

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 38 provinsi, masing-masing dengan keragaman sosial dan budaya yang unik. Setiap provinsi menawarkan kekayaan tradisi, bahasa, dan adat istiadat beragam mencerminkan warisan budaya yang kaya dan beragam dari nusantara. Salah satu provinsi yang paling terkenal baik di dalam negeri maupun di kancah internasional adalah Bali. Penelitian mengenai pembelajaran kewirausahaan P5 oleh Ferida & Willudjeng (2024) dijelaskan bahwa provinsi dengan sebutan “Pulau Dewata” ini menawarkan berbagai atraksi, mulai dari upacara keagamaan yang bermakna, tarian tradisional yang memukau, hingga kerajinan tangan yang berkualitas tinggi menjadikannya magnet bagi wisatawan yang mencari pengalaman wisata yang kaya akan budaya.

Berdasarkan letak geografisnya, Bali memiliki ukuran pulau yang relatif kecil dengan menawarkan keindahan pesona alam, serta keberagaman budaya yang kaya yang tercermin dalam berbagai upacara adat dan tradisi masyarakat setempat. Menurut Suweta (2020) dijelaskan bahwa pulau Bali menyimpan kekayaan budaya yang luar biasa yang diwariskan secara turun-temurun dan tersebar di setiap

kabupaten maupun desa. Kekayaan budaya Bali mencakup berbagai aspek, mulai dari kebudayaan benda hingga kebudayaan tak benda yang masing-masing memiliki nilai dan makna tersendiri. Salah satu contoh kebudayaan tak benda yang terdapat di Bali adalah keberadaan tempat-tempat peninggalan bersejarah yang penuh makna. Tempat-tempat ini merupakan bukti nyata dari sejarah panjang dan kekayaan budaya Bali yang diwariskan kepada generasi muda. Di antara peninggalan sejarah tersebut terdapat Candi di Gunung Kawi yang menawarkan pemandangan arkeologis yang menakjubkan; Pura Tirta Empul yang terkenal dengan mata air suci untuk ritual penyucian; Monumen Bajra Sandhi yang merupakan simbol perjuangan rakyat Bali; dan sebagainya. Peninggalan-peninggalan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat wisata saja, tetapi juga sebagai sarana edukasi tentang kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah pengetahuan dan kebijakan yang berkembang dalam sebuah komunitas, mencakup perspektif teologis, kosmologis, dan sosiologis (Rummar, 2022). Kearifan lokal merupakan bagian penting dari warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dan berperan dalam menjaga identitas serta kelestarian tradisi masyarakat setempat. Faktanya dalam pendidikan banyak guru belum mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan belum tercapai sepenuhnya. Selain itu, guru juga belum mengenal kearifan lokal di lingkungan sekitar. Hal ini juga dijelaskan dalam penelitian oleh Nabila (2021) bahwa dalam pembelajaran tematik, nilai-nilai kearifan lokal belum diperkenalkan secara memadai. Akibatnya ketika materi tentang sejarah daerah setempat diajarkan, mayoritas peserta didik menunjukkan ketidaktahuan mengenai topik tersebut. Bahkan wali kelas sering kali kurang memahami atau kurang

mendalami kearifan lokal yang seharusnya menjadi bagian penting dari pendidikan tersebut. Hal ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam kurikulum dimana pengetahuan lokal yang kaya dan berharga belum diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Tanpa penekanan pada kearifan lokal peserta didik kehilangan kesempatan untuk memahami identitas budaya mereka, yang sebenarnya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran IPAS SD pada semester 1 berfokus pada materi IPA tentang makhluk hidup dan habitatnya sementara semester 2 pada materi IPS tentang kehidupan sosial dan kearifan lokal, dengan tujuan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang fenomena alam, lingkungan sosial, dan dampaknya pada masyarakat (BSKAP Kemendikbud, 2022). Kearifan lokal yang diwariskan turun-temurun menjadi komponen penting dalam pembelajaran IPS, karena pengetahuan tradisional tidak hanya mengajarkan cara masyarakat lokal beradaptasi dan menjaga keseimbangan sosial, tetapi juga cara menghadapi tantangan lingkungan dan mewariskan nilai-nilai budaya yang memperkuat identitas kolektif. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam kurikulum, peserta didik dapat lebih memahami peran budaya dan tradisi dalam membentuk perilaku sosial dan tata kelola lingkungan sesuai dengan tujuan kurikulum yang ingin menumbuhkan kesadaran sosial dan tanggung jawab lingkungan sejak dini.

