

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran menjadi aspek yang penting terlebih dalam pendidikan. Pembelajaran yang berjalan dengan baik, dapat berdampak baik juga pada hasil yang diterima. Proses pembelajaran hingga kini masih menjadi suatu aspek yang membutuhkan upaya pelaksanaan yang maksimal bagi pihak-pihak di ruang lingkup pendidikan. Proses pembelajaran khususnya bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar adalah proses awal yang paling penting untuk diperhatikan sebab sekolah dasar sebagai pendidikan formal pertama yang dialami oleh anak berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 17 ayat (1) yang mana memaparkan bahwa “Pendidikan dasar ialah pendidikan awal sebagai landasan ke jenjang pendidikan menengah”. Hal ini menunjukkan pembelajaran yang berjalan sesuai standar pendidikan adalah hal penting.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 57 tahun 2021 terkait Standar Nasional Pendidikan, ada delapan standar yang wajib diterapkan oleh satuan pendidikan terdiri dari: 1) Standar Kompetensi Lulusan, 2) Standar Isi, 3) Standar Proses, 4) Standar Penilaian Pendidikan, 5) Standar Tenaga Kependidikan, 6) Standar Sarana dan Prasarana, 7) Standar Pengelolaan, dan 8) Standar Pembiayaan. Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 menegaskan bahwa standar kompetensi lulusan harus mencakup dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan tujuan pendidikan nasional, standar isi yang relevan dan memadai guna memastikan bahwa peserta didik menerima materi pendidikan yang

baik, acuan standar proses berdasarkan pendekatan inovatif dan partisipatif dalam pembelajaran, hingga pada standar penilaian yang baik dan objektif dalam menentukan pencapaian kompetensi akademik. Pendidikan dasar sebagai salah satu bagian dalam satuan pendidikan di Indonesia harus mampu menyelenggarakan proses pendidikan secara terpadu (Alfurqan dkk., 2020). Hal ini yang membuat proses pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar harus terlaksana sesuai dengan landasan pendidikan dasar sebab proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan tidak sesuai pada landasan dan sumber daya pendidikan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pendidikan dasar sendiri mempunyai landasan untuk menentukan pelaksanaan pendidikan di sekolah yaitu kurikulum. Kurikulum yang terlaksana saat ini di Indonesia khususnya di jenjang pendidikan dasar adalah kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka ialah kurikulum yang diciptakan untuk lebih mengoptimalkan muatan serta keragaman pembelajaran intrakurikuler untuk memberi waktu yang cukup bagi siswa mendalami konsep dan menguatkan keterampilan (Fauzi, 2022). Kurikulum merdeka dalam hal ini sebagai landasan pembelajaran intrakurikuler yang memberi peluang peserta didik untuk belajar lebih dalam sesuai kebutuhan dan mengoptimalkan potensi lewat penggunaan muatan pembelajaran yang relevan dan dibutuhkan. Dalam kurikulum merdeka, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang mengoptimalkan pembelajaran terkait pemahaman holistik peserta didik mengenai dunia sekitar, baik dari sisi sains maupun dampaknya pada masyarakat dan lingkungan.

Kemendikbudristek (2022) memaparkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai ilmu pengetahuan dengan muatan kajian terkait segala aspek

mahluk hidup maupun benda mati pada alam semesta serta interaksinya, juga mempelajari manusia sebagai individu maupun interaksinya sebagai makhluk sosial di lingkungan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai suatu mata pelajaran baru sebagai hasil penggabungan konsep IPA dan IPS di dalam struktur kurikulum sekolah dasar (Febriani, 2023). IPS dalam IPAS memiliki esensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal khususnya pada aspek sosial. Kurikulum merdeka sebagai landasan pendidikan mengukur kompetensi pengetahuan peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran. Menurut panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP) (Kemendikbudristek, 2022), peserta didik dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian dengan kategori ketuntasan tertinggi apabila berada pada rentang 86-100%. Pada Standar Penilaian Universitas Pendidikan Ganesha, tingkat capaian penguasaan tertinggi berada pada rentangan antara 85%-100% (Standar Penilaian, 2018). Selanjutnya, pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (Agung dkk., 2022), hasil belajar peserta didik yang dikategorikan baik berada pada rentangan 80-89.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Persentase Kemampuan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk., 2022:112)

