum baru yang diluncurkan di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu fokus utama kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad 21, termasuk keterampilan lingkungan hidup. Jurusan IPA dan IPS dipisah pada muatan kurikulum 2013 dan sebelumnya, namun dalam perencanaan kurikulum Merdeka, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dipadukan menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Kemendikbud, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan tak hidup di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mengingat siswa sekolah dasar masih melihat segala sesuatu sebagaimana adanya, yakni secara keseluruhan dan terpadu, sehingga ilmu

pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabungkan di bawah satu nama, yaitu IPAS. Hal ini dilakukan juga dengan mengingat bahwa anak SD/MI masih dalam tahap berfikir konkrit/ sederhana, utuh, tuntas, dan masih terperinci (Suhelayanti *et al.*, 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan kurikulum merdeka bertujuan untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu, bersikap aktif, mengembangkan kemampuan menyelidiki, mengembangkan pemahaman diri sendiri dan lingkungan, serta pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah sehingga peserta didik bukan lagi sekedar objek pembelajaran, tetapi sebagai subjek pembelajaran juga (Agustina *et al.*, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan 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.

Awal penerapan kurikulum merdeka belajar ini, pelajaran IPAS ini hanya diterapkan pada siswa kelas 4 dan selanjutnya pelajaran IPAS ini hanya digunakan di kelas tinggi seperti kelas 4, 5, dan 6. Hal istimewa ketika mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah materinya tidak digabung menjadi satu materi, apabila materi tersebut tidak dikonsolidasikan menjadi satu materi, maka pembelajaran IPAS terbagi menjadi dua, yaitu tahap pertama siswa mempelajari materi pelajaran IPA pada tahap 1 dan sebaliknya pada tahap 2 siswa mempelajari materi yang berkaitan dengan pengetahuan social (Suhelayanti *et al.*, 2023).

Pendidikan IPAS berperan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai Profil Pelajar Indonesia yang sempurna. IPAS membantu peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin mengetahuinya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut dapat mengantarkan peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS sikap ilmiah sekolah (rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, berpikir analitis, dan kemampuan menarik kesimpulan yang tepat) yang akan menimbulkan wawasan dalam diri peserta didik (Agustina *et al.*, 2022).

Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, peserta didik diharapkan dapat menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS dan memanfaatkannya dalam menyelesaikan permasalahan dalam IPAS sehingga fokus utama pembelajaran IPAS pada program SD/MI/Paket A tidak pada seberapa banyak materi yang dapat diserap siswa tetapi seberapa baik mereka dapat menerapkan ilmunya (Kemendikbud, 2022). Mengingat sebagai negara kaya akan budaya dan kearifan lokal maka dalam hal ini materi yang menjadi perhatian yaitu materi Indonesiaku Kaya Budaya di jenjang kelas IV Sekolah Dasar.

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang menempati wilayah nusantara. Setiap daerah mempunyai masyarakat budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda, kebiasaan atau tradisi, adat istiadat, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan nenek moyang dan masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur yang berlaku

dalam cara hidup masyarakat untuk menjaga dan mengelola lingkungan hidup, bisa berupa adat atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara bercocok tanam, dan lain-lain serta bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama. Berikut beberapa contoh kearifan lokal:

1. Tradisi pindah rumah secara gotong royong (Marakka' Bola) yang berasal dari Sulawesi Selatan.
2. Tradisi mengucapkan syukur dengan nasi tumpeng.
3. Larangan penebangan hutan di Hutan Larangan Adat Rumbio Kanagarian di Riau.
4. Kepercayaan *te aro neweak lako* yang berasal dari Papua.
5. Tradisi *megibung* di Karangasem Bali yang bermakna mempererat rasa persaudaraan.

Indonesia mempunyai keanekaragaman budaya. Banyak kelompok etnis dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan dan seni yang berbeda. Keberagaman ini sebagian disebabkan oleh lingkungan yang berbeda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai kondisi alam yang berbeda-beda. Kondisi alam yang berbeda-beda ini mempengaruhi cara hidup, kebiasaan dan budaya penduduknya. Letak Indonesia sangat strategis karena terletak di antara 2 benua yaitu antara Asia dan Australia serta Indonesia terletak di antara 2 samudera, Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Berdasarkan hal tersebut, Indonesia mudah dikunjungi oleh para pendatang. Hal ini mengakibatkan budaya bangsa lain akan ikut datang ke negara kita dan mempengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi oleh budaya negara lain (Kemendikbud, 2023).