Kurikulum adalah program pendidikan yang memuat berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan, dan dirancang secara sistematis sesuai dengan norma yang berlaku dan menjadi pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan

(Fitri dkk, 2024). Kurikulum terbaru saat ini adalah kurikulum Merdeka yang baru ditetapkan oleh Kementerian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 56 Tahun 2022. Dalam kurikulum Merdeka pembelajaran harus melibatkan proyek dalam setiap muatan pelajaran, baik itu intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun kokurikuler yang dikenal dengan sebutan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dalam kerangka P5 peserta didik sangat diharapkan mampu menguatkan karakter Pancasila melalui eksplorasi isu-isu lingkungan sekitarnya, warisan budaya, serta adat istiadat setempat. Proyek ini bertujuan untuk memperkuat karakter peserta didik dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara langsung dari lingkungannya (Firnanda dan Trisiana, 2024).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2000 pelajar Pancasila digambarkan sebagai individu yang tidak hanya terus berkembang dalam pengetahuan sepanjang hidupnya, tetapi juga memiliki kemampuan yang kompetitif di seluruh dunia dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks ini, peserta didik dapat diajak untuk menganalisis berbagai isu terkini, menggali lebih dalam warisan budaya yang ada, mempelajari dengan seksama kegiatan ekonomi daerah, serta memahami dan mengaplikasikan adaptasi teknologi dalam masyarakat. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan baik dalam sesi intrakurikuler yang terstruktur maupun ekstrakurikuler. Melalui berbagai kegiatan ini peserta didik tidak hanya menjadi lebih melek terhadap isu-isu dan informasi terkini, tetapi juga dapat berkontribusi secara nyata dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi lingkungan sekitarnya. Hal ini diharapkan dapat membentuk karakter pelajar yang kritis, kreatif, serta berwawasan luas, yang siap menghadapi tantangan global dengan

tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar perilaku dan tindakan mereka. Pembelajaran dapat memanfaatkan keberagaman budaya lokal daerah setempat untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Keberagaman budaya Bali yang kaya dan beragam tersebut menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari warisan budaya. Sejalan dengan penelitian oleh Padmini (2022) dijelaskan bahwa masih banyak peserta didik sekolah dasar di Bali yang kurang mengenal kearifan lokal, terutama yang ada di lingkungan sekitar mereka. Guru kelas belum menekankan unsur-unsur kebudayaan, khususnya kearifan lokal Bali dalam bahan ajar dan lebih fokus pada materi dari buku pegangan guru. Penelitian lain oleh (Kadek dkk, 2023) dijelaskan bahwa materi ajar yang tersedia sering kali tidak mencakup secara mendalam berbagai aspek keberagaman budaya Bali terutama yang tidak tercantum dalam buku teks utama, sehingga pembelajaran menjadi kurang komprehensif. Beberapa peserta didik merasa kurang tertarik mempelajari budaya Bali jika materi disampaikan dengan cara yang tidak menarik atau relevan dengan kehidupan mereka. Modernisasi dan globalisasi sering kali membuat peserta didik lebih tertarik pada budaya asing yang mudah diakses melalui media sosial, sehingga minat dan apresiasi terhadap keberagaman budaya Bali menurun. Selain itu, perbedaan pemahaman antara generasi tua dan muda, dimana generasi muda cenderung menganggap budaya tradisional Bali sebagai sesuatu yang kuno menjadi hambatan dalam pewarisan budaya lokal (Putra, 2021). Dapat disimpulkan bahwa Peserta didik mengalami kesulitan mempelajari keberagaman budaya Bali karena kurangnya penekanan pada kearifan lokal dalam bahan ajar, ketertarikan yang menurun akibat modernisasi, serta perbedaan pemahaman antar