Guru diharapkan mampu melibatkan media pembelajaran untuk mendukung dan maksimalkan kegiatan pembelajaran pada muatan IPAS sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Menurut Daniyati dkk., (2023) media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang berguna dalam penyampaian pesan menggunakan berbagai saluran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan, serta memfasilitasi terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Guna memudahkan pemahaman peserta didik pada konsep IPAS yang kompleks, guru perlu menekankan kegunaan media pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar peserta didik yang diharapkan mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100% berdasarkan standar ketuntasan Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP) sehingga peserta didik dikategorikan mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022).

Hal tersebut nyataanya berbeda jika dilihat pada kenyataannya, berdasarkan proses observasi dan wawancara terhadap guru wali kelas IV SD Negeri 1 Pejeng Kaja yaitu Ni Kadek Juliantini, S.Pd. pada 27 Juli 2024, diperoleh beberapa informasi terkait proses belajar di kelas yang masih berorientasi pada penggunaan buku paket pembelajaran saja sebagai sumber belajar guru dan peserta didik sehingga berjalan secara verbal dengan ceramah atau pemaparan materi sesekali dilakukan secara diskusi kelompok. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif atau sejenis, maksimal hanya menggunakan media gambar sehingga sulit bagi guru yang mengajar atau peserta didik memahami materi karena minim contoh ilustrasi seperti pada materi norma dalam adat istiadat dalam pelajaran IPAS. Metode belajar belum cukup efektif membangun suasana belajar yang efektif, karena kurang fokusnya peserta didik selama belajar dan cenderung

bosan. Minat belajar menjadi rendah sebab hanya beberapa peserta didik yang terlibat di kelas dan sisanya tidak tertarik terbukti dari sedikitnya peserta didik antusias dan aktif ketika kegiatan tanya jawab, sedangkan sisanya lebih pasif.

Atas dasar permasalahan tersebut, dampak yang diperoleh peserta didik yaitu kemampuan dan kompetensi utamanya pada pelajaran IPAS yang rendah. Hasil belajar IPAS yang rendah dari peserta didik ditunjukkan dari rata-rata hasil belajar IPAS termasuk materi norma dalam adat istiadatku yang diperoleh siswa SD kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja sebesar 60,94. Nilai ini masih belum mencapai nilai ketuntasan dan remedial di bagian yang diperlukan berdasarkan nilai kriteria ketuntasan oleh Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). Hanya sebanyak 6 orang peserta didik yang telah tuntas berdasarkan rentang 66 – 85% sedangkan sisanya memperoleh hasil belajar yang berada direntang 41 – 65%. Artinya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV belum mencapai nilai kriteria ketuntasan tertinggi 86 – 100% berdasarkan acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).

Muncul kesenjangan dari harapan dan kenyataan pada permasalahan tersebut. Meskipun harapan bahwa pelaksanaan pembelajaran dapat memperoleh hasil belajar yang mencapai nilai ketuntasan yaitu 86-100% menurut standar ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), namun kenyataannya rata-rata hasil belajar IPAS kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja hanya sebesar 60,94 atau belum mencapai ketuntasan dan remedial di bagian yang diperlukan. Terjadi kesenjangan yang dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar sebesar 25,05 dari acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP). Kesenjangan disebabkan oleh minimnya penggunaan

alternatif media pembelajaran lain yang mendorong pengalaman belajar melalui contoh konkret yang menarik minat peserta didik sehingga pembelajaran IPAS pada materi norma dalam adat istiadat daerahku sulit dipahami secara maksimal oleh peserta didik. Nazilah & Rezania, (2023) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi norma dalam adat istiadat daerahku masih dikategorikan belum maksimal sebab minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik jenuh serta bosan.

Kesenjangan pada harapan dan kenyataan diakibatkan faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor kesehatan, minat, bakat dan konsentrasi belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal muncul dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat yang dapat mempengaruhi kemampuan dan hasil belajar peserta didik (Amanda & Darwis, 2023). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Pejeng Kaja yaitu kegiatan belajar dikelas hanya berorientasi pada buku paket pembelajaran saja, minimnya pemanfaatan media pembelajaran dikelas, kurangnya minat dan fokus peserta didik selama proses belajar dikelas.

