

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

### **1.1 Latar Belakang**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Potensi yang diasah melalui bantuan pendidikan berguna meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan dan memajukan kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara. (Halean, 2021). Pendidikan merupakan landasan penting pembentukan manusia dengan mengasah setiap potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan.

Sementara itu, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 27 Ayat (2) menyatakan bahwa setiap Warga Negara Indonesia berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak. Pendidikan adalah faktor utama seseorang memperoleh pekerjaan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki individu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Prakoso, 2021). Serangkaian kegiatan

pembelajaran yang dijalani ketika mengenyam pendidikan membuat seseorang memperoleh kecakapan untuk mendapat pekerjaan dan bertahan di dunia kerja. Oleh karena itu, pendidikan saat ini harus berorientasi pada kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja agar tercipta lulusan dengan pengetahuan, keterampilan serta karakter seseorang yang siap dalam bekerja (Siagian & Trihantoyo, 2021). Pendidikan penting untuk diadakan sedini mungkin untuk mempersiapkan diri seseorang ketika memasuki dunia kerja (Asna dkk, 2020). Pendidikan dasar yang sudah berlangsung sejak anak-anak diharapkan menyiapkan seseorang untuk menghadapi tantangan dalam dunia kerja kelak berkat pembekalan dari segi aspek kognitif, psikomotor serta afektif.

Pesatnya perkembangan zaman di abad 21 turut berdampak pada persaingan di dunia kerja yang semakin ketat (Shalsabila & Ningsih, 2023). Setiap orang diupayakan mampu bersaing untuk mendapat pekerjaan yang layak atau bahkan mampu membuka lapangan pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Namun, masih banyak orang yang belum mendapat pekerjaan sesuai dengan kualifikasinya dan justru menjadi pengangguran. Pengangguran merupakan kondisi di mana seseorang yang sudah berusia produktif dan siap kerja, tetapi tidak mendapat pekerjaan sehingga tidak memiliki pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Sejati, 2020). Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik per Februari 2024 menunjukkan jumlah pengangguran di Indonesia tergolong tinggi sebanyak 7,2 juta jiwa. Data tersebut menandakan adanya tantangan besar dalam sektor ketenagakerjaan di negara ini. Pengangguran tergolong ke dalam masalah sosial dan ekonomi yang jika terus menerus dibiarkan dapat menimbulkan dampak negatif seperti inflasi, kemiskinan struktural dan kriminalitas yang mengancam

kesejahteraan masyarakat (Prakoso, 2021). Pengangguran disebabkan rendahnya tingkat penciptaan lapangan kerja untuk menampung tenaga kerja yang siap bekerja dan ketidakseimbangan dengan jumlah penduduk. (Adriyanto, 2020).

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memfasilitasi masyarakat melalui pendidikan, yaitu melalui pembelajaran kewirausahaan atau *entrepreneurship* (Asna dkk, 2020). Kewirausahaan adalah suatu kegiatan untuk menghasilkan produk atau jasa yang berguna bagi masyarakat dan meraih keuntungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Pratitis dkk, 2019). Kewirausahaan memainkan peran yang semakin penting dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di era globalisasi. (Yasmita & Nawawi, 2022). Menurut Rachmadyanti & Wicaksono, pembelajaran kewirausahaan merupakan kegiatan pembelajaran yang berusaha mengembangkan ciri-ciri dan menanamkan sifat serta jiwa kewirausahaan atau jiwa *entrepreneurship* untuk menghadapi tantangan-tantangan di dunia kerja (dalam Maolida, 2022). Jiwa *entrepreneurship* yang dikembangkan terkait dengan kemampuan memimpin atau leadership, bekerja sama, mandiri dan melakukan inovasi dengan kreatif (Juniarti dkk, 2024). Pembelajaran kewirausahaan mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam berwirausaha untuk membuka dan mengelola usaha dan menciptakan sesuatu yang berkontribusi pada perekonomian dan kemajuan hidup.

