

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah salah satu aspek mendasar yang dapat memengaruhi setiap lini kehidupan umat manusia, dimana pendidikan berperan penting di dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Dengan pendidikan yang memadai, seorang individu bukan hanya mendapatkan pengetahuan secara akademik, namun sekaligus juga mendapatkan berbagai nilai moral, sosial dan etika yang sangat dibutuhkan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan menjadi pondasi bagi kemajuan peradaban karena menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang akan membangun bangsa dan negara di masa mendatang. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) berperan sangat krusial di dalam membangun dasar pengetahuan, pembentukan karakter, serta pengembangan keterampilan awal bagi peserta didik (Astuti, 2024).

Pada tahun 2025, sistem pendidikan dasar di Indonesia terus berupaya untuk meningkatkan system dengan mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran dan beradaptasi dengan perubahan sosial dan tantangan global. Transformasi ini memiliki tujuan guna memastikan jika lulusan SD tidak hanya menguasai literasi dan numerasi, namun juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kerjasama yang baik, komunikasi yang baik, berkarakter, dan mampu berpikir kritis. Keterampilan ini menjadi kemampuan yang harus

diasah pada proses pembelajaran oleh siswa SD yang akan menjadi fondasi menghadapi kehidupan (Rochmah, 2023).

Pemerintah melalui kurikulum satuan pendidikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam, menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna, serta pembelajaran yang tidak monoton dan aktif. Pendekatan tersebut mendorong refleksi mendalam dan partisipasi aktif siswa di dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kerjasama yang baik dari berbagai pihak, maka proses pembelajaran yang berlangsung akan memberi pemahaman yang lebih baik mengenai potensi, minat, kelebihan, kekurangan dan kemampuan individu (Mutawadia, 2023). Selain itu, penggunaan teknologi kedalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat, aksesibilitas, dan kualitas pendidikan di seluruh wilayah Indonesia (Siringoringo & Muhamad, 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ialah satu diantara mata pelajaran yang penting di dalam kurikulum SD. IPAS sendiri memadukan berbagai konsep yang terdapat dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (BSKAP, 2025) dengan tujuan membekali siswa agar memiliki pemahaman yang utuh dan terpadu mengenai fenomena alam maupun sosial di sekitarnya. Melalui pendekatan ini, peserta didik bukan hanya diajak untuk memahami gejala alam secara ilmiah, namun juga mampu melihat keterkaitannya dengan kehidupan masyarakat, budaya, serta lingkungan tempat mereka tinggal (Rahman & Fuad, 2023).

Hasil observasi dan wawancara terkait sarana dan prasarana pembelajaran, baik dengan kepala sekolah, tenaga pendidik dan beberapa siswa di SD No. 2 Abianbase ditemui bahwa pembelajaran yang diberikan masih

sepenuhnya memanfaatkan buku teks, baik buku siswa dan juga buku guru yang dipergunakan sebagai pegangan sumber ajar utama. Pada kurikulum nasional saat ini, siswa diharuskan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya dengan tenaga pendidik. Akan tetapi, kenyataan dilapangan menunjukkan jika siswa di SD No. 2 Abianbase belum menjalankan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi tersebut secara optimal, padahal SD di daerah Badung telah mendapatkan fasilitas laptop dari Pemerintah Daerah Badung, yang mana seharusnya fasilitas ini dapat digunakan secara maksimal. Dengan adanya fasilitas laptop, siswa bisa mengakses berbagai hal yang mendukung optimalisasi pembelajaran. Melalui perangkat tersebut, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video edukatif, jurnal, maupun platform pembelajaran daring yang membantu memperluas wawasan serta memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas bersama Bapak I Putu Denny Aditya Udayana, S.Pd., selaku guru wali kelas III SD No. 2 Abianbase, media yang dipergunakan saat pembelajaran berlangsung kurang bervariasi, hal ini mengakibatkan siswa cenderung tidak fokus dan melakukan kegiatan lain seperti memainkan pulpen, serta mengobrol dengan teman di sebelahnya, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Selain itu keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajaran juga kurang, dimana hanya satu atau dua orang siswa yang berani memberikan pendapat ataupun mengajukan pertanyaan saat guru mengklarifikasi maupun saat menyampaikan materi pembelajaran. Begitu juga ketika berdiskusi dalam kelompok, siswa belum sepenuhnya aktif memecahkan masalah yang diberikan. Masih terdapat siswa

yang diam, hanya menunggu jawaban tanpa ikut serta aktif bekerja sama dan berdiskusi. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih belum berkembang secara optimal. Situasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, di antaranya metode pengajaran yang kurang variatif, keterbatasan penggunaan sarana dan media pembelajaran, serta minimnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dampaknya, tingkat literasi sains siswa menjadi kurang memadai, baik dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari maupun dalam mengaplikasikannya pada situasi nyata di kehidupan sehari-hari. Rendahnya literasi sains ini juga dipicu oleh belum kuatnya penguasaan konsep dasar, kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran, serta praktik pembelajaran IPA yang masih cenderung berfokus pada tenaga pendidik dan bersifat tradisional (Yusmar & Rizka, 2023).