Untuk menghadapi masalah tersebut, dibutuhkan solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran untuk menangkap konsep-konsep abstrak pada muatan IPAS. Pentingnya untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam pendidikan peserta didik di sekolah dasar karena dapat membantu kegiatan belajar. Jenis media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Menurut Ilmiani dkk., (2020) multimedia interaktif merupakan terobosan baru yang berpotensi mengubah cara belajar, perolehan informasi, sekaligus proses belajar yang menghibur lewat inovasi pembelajaran. Suryanti dkk., (2021)

menjelaskan multimedia interaktif sebagai suatu penggunaan sistem komputer dengan memadukan teks, audio, grafik, dan animasi dalam satu alat yang sesuai bagi pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, dan memungkinkan adanya komunikasi.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai tujuan dan kebutuhan serta pengalaman peserta didik, dibutuhkan penekanan dalam penggunaan basis atau landasan konsep pada multimedia interaktif yang tepat untuk memaksimalkan manfaat penggunaan multimedia interaktif. Basis tersebut dapat menjadi landasan dan nyawa dari multimedia interaktif agar isinya dapat tersampaikan dengan baik. Basis ini dapat berupa nilai-nilai yang dimiliki peserta didik dilingkungan sehari-hari atau disebut kearifan lokal untuk memudahkan pembelajaran dengan multimedia interaktif. Kearifan lokal disebutkan dalam Susilaningtyas & Falaq (2021:46) sebagai tingkah laku, nilai, atau norma positif yang tumbuh dari generasi ke generasi dalam masyarakat tertentu. Akmal (2021) menyebutkan kearifan lokal sebagai nilai-nilai luhur atau kebijakan di dalam budaya setempat. Multimedia interaktif yang dijiwai nilai-nilai kearifan lokal diharapkan lebih mudah dikenalkan dan dimaknai dalam proses pembelajaran (Hetarion dkk., 2020). Penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dinilai mampu menyajikan ilustrasi secara nyata bagi peserta didik pada materi pembelajaran melalui nilai-nilai budaya.

Lewat teknologi ini, praktik budaya lokal diharapkan bisa hidup kembali lewat kearifan lokal yakni "*Ngusaba Tipat*" yang dapat menjadi salah satu landasan dalam mengilustrasikan dan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik. Menurut Raka (2015), *Ngusaba Tipat* sebagai salah satu bentuk kearifan lokal atau tradisi adat setempat dalam bentuk rasa terima kasih masyarakat adat kepada *Ida*