Kewirausahaan diajarkan di sekolah sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum Merdeka melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Projek penguatan profil pelajar Pancasila atau P5 merupakan kegiatan kokurikuler berbasis projek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan enam profil pelajar Pancasila,

yakni: 1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2) berkebhinekaan global; 3) gotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis dan 6) kreatif (BSKAP Kemendikbud, 2022). Kewirausahaan menjadi salah satu tema yang diusung dalam P5 dan ditujukan untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan sederajat. Pembelajaran kewirausahaan diajarkan di sekolah dasar (SD) untuk memupuk jiwa kewirausahaan serta kemampuan berwirausaha sedari dini. Siswa SD diharapkan mampu mencerminkan profil pelajar Pancasila berupa gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif melalui kegiatan inovasi menciptakan produk yang bernilai jual untuk memperoleh keuntungan, menjadi tenaga kerja yang profesional, membuka peluang pekerjaan di masa depan serta adaptif dengan kebutuhan masyarakat dan dunia yang semakin kompleks (Fatah & Zumrotun, 2023).

Selain itu pembelajaran kewirausahaan sejak dini menjadi bekal berguna bagi siswa untuk memperoleh penghasilan dan meningkatkan taraf hidup di masa depan apabila mengalami kendala putus sekolah (Sugiono dkk, 2023). Risiko anak putus sekolah masih menjadi permasalahan nyata, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Anak-anak yang terpaksa berhenti sekolah akibat keterbatasan ekonomi atau kondisi sosial rentan menghadapi masa depan tanpa keterampilan yang memadai untuk bertahan hidup. Dalam konteks ini, sekolah dasar memegang peranan krusial sebagai tempat awal menanamkan keterampilan dasar yang dapat menjadi bekal hidup, bahkan jika mereka tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Pembelajaran kewirausahaan memang tidak berdiri sendiri menjadi suatu mata pelajaran dan dicantumkan ke dalam kegiatan P5, tetapi pembelajaran kewirausahaan juga dapat diintegrasikan ke dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS) terutama pada ranah materi-materi sosial dengan aspek ekonomi, salah satunya adalah pada muatan IPAS materi Kebutuhan Kita di tingkat kelas IV SD. Materi Kebutuhan Kita di kelas IV merupakan salah satu materi IPAS yang berkenaan dengan kebutuhan hidup manusia, yakni kebutuhan primer, sekunder dan tersier serta kegiatan ekonomi untuk memperoleh kebutuhan hidup meliputi kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Kebutuhan manusia dan kegiatan ekonomi tidak pernah lepas dalam kehidupan manusia dan selalu berlangsung di segala aspek kehidupan. Oleh karena itu materi ini sangat penting untuk dipahami oleh siswa karena berhubungan dengan kegiatan dan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang, yakni Ibu Ni Made Suwidhi Ariyathi pada 11 Agustus 2024, dinyatakan permasalahan bahwa nilai hasil belajar IPAS terutama dengan materi-materi terkait dengan aspek ekonomi dan sosial tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang memperoleh nilai ulangan harian dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). KKTP yang telah ditetapkan sekolah pada muatan IPAS ialah 75, akan tetapi masih ditemukan beberapa siswa yang memperoleh nilai 70 sehingga tergolong tidak tuntas. Dari total 30 siswa kelas IV C, sebanyak 11 orang yang mencapai KKM dengan perolehan rata-rata skor 79 dan sisanya sebanyak 19 orang belum mencapai KKTP yang ditentukan dengan perolehan skor rata-rata sebesar 61,5. Dengan kata lain, sebanyak 37% siswa kelas IV C memperoleh nilai di atas KKTP dan sebanyak 63% siswa kelas IV C memperoleh nilai di bawah KKTP. Ditinjau dari Penilaian Acuan Patokan (PAP), siswa dinyatakan sudah menuntaskan materi jika setidaknya mampu menguasai materi sebesar 80% dengan predikat baik (Agung, 2020).

Sementara itu, penguasaan materi IPAS secara keseluruhan pada siswa kelas IV C adalah sebesar 68% dengan predikat cukup.