generasi mengenai nilai budaya tradisional. Data-data tersebut juga didukung dengan permasalahan yang terjadi di SD No.5 Gulingan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD No. 5 Gulingan pada hari Rabu tanggal 20 Maret 2024 pukul 10.30 yang melibatkan guru wali kelas V, yaitu ibu Kadek Enny Naryestha, S.Pd. mengatakan bahwa pada mata pelajaran IPAS peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami bab "Daerah Kebanggaanku". Bab ini secara khusus membahas keragaman warisan budaya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik dengan penekanan pada peninggalan kebudayaan tak benda seperti tempat bersejarah. Selain itu, peserta didik juga diajak untuk menelaah kondisi geografis, nilai filosofis, makna budaya, serta informasi penting lainnya terkait dengan tempat-tempat bersejarah tersebut. Kendala ini semakin kompleks mengingat kekayaan dan keragaman budaya Bali yang luas, sehingga peserta didik memerlukan pembelajaran ekstra untuk dapat memahami materi dengan baik dan mengapresiasi warisan budaya daerah mereka.

Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik kelas V SD No. 5 Gulingan dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab "Daerah Kebanggaanku" dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Minat belajar peserta didik yang kurang menjadi salah satu penyebab utama, sehingga mereka mudah merasa bosan dan akhirnya membuat suasana kelas menjadi ribut; (2) peserta didik tidak mengetahui keragaman tempat bersejarah di Bali karena adanya kebijakan sekolah yang tidak memperkenankan peserta didik membawa gawai atau *handphone* ke sekolah yang sebenarnya bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mencari informasi tambahan; serta (3) media pembelajaran yang digunakan

dianggap kurang menarik, sehingga tidak mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.

Guru wali kelas V juga menghadapi beberapa permasalahan dalam proses pengajaran diantaranya: (1) kurangnya inovasi dari guru dalam menyusun media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik; (2) pendekatan yang digunakan oleh guru dalam memaparkan contoh-contoh tempat bersejarah di Bali kurang kontekstual atau nyata, sehingga peserta didik kesulitan membayangkan dan memahami materi yang disampaikan; (3) guru kurang mengangkat isu-isu sosial yang relevan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, padahal hal ini sangat penting untuk perkembangan kognitif peserta didik; serta (4) guru tidak eksploratif dalam menyampaikan materi yang cenderung hanya berpegang pada buku teks tanpa menambahkan informasi atau sumber lain yang lebih menarik dan bervariasi. Permasalahan tersebut disebabkan oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru wali kelas V cenderung hanya memanfaatkan buku teks sebagai satu-satunya acuan pembelajaran. Guru juga kurang mencari atau menciptakan media pembelajaran tambahan yang lebih inovatif dan menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu menginspirasi peserta didik untuk lebih antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Kurikulum yang diterapkan di SD No. 5 Gulingan adalah Kurikulum Merdeka yang menggunakan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai tolak ukur utama dalam sistem penilaian. KKTP berperan penting dalam menentukan standar pencapaian belajar peserta didik, indikator ketuntasan ditetapkan berdasarkan capaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penilaian

dalam Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada proses belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, bukan sekadar hasil akhir. Nilai KKTP peserta didik kelas V SD No. 5 Gulingan sebesar 75. Menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) persentase penguasaan belajar peserta didik Sekolah Dasar (SD) yang baik berada pada rentang nilai 81-100 (Kemdikbudristek BSKAP, 2022).

Dari total 20 orang peserta didik kelas V, sebanyak 12 orang peserta didik diantaranya memperoleh nilai kurang, sebanyak 2 orang memperoleh nilai cukup. Sisanya sebanyak 6 orang peserta didik telah memperoleh nilai dengan kategori baik. Hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS yang diperoleh dari ulangan harian pada materi daerah kebanggaanku masih belum mencapai ketuntasan yakni dengan rata-rata 65,50. Dari rata-rata nilai peserta didik tersebut didapatkan selisih 15,50 poin agar penguasaan peserta didik dapat masuk dalam kategori baik berdasarkan standar nilai acuan ketuntasan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi dengan baik. Hal ini mengindikasikan perlunya perhatian khusus dan metode pengajaran yang lebih efektif untuk membantu peserta didik yang kesulitan agar dapat mengejar ketertinggalan mereka.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan wali kelas V SD No. 5 Gulingan dapat menghambat penerapan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam menerapkan Profil Pelajar Pancasila pendidik harus menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan gaya belajar dan materi peserta didik. Berdasarkan hasil pembagian angket gaya belajar pada peserta didik kelas V pada hari Kamis tanggal 22 Februari 2024,