Bhatara Masceti terhadap kemurahan dan keselamatan serta keberhasilan panen melalui serangkaian pelaksanaan tradisi di Pura Masceti, Gianyar. Balai Pelestari Nilai Budaya (2018) menyebutkan bahwa “*Ngusaba Tipat*” sebagai tradisi turun temurun para petani untuk syukur melalui prosesi menghaturkan ketupat nasi pada Tuhan YME. Penggunaan tradisi “*ngusaba tipat*” dalam pengembangan multimedia interaktif didasarkan atas kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang memenuhi beragam gaya belajarnya. Selain itu, penggunaan tradisi “*ngusaba tipat*” sebagai tradisi yang terletak di wilayah pesisir pantai *masceti* wilayah gianyar saat ini sudah sangat dikenal oleh peserta didik sehingga dapat memudahkan mereka dalam memahami materi melalui contoh gambar pengimplementasian materi pembelajaran dengan pelaksanaan tradisi tersebut. Pelaksanaan tradisi adat yang tertuang dalam multimedia interaktif ini mampu memberi gambaran konkret interaksi manusia dan keterkaitannya dengan materi IPAS yaitu norma dalam adat istiadat daerahku. Sehingga melalui penggunaan media multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*”, mempermudah peserta didik untuk memahami materi norma dalam adat istiadat daerahku sebab media ini memungkinkan peserta didik dalam menggambarkan contoh konkret dari isi materi dengan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-harinya sehingga tidak hanya berdampak baik pada hasil belajar tetapi juga memberi manfaat baik pada peserta didik untuk memiliki perilaku yang sesuai norma sosial sehingga mereka dapat berinteraksi sosial sekaligus memiliki wawasan untuk menjaga lingkungan dan kelestarian wilayah pantai sebagai tempat pelaksanaan adat dan budaya setempat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dirancang kebaruaran penelitian berupa pengembangan terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*” mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku. Multimedia interaktif yang dikembangkan ialah multimedia dengan gabungan teks, visual, animasi, dll. yang menerapkan basis kearifan lokal lebih tepatnya “*ngusaba tipat*” yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik lewat menghubungkan materi pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata serta menumbuhkan kesadaran pada adat tradisi lokal yang terlaksana dalam kehidupan sehari-harinya pada materi norma dalam adat istiadat daerahku melalui kearifan lokal “*ngusaba tipat*”. Unsur interaktif yang dikembangkan dalam multimedia ini terhadap peserta didik dituangkan dalam bentuk navigasi dari multimedia interaktif yang memungkinkan peserta didik menjelajahi dan memilih sendiri fitur multimedia yang diinginkan secara mandiri. Pada sisi pembelajarannya, multimedia ini memungkinkan adanya komunikasi dua arah yang terjalin antara guru dan peserta didik lewat diskusi terkait konten yang disajikan dalam multimedia untuk meningkatkan kemampuan dan partisipasi aktif mereka dalam memahami dan belajar di kelas yang mengacu pada proses pembelajaran menggunakan multimedia ini. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengkaji lebih lanjut lewat penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal “*Ngusaba Tipat*” Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS kelas IV rendah dengan rata-rata 60,94.
2. Penggunaan media pembelajaran inovatif cukup minim dilakukan oleh guru selama proses belajar.
3. Sumber belajar dari guru hanya mengacu buku paket pelajaran di sekolah sehingga kegiatan belajar berjalan verbal dan minim partisipasi peserta didik.
4. Kurangnya minat peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran berakibat pada peserta didik bosan dan tidak fokus dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu pembatasan terhadap permasalahan utama agar dapat dipecahkan secara optimal yakni kurang ada media pembelajaran inovatif selama proses pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal "*ngusaba tipat*" mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang tersebut, rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal "*ngusaba tipat*" pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal "*ngusaba tipat*" ditinjau dari isi, desain, media, uji kepraktisan, uji perorangan, dan uji kelompok kecil pada mata pelajaran IPAS materi norma

dalam adat istiadat daerahku kelas IV di SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025?

3. Bagaimanakah efektivitas dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*” mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran di dalam kelas?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*” mata pelajaran IPAS dan materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*” ditinjau dari isi, desain, media, uji kepraktisan, uji perorangan, dan uji kelompok kecil mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV di SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal “*ngusaba tipat*” mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran di dalam kelas.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka pengembangan ini diharapkan mengandung manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini harapannya dapat memperluas pengetahuan pada materi norma dalam adat istiadat baik didaerah maupun wilayah lainnya. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif bisa menjadi referensi dalam mengembangkan pemahaman terhadap konsep IPAS dan materi secara luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Pengembangan media ini bisa memudahkan peserta didik untuk memahami materi norma dalam adat istiadat daerah, membantu peserta didik menemukan konsep atau pengalaman belajarnya langsung, mengoptimalkan minat dan hasil belajar peserta didik, serta berperilaku sesuai norma sosial sekaligus berwawasan dalam menjaga lingkungan dan kelestarian wilayah tempat pelaksanaan adat dan budaya setempat.

b. Bagi Guru

Produk yang dihasilkan melalui pengembangan ini mampu dimanfaatkan guru menjadi referensi dalam proses belajar untuk guru serta memberi wawasan, pengetahuan, dan keterampilan agar kegiatan belajar

menjadi lebih menarik serta menambah kreativitas pendidik ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini bermanfaat dalam menemukan solusi dari optimalisasi hasil belajar IPAS lewat teknologi multimedia interaktif sehingga mutu dan prestasi pendidikan sekolah menjadi lebih baik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini mampu memberi masukan kepada peneliti lain untuk mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Spesifikasi dari produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk ini ialah produk pengembangan media dalam bentuk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD tepatnya pada materi norma dalam adat istiadat daerahku.
2. Pengembangan multimedia interaktif sebagai alat penunjang pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan dilengkapi berbagai visual menarik, teks, tombol-tombol dan menu seperti pendahuluan, materi, evaluasi, dll. untuk memudahkan dalam penyampaian materi pada mata pelajaran IPAS untuk mengajarkan konsep norma dalam adat istiadat.