Rendahnya hasil belajar siswa disinyalir terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra dkk, 2022). Gaya belajar merupakan suatu kebiasaan yang diperlihatkan oleh individu dalam memproses informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, gaya belajar kinestetik (Rahmawati, 2021). Gaya belajar merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran harus sesuai dengan gaya belajar siswa, agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Gaya belajar siswa di kelas IV C dominan gaya belajar *audiovisual*, sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah buku dan teks yang dijelaskan dengan metode ceramah oleh guru. Hal tersebut membuat siswa kelas IV C kurang memahami materi pelajaran dan bosan karena media pembelajaran yang monoton. Selain itu, guru juga memiliki keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, karena guru tersebut tidak fasih menggunakan teknologi seperti laptop dan perangkat lainnya mengingat usia beliau yang pensiun beberapa tahun lagi. Kesibukan lainnya juga membuat guru mempunyai waktu yang terbatas untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan mampu menarik perhatian

siswa agar semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan inovatif adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai kombinasi dari berbagai bentuk informasi seperti teks, animasi, grafik, video atau suara yang mampu mengatasi masalah keterbatasan gaya belajar siswa (Damayanti, 2020). Penggunaan multimedia interaktif juga mampu memenuhi tiga gaya belajar yakni gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik (Gusasi dkk, 2024). Bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual akan dibantu dengan elemen gambar, sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditori dibantu dengan audio dan siswa dengan gaya belajar kinestetik dibantu oleh interaktifitas pada multimedia interaktif.

Multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis dengan pembelajaran kewirausahaan yaitu didesain dengan mengintegrasikan aspek dan nilai kewirausahaan ke dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran wirausaha siswa tidak serta merta terjun langsung sebagai wirausahawan, tetapi mendapat pembentukan sikap dan pemahaman kewirausahaan yang menjadi bekal untuk jenjang berikutnya di masa depan. Pembelajaran kewirausahaan dapat memperdalam penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa terhadap materi pelajaran kebutuhan kita dan kegiatan ekonomi melalui implementasi nyata Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema Kewirausahaan seperti *Market Day* sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Kewirausahaan dalam P5 mengangkat isu pemberdayaan potensi lokal sehingga diinovasikan dengan menghasilkan minyak Tandusan, yakni kearifan lokal Bali berupa produk minyak tradisional dari buah kelapa yang disuling (Shanti, 2021). Beberapa tahun lalu, sempat marak terjadi

kelangkaan minyak di Indonesia pada tahun 2022. Minyak Tandusan menjadi alternatif kelangkaan tersebut karena bahan-bahan dan cara pembuatannya yang cukup mudah. Minyak Tandusan juga masih diproduksi hingga saat ini dan memiliki nilai jual, sebab minyak Tandusan dipergunakan sebagai bahan baku utama untuk membuat *sambal matah* kuliner ikonik dari Bali. Selain itu minyak tandusan diberi inovasi terbaru berupa tambahan ekstrak buah limau untuk mencegah ketengikan, sehingga minyak tandusan menjadi produk yang memiliki nilai tambah. Minyak tandusan dapat menjadi sumber belajar konstektual untuk melestarikan kekayaan daerah dengan mencintai produk lokal.

Multimedia interaktif ini dapat membekali siswa dengan pengalaman nyata dan keterampilan yang relevan untuk masa depan mereka. Suleiman (1981) menerangkan bahwa pengalaman nyata yang diperoleh dari sekitar siswa akan efektif bagi mereka dalam memahami suatu pengertian dibandingkan dengan pengalaman yang diperoleh dari kata-kata atau sebatas teori saja. Hal yang relevan juga disampaikan oleh Uno dan Nurdin (2014) bahwa belajar dengan menggunakan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar memungkinkan siswa menemukan hubungan bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan penting untuk dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi kebutuhan kita, memberikan *output* dalam mengembangkan kemampuan berwirausaha siswa menghasilkan produk dan sebagai bekal siswa menghadapi tantangan di masa depan serta melestarikan produk kearifan lokal warisan budaya Bali.