diperoleh hasil bahwa rata-rata gaya belajar peserta didik kelas V adalah visual. Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah media pembelajaran visual yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah *games* edukasi berbantuan *Microsoft Powerpoint*. *Games* edukasi tersebut diberi nama Buharu Sabuli yang merupakan singkatan dari Berburu Harta Karun Warisan Budaya Bali. *Games* edukasi merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan unsur-unsur permainan edukasi dengan kearifan lokal Bali. Dengan memanfaatkan nilai-nilai budaya dan tradisi Bali, *games* edukasi diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik bagi peserta didik.

Games edukasi Buharu Sabuli membantu peserta didik untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya yang ada di sekitar mereka. Budaya Bali kaya akan nilai-nilai luhur yang sejalan dengan karakter yang ingin dibangun dalam Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan berintegritas. Selain itu, dengan memperkenalkan budaya Bali melalui media yang interaktif, peserta didik akan lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Brown (2008) menyatakan bahwa dari segi pendekatan pedagogis sebuah pembelajaran yang baik adalah yang memiliki manfaat dan variasi, salah satunya adalah memberikan akses kepada latar belakang budaya.

Hal ini juga didukung oleh sebuah kajian penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Bambang Firdaus dkk. (2021) yang menemukan bahwa 92,5% responden setuju bahwa *games* edukasi dapat membantu peserta didik mengenal lebih banyak warisan budaya, khususnya warisan lokal lingkungan sekitar mereka. Di samping itu, sebanyak 82,9% responden sangat setuju bahwa *games* edukasi

yang mengandung muatan warisan budaya sangat menarik untuk dimainkan. Selain penelitian tersebut, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2022) yang memperoleh temuan bahwa media pembelajaran berbasis *games* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam membantu proses belajar mengajar dengan nilai *N-Gain Score* yang diperoleh sebesar 0,806% yang masuk dalam kategori tinggi. Dari kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *games* edukasi yang mengandung muatan warisan budaya, terutama yang berfokus pada tempat bersejarah di Bali efektif dalam meminimalisir permasalahan yang ada di lapangan, serta membantu peserta didik dalam mengenal dan menghargai warisan budaya lokal mereka.

Media pembelajaran *games* edukasi Buharu Sabuli mengadopsi konsep *Treasure Hunt* (Berburu Harta Karun) yang memungkinkan peserta didik mencari petunjuk tersembunyi untuk memperoleh informasi baru, didukung dengan fitur animasi dan video interaktif. Dalam konteks teori konstruktivisme, pembelajaran ini sejalan dengan prinsip bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui eksplorasi dan interaksi aktif dengan lingkungan (Nerita, dkk, 2023). Permainan interaktif ini mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, serta menghubungkan pengetahuan lama dengan pengalaman baru (Nugraha & Herdiana, 2024). Dengan demikian, Buharu Sabuli bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga sarana efektif untuk memperkaya wawasan peserta didik tentang warisan budaya secara lebih bermakna.

Menanggapi permasalahan yang telah dipaparkan, maka dirumuskan sebuah penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan *Games* Edukasi IPAS**

Berbasis Kearifan Lokal Tempat Bersejarah di Bali Materi Daerah Kebanganku Pada Kelas V SD No. 5 Gulingan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- (1) Pembelajaran yang ada saat ini cenderung kurang interaktif dan tidak mampu menarik minat peserta didik, sehingga proses internalisasi nilai-nilai budaya dan karakter tidak berjalan dengan efektif.
- (2) Implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah menghadapi kendala, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan budaya lokal dalam proses pembelajaran.
- (3) Guru mengangkat isu-isu sosial yang terkait dengan kearifan lokal dan budaya, sehingga membuat pembelajaran kurang relevan dan tidak terhubung dengan realitas sehari-hari peserta didik.
- (4) Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak inovatif, sehingga tidak mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar yang berdampak pada efektivitas pembelajaran.
- (5) Kebijakan sekolah yang membatasi akses informasi tambahan mengurangi kesempatan peserta didik untuk memperluas pengetahuan mereka di luar materi yang diberikan di kelas, sehingga menghambat pengembangan pemahaman yang lebih mendalam.