Masyarakat Indonesia seharusnya bangga dengan kekayaan budayanya Indonesia. Budaya yang kita miliki adalah identitasnya Indonesia dan kita harus melestarikannya. Hal ini bisa kita lakukan dengan menjaga kesatuan dan keutuhannya. Kita bisa saling mengenal walaupun kita berasal dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam keberagaman itulah yang harus kita bangun agar bangsa menjadi kuat, aman, dan damai (Kemendikbud, 2023).

2.1.4 Literasi Budaya

Literasi merupakan salah satu hasil belajar mandiri. Literasi tidak dapat dipisahkan dari bahasa. Seseorang dianggap melek huruf, jika ia telah memperoleh keterampilan bahasa dasar yaitu membaca dan menulis. Secara umum, literasi merupakan kemampuan dasar seseorang atau individu untuk memahami, memahami, dan mengolah informasi sambil membaca dan menulis. Kata literasi digunakan dalam arti yang lebih luas dan lebih kompleks atau memiliki makna yang lebih kompleks. Literasi mencakup banyak bidang salah satunya literasi budaya (Karmila *et al.*, 2023).

Menurut Alfarisi (2020) Literasi budaya adalah kemampuan mengetahui budaya suatu negara-bangsa, kearifan lokal dan budaya nasional, serta kemampuan dan keinginan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya. Karmila (2023) menyatakan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menyikapi budaya, nilai-nilainya, norma-norma, adat istiadat, seni, sejarah dan pranata sosialnya, serta literasi budaya juga mencakup kemampuan menganalisis dan menafsirkan budaya serta berbagai jenis budaya yang ada dalam masyarakat.

Literasi budaya menurut Safitri & Ramadan (2022) dapat dipandang sebagai kemampuan memahami dan menyikapi budaya Indonesia sebagai identitas bangsa. Hal ini sesuai dengan pandangan Setiawan (2020), bahwa literasi budaya adalah kemampuan memahami dan terbuka terhadap keragaman budaya suatu bangsa, yang mencerminkan jati diri bangsa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam mengetahui, memahami, menyikapi budaya dalam keberagaman untuk melestarikan serta mengembangkan budaya Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya adalah sebuah konsep yang muncul akibat globalisasi dunia yang sudah semakin kompleks. Literasi budaya mencakup beberapa aspek yakni pemahaman, keterlibatan, serta apresiasi terhadap budaya yang ada di lingkungan sekitar kita. Pemahaman literasi budaya tidak hanya sebatas kemampuan seseorang dalam baca dan tulis, namun literasi budaya juga mencakup kemampuan pemahaman seseorang dalam pemberian pandangan, menelaah serta merespon berbagai bentuk ekspresi budaya.

Kemampuan mengenali keberagaman dan tanggung jawab sebagai warga negara merupakan keterampilan yang harus dikuasai setiap orang di era modernisasi. Sangat penting pendidikan budaya diajarkan di sekolah sejak dini. Pendidikan kebudayaan tidak hanya sekedar melindungi dan mengembangkan kebudayaan nasional dan lokal, namun juga membangkitkan kepribadian bangsa Indonesia di masyarakat agar tetap mencintai dan melestarikan budaya. Dikutip dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) literasi budaya mencakup aspek-aspek berikut:

1. Memahami kompleksitas kebudayaan.

2. Tingkat toleransi terhadap keberagaman.
3. Kepedulian terhadap budaya.
4. Partisipasi dalam kegiatan kebudayaan.
5. Pengetahuan tentang budaya sendiri.

Literasi budaya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami, menghayati, menganalisis dan menerapkan budaya sebagai bagian dari jati diri bangsa. Tujuan dari kampanye pendidikan budaya adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai nilai pelestarian dan penguatan warisan budaya sebagai bagian dari jati diri bangsa. Literasi budaya bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi antara orang-orang yang berbeda latar belakang etnis dan budaya. Hal ini penting untuk menghadapi permasalahan global dalam masyarakat yang terhubung saat ini (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Literasi budaya membawa banyak manfaat dalam segala bidang kehidupan. Salah satunya sangat penting untuk mewujudkan negara yang beradab. Setidaknya literasi budaya dapat mengurangi sikap individualistis, menghindari ego kolektif, dan menghindari kesalahpahaman. Orang-orang dari latar belakang budaya yang berbeda dapat berkomunikasi dengan lebih mudah jika mereka terdidik secara budaya. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa literasi budaya dapat membantu membentuk cara pandang kritis seseorang. Keunggulan literasi budaya adalah kemampuan memahami dan menghubungkan budaya Indonesia sebagai identitas bangsa. Pengembangan literasi budaya harus terus dilanjutkan sedemikian rupa sehingga literasi budaya dapat memberikan manfaat dalam (Pratiwi & Asyarotin, 2022) dijelaskan bahwa manfaat literasi budaya sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya sebagai identitas bangsa.
2. Membantu orang berkomunikasi dengan orang-orang dari latar belakang etnis dan budaya yang berbeda.
3. Membantu melestarikan warisan budaya sebagai bagian dari jati diri bangsa.
4. Mengembangkan keterampilan penting untuk menganalisis dan memahami konteks budaya dan sosial.
5. Perluas visi dan pengetahuan tentang budaya Indonesia dan internasional.
6. Meningkatkan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan sosial dan budaya yang sedang berlangsung.
7. Meningkatkan toleransi dan menghargai perbedaan budaya dan sosial.
8. Mendorong masyarakat untuk lebih aktif melestarikan dan memajukan kebudayaan sebagai bagian dari jati diri bangsa.
9. Membantu masyarakat memahami makna dan nilai budaya yang diwarisi nenek moyang.