Model ADDIE digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti buku ajar, modul pembelajaran, multimedia, dan sebagainya (Tegeh dan Sudatha, 2019). Maka dari itu, penggunaan model ADDIE dalam pengembangan multimedia interaktif ini sudah relevan. Diharapkan melalui Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pembelajaran *Entrepreneurship* Minyak Tandusan Materi Kebutuhan Kita Pada Siswa Kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang tentang permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka diperoleh identifikasi masalah seperti berikut:

- 1) Adanya keterbatasan bagi guru dalam merancang pembelajaran variatif sehingga siswa menjadi monoton dalam belajar.
- 2) Adanya keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan guru dalam mengajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung monoton yang memicu kebosanan belajar pada siswa.
- 3) Adanya keterbatasan waktu bagi guru dalam mengajar sehingga materi tidak sepenuhnya disampaikan dengan baik.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pada identifikasi masalah menerangkan cukup banyak permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal dan maksimal.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang dikaji. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan dengan kearifan lokal minyak tandusan pada muatan IPAS materi Kebutuhan Kita bagi siswa kelas IV C SD Tulangampiang Denpasar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses rancang bangun media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang?
- 2) Bagaimana validitas media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan?
- 3) Bagaimana efektivitas media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses rancang bangun media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang?
- 2) Untuk mengetahui validitas media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan?
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan materi kebutuhan kita pada siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang?

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Paparan dari masing-masing manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Ditilik dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan turut serta berkontribusi bagi dunia pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang inovatif dan berbasis kearifan lokal minyak tandusan yang menjadi warisan daerah, sekaligus mengembangkan pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan secara teori yang mampu memperluas pemahaman tentang konsep kewirausahaan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

#### 1) Bagi Siswa

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* minyak tandusan diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebutuhan kita. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna serta sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Multimedia interaktif yang merupakan produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membelajarkan materi kebutuhan kita pada muatan IPAS dan pengembangan kewirausahaan pada siswa yang juga berkaitan dengan muatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Selain itu, melalui media ini guru diharapkan termotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa.

#### 3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, hasil yang diperoleh diharapkan dapat menjadi salah satu sumber tinjauan bagi kepala sekolah dalam merumuskan

kebijakan yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah. Kebijakan tersebut dapat diarahkan kepada guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan relevan dengan konteks serta karakteristik siswa di sekolah. Dengan begitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan sehingga turut meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya pengembangan penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh mampu menjadi sumber literatur, bahan rujukan dan sarana motivasi bagi peneliti lain dalam menyusun penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk berbentuk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* kearifan lokal minyak Tandusan pada materi kebutuhan kita muatan IPAS kelas IV sekolah dasar. Spesifikasi dari produk yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini dijabarkan dalam uraian sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* dengan kearifan lokal minyak Tandusan pada muatan IPAS materi kebutuhan kita untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk ini secara spesifik dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran kebutuhan kita yang cukup kompleks karena terdiri dari berbagai

komponen materi seperti jenis-jenis kebutuhan dasar manusia, masalah yang mengancam pemenuhan kebutuhan dan cara memenuhi kebutuhan manusia dengan kegiatan ekonomi.

- 2) Materi yang termuat dalam multimedia interaktif ini menggunakan kearifan lokal minyak Tandusan. Minyak Tandusan adalah minyak kelapa tradisional khas Bali yang masih sering dijumpai hingga saat ini. Materi tentang kebutuhan dapat dikorelasikan dengan minyak Tandusan sebab minyak sendiri adalah salah satu kebutuhan primer manusia, dan minyak Tandusan dapat dijadikan alternatif jika terjadi masalah terkait pemenuhan kebutuhan seperti kelangkaan minyak. Sementara itu, materi pemenuhan kebutuhan yang mencakup kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi dan konsumsi, dapat direfleksikan ke dalam proses pembuatan, penjualan dan pembelian minyak Tandusan. Materi tersebut juga dikombinasikan dengan pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan sebagai bentuk implementasi dari pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa mendapat pengalaman secara teori dan praktik terhadap materi kebutuhan kita.
- 3) Multimedia interaktif hasil penelitian pengembangan ini dapat diakses dengan menggunakan perangkat laptop, komputer dan *smartphone* sehingga dapat juga membantu kemampuan adaptasi teknologi siswa.
- 4) Produk multimedia interaktif ini berisi komponen video, gambar, audio, teks, animasi dan kuis yang divariasikan sehingga mampu menarik minat siswa dalam belajar dan juga memenuhi karakteristik siswa dengan gaya belajar visual dan auditori