- (6) Rendahnya minat belajar peserta didik menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh dan kurang kondusif untuk proses pembelajaran, yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi permasalahan yang sudah dipaparkan, maka ditentukan batasan permasalahan untuk difokuskan pada kajian ini. Kajian ini menitikberatkan pengembangan *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi daerah kebangganku di Sekolah Dasar. Kegiatan mengembangkan media *games* edukasi ini bertujuan supaya dapat diaplikasikan pada proses belajar dan sebagai sarana pada proses kegiatan belajar inovatif yang dapat membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi kearifan lokal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD khususnya tempat-tempat bersejarah di Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana rancang bangun media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan?
- (2) Bagaimana kelayakan media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan?

- (3) Bagaimana efektivitas media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada kelas V SD No. 5 Gulingan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada Sekolah Dasar diharapkan dapat memberikan motivasi terhadap pendidikan di Indonesia dan memberikan pengaruh positif terhadap pendidikan di Indonesia

karena dapat memperluas wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang berfungsi untuk pengembangan ilmu-ilmu media pembelajaran dalam pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

(1) Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

(2) Bagi Guru

Media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku ini dapat memudahkan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, sehingga akan mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku ini dapat digunakan sebagai alternatif kebijakan sekolah dalam memotivasi guru-guru untuk menggunakan media pada proses pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan oleh guru.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan media *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku ini dapat dijadikan acuan bagi pengembang lain untuk mengembangkan media *games* edukasi IPAS secara lebih detail.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku pada Sekolah Dasar. Media pembelajaran *games* edukasi ini berfungsi sebagai alternatif memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *games* edukasi sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran berbasis *games* edukasi ini memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dengan menghadirkan materi berilustrasi peta harta karun, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan saat belajar. Selain itu, terdapat interaksi yang dinamis antar peserta didik yang membantu mereka untuk lebih mudah memahami topik yang diajarkan. Media ini juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi mengenai tempat-tempat bersejarah di Bali dalam materi "Daerah Kebanggaanku" yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

- (2) Materi dalam media *games edukasi* IPAS meliputi tempat-tempat bersejarah di Bali yang mengintegrasikan kearifan lokal untuk membantu peserta didik memahami dan menghargai warisan budaya.
- (3) Produk yang dikembangkan berupa *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebangganku yang disajikan dengan menarik yang berisikan gambar peta berupa pulau Bali dengan seorang bajak laut yang berpetualang. Setiap kabupaten yang ada di pulau Bali tersebut akan berisi materi, *mystery box* dan soal permasalahan. Bajak laut harus melewati setiap rute kabupaten untuk mencapai tujuan akhirnya, yaitu harta karun yang berada setelah akhir rute kabupaten.
- (4) Penyajian yang digunakan dalam media *games* edukasi IPAS ini mengkolaborasikan teks, gambar, video dan suara untuk membuat isi tampilan *games* menjadi lebih menarik.
- (5) Media pembelajaran *games* edukasi IPAS ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* 2021, Canva dan Pinterest.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membawa dampak signifikan pada seluruh aspek kehidupan. Salah satu dampak yang terlihat saat ini adalah munculnya berbagai informasi tentang pengembangan media pembelajaran di dalam kelas. Guru sudah menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar, namun seiring dengan kemajuan teknologi media tersebut perlu dikembangkan lagi agar lebih bervariasi dan interaktif untuk menunjang