Mencapai literasi budaya diperlukan pengetahuan atau pemahaman yang mendalam tentang literasi. Kegiatan literasi budaya dapat dilakukan siswa setidaknya semasa sekolah untuk menanamkan ilmu pengetahuan, namun juga sebagai suatu kebiasaan yang harus diperoleh sebelum berbagi dengan masyarakat. Literasi juga berkaitan dengan keberhasilan dalam lingkungan akademik, sehingga literasi merupakan sarana penting untuk mencapai keberhasilan dalam lingkungan sosial.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun kajian relevan terkait dengan penelitian pengembangan media ini adalah.

1. Penelitian oleh Zulqadri & Nurgiyantoro (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web terhadap literasi budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis web layak berdasarkan hasil evaluasi ahli media yang memperoleh skor 47 dengan kategori “sangat layak” dengan skor minimal 20, pada materi pertama validasi ahli yang mendapat skor 41 dengan skor minimal 19, untuk ahli materi kedua mendapat skor 46 dengan skor minimal 19 dan dari ahli bahasa mendapat skor 45 dengan skor minimal 19, maka dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diujikan kepada siswa, dari hasil validasi ahli dan pemangku kepentingan dapat disimpulkan bahwa media layak dan efektif dalam meningkatkan kompetensi budaya dan literasi digital siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan multimedia interaktif dan efektivitas peningkatan kompetensi budaya. Perbedaannya terletak pada bentuk hasil atau keluaran multimedia serta efektivitasnya, yang juga mencakup kompetensi digital.
2. Penelitian oleh Adiningsih (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Pada Siswa Kelas V SD Negeri Titab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa muatan interaktif multimedia IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dinyatakan (1) valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran yaitu 91,7% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian ahli desain pembelajaran yaitu 92,86%

dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil penilaian ahli media pembelajaran yaitu 97,2% dengan kualifikasi sangat baik; (2) praktis berdasarkan hasil uji respon guru/praktisi yaitu 91,25% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil uji coba kelompok kecil yaitu 94,46% dengan kualifikasi sangat baik; (3) efektif terhadap literasi budaya siswa dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa muatan interaktif multimedia IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif terhadap literasi budaya saat diterapkan dalam proses pembelajaran. persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada pengembangan multimedia interaktif, efektifitasnya sama terhadap literasi budaya. Perbedaannya terletak pada isi yakni membahas mengenai sistem subak.

3. Penelitian oleh Lake (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Flipbook* Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur terhadap literasi budaya Siswa. Berdasarkan hasil validasi kelayakan produk, ahli media pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 92%, ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 94%, dan guru kelas memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 88%. Rata-rata skor penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru kelas sebesar 91% yang artinya produk yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan atau diuji cobakan. Hasil uji coba lapangan mendapat penilaian dan tanggapan positif dari siswa. Rata-rata skor penilaian siswa sebesar 96.64% artinya produk multimedia pembelajaran *Flipbook* cerita

rakyat Nusa Tenggara Timur yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung terhadap literasi budaya siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada efektifitasnya terhadap literasi budaya. Perbedaannya terletak pada jenis media berupa *flipbook*, isi dari media berupa cerita rakyat.

4. Penelitian oleh Made Yogi Diputra (2023) yang berjudul Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji rancang bangun oleh ahli memperoleh skor sebesar 90,91% (sangat baik), hasil uji kelayakan ahli isi diperoleh skor sebesar 90,63% (sangat baik), ahli desain sebesar 90% (sangat baik), ahli media sebesar 90,91% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 94,05% (sangat baik), uji coba kelompok kecil sebesar 93,06% (sangat baik), dan uji coba lapangan sebesar 92,58 (sangat baik). Hasil uji efektivitas memperoleh nilai t-hitung sebesar 8,487 maka dapat disimpulkan multimedia interaktif berorientasi Profil Pelajar Pancasila materi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada pengembangan multimedia interaktif, sama bermuatan IPS. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu terletak pada materi serta efektifitasnya.
5. Penelitian oleh Abdurrahman (2020) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Dengan hasil validitas media diuji coba kepada ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dalam kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh 78,00% dalam

kategori baik, uji coba perorangan diperoleh 86,88 % dalam kategori sangat baik, kelompok kecil diperoleh 94,33% dalam kategori sangat baik dan uji coba lapangan diperoleh 87,11 dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama pengembangan multimedia interaktif, sama bermuatan IPS. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.