3. Produk multimedia interaktif menjadi media pembelajaran alternatif dan fleksibel digunakan pada kegiatan belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Minimnya ketersediaan media pembelajaran untuk peserta didik sebagai upaya menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik, menghasilkan proses belajar peserta didik yang kurang maksimal dan hasil belajar rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka perlunya media pembelajaran penunjang kegiatan pembelajaran agar lebih bermakna. Perlunya suatu pengembangan multimedia interaktif yang tujuannya untuk memberikan peserta didik suatu pengalaman belajar yang lebih interaktif serta melibatkan peserta didik dalam mengaitkan materi dengan kearifan lokal daerah agar mampu memperluas pemahamannya terhadap materi norma dalam adat istiadat daerah secara maksimal. Harapannya adalah dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan, maka tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan baik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, asumsi yang dapat meyakinkan pelaksanaan pengembangan suatu produk yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku ini merupakan produk

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan keterlibatan peserta didik pada proses belajar di kelas.

2. Media yang dikembangkan merupakan media yang menarik dan mudah untuk dimengerti guru dan peserta didik sehingga peserta didik bisa belajar lebih maksimal dan bermakna.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pada proses penelitian pengembangan ini, keterbatasan yang dialami adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif merupakan media yang sifatnya kompleks yang melibatkan penggunaan unsur teks, audio, gambar, video, animasi, dan interaktivitas. Hal ini membutuhkan keterampilan teknis yang tinggi dan waktu maupun sumber daya yang cukup besar dalam mengembangkan multimedia.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya berfokus pada mata Pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku dan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Guna mengatasi kekeliruan dalam penggunaan beberapa istilah pada penelitian ini, dibutuhkan definisi yang jelas dari beberapa istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah metode atau langkah-langkah yang diterapkan dengan terencana, sistematis dan berdasarkan analisis permasalahan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan menyempurnakan suatu inovasi agar

keefektifan dan kelayakan inovasi tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Model penelitian pengembangan pada skripsi ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

2. Media pembelajaran ialah sebuah alat dengan kegunaan untuk menghubungkan antara pemberi informasi dengan penerima informasi sehingga terjadi interaksi atau partisipasi penuh dan bermakna pada proses pembelajaran.
3. Multimedia interaktif ialah suatu media dengan gabungan beberapa komponen yaitu teks, visual, suara, dan video yang terintegrasi dalam satu kegiatan yang ditampilkan melalui alat elektronik maupun digital oleh pengguna dengan fungsinya yaitu menyampaikan pesan atau informasi yang terdapat di dalamnya.
4. Kearifan lokal adalah konsep hidup dalam masyarakat yang sudah tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari serta normal di masyarakat yang mengandung berbagai nilai pengetahuan dan budaya, penuh kearifan, mempunyai nilai-nilai yang baik, diingat dan diikuti oleh masyarakat. Kearifan lokal pada penelitian ini ialah "*Ngusaba tipat*". *Ngusaba tipat* merupakan kearifan lokal di wilayah Gianyar tepatnya di Pura Masceti Desa Medahan yang bertujuan mengungkapkan syukur oleh para petani karena melimpahnya hasil panen yang dilakukan dengan melaksanakan tradisi perang *tipat* di wilayah Pura Masceti, Gianyar, Bali.
5. Norma merupakan aturan yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat yang tumbuh dari kebiasaan-kebiasaan yang ada dan bersumber dari kehidupan masyarakat setempat. Norma dalam adat istiadat daerah merupakan aturan atau

kaidah yang diterima dan diikuti oleh masyarakat setempat, yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan adat tradisi yang sudah diwariskan tiap generasi secara turun menurun.

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu ilmu pengetahuan dengan mengkajian makhluk hidup serta benda mati pada alam semesta dengan interaksinya, juga sebagai kajian pada kehidupan manusia sebagai suatu individu dengan interaksinya sebagai bagian dari makhluk sosial dilingkungannya.