proses pembelajaran, mengingat keterbatasan dalam penyampaian materi. Untuk menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan inovatif, perlu dirancang media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Hasil analisis di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik hanya berpegangan pada buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah, dengan guru yang minim merancang media pembelajaran inovatif. Selain itu, guru kurang mengangkat isu-isu sosial yang relevan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kondisi ini tentu akan menciptakan suasana belajar yang pasif, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam kurikulum Merdeka terdapat Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pembentukan karakter pelajar yang kritis dan kreatif serta penguasaan nilai-nilai Pancasila. Maka dari itu, media pembelajaran seperti *games* edukasi sangat penting dan diperlukan. *Games* edukasi ini mengintegrasikan kearifan lokal dengan menghadirkan warisan budaya Bali secara interaktif, membantu peserta didik memahami dan menghargai nilai-nilai budaya sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga bermakna dan efektif, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi serta keterampilan berpikir kritis.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- (1) Materi dan desain media pembelajaran *games* edukasi sesuai dengan pembelajaran yang bermuatan tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebanggaanku.
- (2) Media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali dapat menarik perhatian peserta didik karena disajikan dengan berbagai gambar dengan tampilan yang berwarna, terdapat tokoh kartun bajak laut, video pembelajaran yang diunduh dari *youtube*, dan kasus atau permasalahan yang mendukung penyampaian materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi dan menemukan informasi mengenai tempat bersejarah di Bali dengan lebih baik.
- (3) Penggunaan media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali dapat memberi pengalaman belajar baru bagi peserta didik, karena guru wali kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di kelas.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali ini sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan hanya sebatas menghasilkan media berupa *games* edukasi yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.
- (2) Pengembangan media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali dikembangkan sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar kelas V tahun ajaran 2024/2025.

- (3) Pengembangan media pembelajaran *games* edukasi IPAS berbasis kearifan lokal tempat bersejarah di Bali hanya terbatas pada muatan tempat bersejarah di Bali materi Daerah Kebanggaanku.
- (4) Penyebaran produk dari hasil penelitian ini hanya terbatas di SD No. 5 Gulingan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahpahaman terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji keefektifitasannya dan bukan untuk menguji teori.
- (2) Model ADDIE merupakan suatu model penelitian pengembangan yang terdapat lima langkah yakni (1) analisis atau *analyze*; (2) perancangan atau *design*; (3) pengembangan atau *development*; (4) implementasi atau *implementation*; dan (5) evaluasi atau *evaluation*.
- (3) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan tepat diterima oleh pendengar atau peserta

didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

- (4) *Games* edukasi merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran atau pendidikan. Tujuan utama dari *games* edukasi adalah menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan melaksanakan proses pembelajaran sambil bermain agar peserta didik tidak mudah jenuh.
- (5) Muatan pelajaran IPAS adalah salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar dan Menengah yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS bertujuan untuk memberikan peserta didik pemahaman yang komprehensif tentang fenomena alam dan sosial, menghubungkan pengetahuan sains dengan konteks sosial dan budaya di sekitar peserta didik.
- (6) Kearifan lokal merujuk pada pengetahuan, nilai, dan praktik yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam suatu komunitas atau masyarakat lokal. Mencakup cara-cara tradisional dalam mengelola lingkungan, berinteraksi dalam kehidupan sosial, serta memahami dan menghargai budaya dan tradisi lokal. Kearifan lokal sering kali mencerminkan hubungan yang harmonis antara manusia dan alam, serta norma-norma dan nilai-nilai yang membentuk identitas budaya mencakup berbagai aspek, seperti sistem pertanian tradisional, ritual

keagamaan, seni dan kerajinan tangan, serta metode penyelesaian masalah yang khas dari suatu wilayah atau kelompok masyarakat.

- (7) Tempat Bersejarah merupakan lokasi yang memiliki nilai historis penting karena peristiwa atau aktivitas yang terjadi pada masa lalu. Tempat-tempat ini mencerminkan budaya, tradisi, dan sejarah dari masyarakat suatu daerah. Contoh tempat bersejarah yang ada di Bali yakni Pura Besakih, Goa Gajah, Pura Tirta Empul, Gunung Kawi, Pura Luhur Uluwatu, dan lain-lain.
- (8) Daerah Kebangganku adalah satu materi dalam pembelajaran kelas V Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada daerah tempat tinggal mereka atau daerah lain di Indonesia yang unik dan membanggakan. Materi ini biasanya mencakup pengetahuan tentang geografi, budaya, adat istiadat, kuliner, tempat bersejarah, dan keunikan lainnya dari suatu daerah.