6. Penelitian oleh Darma (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model PjBL Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Siklus Air Kelas V SD. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rata-rata skor kelayakan media adalah 4,76 dan rata-rata skor uji materi adalah 4,63 dengan kualifikasi sangat tinggi, (2) rata-rata hasil uji kepraktisan oleh guru adalah 4,70 dan rata-rata uji kepraktisan oleh siswa adalah 4,97 dengan kualifikasi sangat baik, serta (3) nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t satu sampel memperoleh skor 0,000 sehingga Multimedia Interaktif berbasis model PjBL menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Siklus Air kelas V SD. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif layak, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi Siklus Air kelas V SD. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu

sama pengembangan multimedia interaktif. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.

7. Penelitian oleh Aulia (2021) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Dengan hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ini memperoleh persentase sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66%, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22 % untuk angket respon guru dan 93,41% untuk angket respons peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama pengembangan multimedia interaktif. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.
8. Penelitian oleh Azzahra (2023) yang berjudul Pengembangan Multimedia *Articulate Storyline 3* Menggunakan *Contextual Teaching and Learning*. Berdasarkan teknik analisis data dari penelitian multimedia Articulate Storyline3 ini menggunakan analisis data validasi ahli media dan ahli materi, serta analisis respon guru dan siswa dengan hasil skor kelayakan ahli media sebesar 89,90%, skor kelayakan ahli materi 92,01%, skor kemenarikan guru sebesar 91% dan siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian

pengembangan multimedia *Articulate Storyline 3* menggunakan *contextual teaching and learning* dapat disimpulkan bahwa sangat layak dan sangat menarik. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama pengembangan multimedia interaktif. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.

9. Penelitian oleh Geni (2020) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian (1) rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual meliputi 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). (2) multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual dinyatakan valid melalui: (a) review ahli isi pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (97,49%), (b) review ahli media pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (96,92%), (c) review ahli desain pembelajaran memperoleh hasil validitas sangat baik (97,27%), (d) uji coba perorangan memperoleh hasil validitas sangat baik (96,11%), dan (e) uji coba kelompok kecil memperoleh hasil validitas sangat baik (95,56%) sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama pengembangan multimedia interaktif. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.

10. Penelitian oleh Rahmadhani (2022) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. Hasil validasi produk multimedia oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 81%, ahli materi 96% dan ahli bahasa 94%, praktisi 86% sehingga multimedia dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 4 orang siswa diperoleh hasil sebesar 84% dengan kriteria baik untuk digunakan dan tidak terdapat saran untuk perbaikan. Pada uji kelompok besar dengan jumlah responden 32 siswa memperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan nilai rata - rata *pre-test* adalah 58,12 dan nilai rata – rata *post-test* 71,87. Berdasarkan hasil tersebut multimedia interaktif layak, menarik dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama pengembangan multimedia interaktif. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu perbedaan materi serta efektifitasnya.

Berdasarkan beberapa sumber kajian relevan diatas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif sudah banyak dilakukan dan memiliki cirinya masing-masing. Berdasarkan beberapa hasil kajian relevan yang dipaparkan tersebut, adapun pembaharuan yang dapat disajikan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu adanya konten budaya berupa tradisi Bali sehingga multimedia interaktif yang akan dikembangkan bernama Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali). Melalui pengintegrasian multimedia interaktif dengan konten budaya ini akan meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Realita di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi budaya siswa sangat rendah, hal ini disebabkan karena guru tidak pernah mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran, kurangnya perhatian dan dukungan dari lingkungan keluarga siswa mengenai budaya serta menghormati perbedaan karena orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaannya, serta guru belum pernah menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran apapun karena minimnya penguasaan teknologi terlebih untuk pengintegrasian unsur budaya.

2.4 Perumusan Hipotesis

Mengacu pada kajian teori, kerangka berpikir, dan kajian hasil penelitian yang relevan maka dapat diajukan perumusan hipotesis dalam penelitian bahwa multimedia interaktif Jelajah Tradisi Bali (Jatra Bali) efektif diterapkan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 3 Petak.