- 5) Pada beranda multimedia interaktif ini, terdapat beberapa bagian lainnya seperti petunjuk penggunaan, pendahuluan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang dikemas dengan variasi komponen video, audio, gambar dan teks, kuis, *games*, biodata pengembang dan tombol keluar atau *exit*.
- 6) Multimedia interaktif ini dirancang menggunakan beberapa program dan aplikasi seperti *Canva*, *Articulate Storyline 3*, *Microsoft Word 2010*, *Capcut*, *Filmora* dan *Adobe Illustrator*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian dengan produk multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* dengan kearifan lokal minyak Tandusan pada muatan IPAS materi kebutuhan kita bagi kelas IV sekolah dasar, penting untuk dikembangkan agar siswa mampu memahami materi kebutuhan kita yang tidak hanya dimengerti secara teori, tetapi juga dengan bentuk nyata dan praktiknya di kehidupan sehari-hari. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang bermakna, relevan dan kontekstual dengan lingkungan di sekitarnya sebab siswa sekolah dasar belum mampu mencerna hal-hal abstrak. Multimedia interaktif ini penting untuk dikembangkan karena menyajikan pembelajaran yang semi konkret pada siswa dan mengaitkannya dengan salah satu kebutuhan esensial berupa minyak yang selalu ada di sekitar siswa, sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna dan menarik minat siswa sebab hal tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Selain itu, multimedia interaktif ini menunjang gaya belajar visual dan auditori atau gaya belajar audiovisual, yang sesuai dengan gaya belajar siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang Denpasar. Media pembelajaran yang sesuai dengan gaya

belajar siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat berimplikasi pada peningkatan hasil belajar. Terkait hal tersebut, multimedia interaktif menjadi sebuah inovasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, variatif, kontekstual dan juga sesuai karakteristik siswa. Pembelajaran *entrepreneurship* yang diintegrasikan dengan multimedia interaktif ini juga penting untuk dikembangkan karena mampu mengajarkan keterampilan atau skill bekerja serta menanamkan jiwa-jiwa wirausaha pada siswa yang memberi peluang siswa terbiasa bekerja dan kelak diharapkan mampu membuka lapangan pekerjaan untuk memajukan kehidupan sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, dengan menjadikan kearifan lokal minyak Tandusan sebagai sumber belajar yang dimasukkan ke dalam multimedia interaktif, diharapkan mampu membuat siswa tak hanya mampu memahami materi pembelajaran tetapi juga turut serta melestarikan kearifan lokal warisan daerah Bali sebagai generasi penerus.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* kearifan lokal minyak Tandusan pada muatan IPAS materi kebutuhan kita bagi siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yang dijabarkan sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

1. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* mampu menunjang dua gaya belajar siswa, yakni gaya belajar visual dan auditori.

2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dengan berbagai variasi video, audio, gambar, teks dan *games*, mampu membangkitkan semangat, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi kebutuhan kita. Selain itu, media yang dikembangkan juga menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Pendekatan pembelajaran *entrepreneurship* yang disertakan ke dalam penggunaan multimedia interaktif dapat menumbuhkan bekal menjadi wirausaha pada siswa. Pembelajaran *entrepreneurship* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan skill bekerja seperti memimpin usaha, mengelola usaha, melaksanakan kegiatan jual beli, pemasaran dan sebagainya. Selain itu karakter-karakter pengusaha juga dapat ditanamkan kepada siswa seperti jiwa pemimpin, berpikir kreatif, percaya diri, berkolaborasi dengan teman dan bekerja keras. Dengan adanya pembelajaran ini, diharapkan mampu memunculkan minat siswa untuk menjadi wirausaha di kemudian hari.
4. Pemanfaatan kearifan lokal minyak Tandusan sebagai sumber belajar materi kebutuhan kita dapat dijadikan wujud pelestarian benda warisan daerah kepada generasi muda yang menjadi penerus.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakter siswa pada jenjang sekolah dasar kelas IV di SD Negeri Tulangampiang Denpasar. Hal ini menyebabkan produk pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan dan dapat dipergunakan

untuk siswa kelas IV C di SD Negeri Tulangampiang Denpasar atau siswa di sekolah lain yang memiliki tingkat kelas dan karakteristik sama.

2. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* kearifan lokal minyak Tandusan ini hanya terbatas pada materi kebutuhan kita muatan IPAS kelas IV sekolah dasar.
3. Multimedia interaktif berbasis pembelajaran *entrepreneurship* kearifan lokal minyak Tandusan ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata serta istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah upaya atau proses perbaikan untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE digunakan dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti buku ajar, modul pembelajaran, multimedia, dan sebagainya. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengantarkan pesan atau informasi serta mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran.
- 3) Multimedia interaktif secara sederhana dapat diartikan sebagai banyak atau media yang tersusun lebih dari satu komponen dan dapat dioperasikan melalui *smartphone*, laptop, atau komputer. Dalam multimedia interaktif berisi komponen teks, audio, video, gambar, *quiz*, dan animasi sehingga multimedia interaktif mampu mendukung dua gaya belajar siswa, yakni visual dan auditori
- 4) Pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan adalah kegiatan pembelajaran yang membahas tentang kegiatan wirausaha. Wirausaha merupakan seseorang yang menciptakan sesuatu yang baru atau inovasi dari sesuatu yang sudah ada, dan diperjualbelikan untuk meraih pendapatan. Pembelajaran *entrepreneurship* atau kewirausahaan mengajarkan teori, mengasah keterampilan dan menanamkan karakter untuk menjalankan kegiatan wirausaha guna memenuhi kebutuhan hidup, meraih keuntungan dan menyediakan lapangan kerja bagi orang lain.
- 5) Kearifan lokal adalah bagian dari budaya masyarakat yang berbentuk seperti benda dan tatanan nilai sosial ekonomi, arsitektur, kesehatan, ataupun alam serta memiliki nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

- 6) Minyak tandusan dapat diartikan sebagai minyak kelapa tradisional dari Bali yang dibuat dari kelapa tua dengan cara disuling. Minyak tandusan memiliki rasa dan aroma yang khas sehingga banyak disukai oleh masyarakat Bali dan dijadikan bahan baku dalam pembuatan sambal matah, yakni salah satu kuliner populer yang sering dijumpai di rumah makan atau restoran di Bali. Selain itu, minyak tandusan juga digunakan untuk minyak pijat dan minyak rambut.
- 7) Muatan IPAS adalah muatan pembelajaran yang menggabungkan antara ilmu IPA dan ilmu IPS pada jenjang sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang alam semesta, makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Di dalam jenjang sekolah dasar, muatan IPA dan IPS dalam IPAS dibedakan ke dalam satu bab yang berbeda, sehingga tidak terintegrasi secara menyeluruh seperti pembelajaran tematik dan masih berdiri sendiri sebagai satu kesatuan materi pembelajaran dengan pokok bahasan yang berbeda.
- 8) Materi Kebutuhan Kita adalah materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang terdapat di kelas IV SD/MI pada Bab VII yang berjudul lengkap 'Bagaimana Memenuhi Semua Kebutuhan Kita?'. Materi kebutuhan kita memuat aspek ekonomi yang mencakup jenis-jenis kebutuhan perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai uang sebagai alat tukar jual dan beli serta menjelaskan alur kegiatan ekonomi untuk pemenuhan kebutuhan. Kebutuhan manusia dibagi menjadi tiga, yaitu

kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier. Kebutuhan adalah sesuatu yang bersifat prioritas atau wajib dipenuhi dan keinginan adalah sesuatu yang opsional dan tidak wajib dipenuhi oleh manusia. Kegiatan ekonomi dibagi menjadi tiga, yaitu kegiatan membuat barang (produksi), kegiatan menyalurkan barang (distribusi) dan kegiatan membeli atau menikmati barang (konsumsi). Materi tersebut saling berkaitan dan penting untuk dipelajari siswa dalam rangka pemahaman dan penerapan siswa untuk meregulasi kebutuhan dan keinginan sehari-harinya. Melalui materi tersebut diharapkan siswa mampu memahami kebutuhan dan keinginannya sebagai manusia, bijak dalam mengelola uang dan sumber daya sekitar, serta mampu melaksanakan kegiatan ekonomi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