Minat belajar bisa dipahami dengan dorongan yang berasal dari diri individu untuk memperoleh kemampuan dan pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran, yang disertai rasa senang serta ketertarikan terhadap materi atau aktivitas yang dipelajari. Minat ini mencerminkan sikap positif siswa yang muncul ketika mereka merasakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan (Abustang, 2020; Yulianti et al., 2024). Keberadaan minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pendidikan. Siswa dengan tingkat minat yang tinggi umumnya menunjukkan keaktifan, antusiasme, serta motivasi intrinsik yang kuat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar, terutama dalam mata

pelajaran IPA. Upaya tersebut tidak hanya membantu memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk karakter serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial.

Pada era saat ini, banyak dijumpai penurunan pada karakter siswa sekolah dasar. Fenomena ini terlihat dari semakin banyaknya perilaku siswa yang abai terhadap lingkungan, seperti membuang sampah sembarangan, merusak tanaman, atau tidak peduli terhadap kebersihan sekitar. Selain itu, sikap empati dan tenggang rasa terhadap sesama juga mulai memudar. Banyak siswa yang kurang menghargai perbedaan, cenderung bersikap individualis, dan kurang menunjukkan rasa peduli terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan, bahkan berujung pada *bullying*. Kurangnya penanaman nilai-nilai moral dan karakter sejak dini, baik dilingkungan sekolah ataupun keluarga, menjadi salah satu faktor penyebab utama kondisi ini (Fathoni, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan adanya usaha yang serius dan berkelanjutan guna menanamkan kembali nilai-nilai karakter mulia agar siswa tumbuh menjadi pribadi yang peduli, bertanggung jawab, dan dapat hidup secara berkesinambungan dengan alam serta manusia lainnya.

Penanaman nilai-nilai karakter pada siswa bisa diintegrasikan dalam kearifan lokal daerah. Seperti di Bali, sangat banyak sekali kearifan lokal daerah yang bisa diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* ialah satu diantara kearifan lokal bali, yang dapat menumbuhkan minat belajar jika dikaitkan dengan sikap peduli terhadap lingkungan yang erat kaitannya dengan pelestarian alam (Supriani et al., 2025). *Tri Hita Karana* mengandung pengertian tiga penyebab

kesejahteraan (Mudana, 2023). *Tri Hita Karana* adalah suatu konsep yang sangat berkaitan dengan nilai-nilai religius dan budaya. Dalam praktik kehidupan sehari-hari, masyarakat di Bali menjadikan ajaran Hindu sebagai pedoman, termasuk penerapan prinsip *Tri Hita Karana*. Konsep ini menegaskan pentingnya menjaga keharmonisan dan keseimbangan dalam tiga aspek kehidupan, yaitu hubungan antar sesama manusia (*pawongan*), hubungan manusia dengan Tuhan (*prahyangan*), serta hubungan manusia dengan lingkungan alam sekitarnya (*palemahan*). Pembelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan alam, sehingga dalam kegiatan ini diharapkan siswa dapat menumbuhkan nilai-nilai mensyukuri, menghargai, serta melestarikan atau menjaga lingkungan sekitar, agar tercipta keharmonisan dalam kehidupan di dunia. Perkembangan zaman semakin berkembang sangat pesat melalui globalisasi. Penyebaran nilai-nilai karakter yang ada pada *Tri Hita Karana* dapat diintegrasikan kedalam media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berlangsung sangat cepat di berbagai sektor, termasuk dalam bidang media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasinya adalah multimedia interaktif, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara langsung dan lebih bermakna bagi peserta didik (Daryanto, 2010). Multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai unsur seperti media video dan gambar yang memberi kesempatan kepada pengguna untuk menjalin interaksi secara langsung dengan materi yang ditampilkan. Teknologi ini tidak sekadar menyampaikan informasi secara pasif, melainkan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan

menarik. Kehadiran multimedia interaktif muncul sebagai respons terhadap kebutuhan penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien.

Seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi digital, kebutuhan akan media pembelajaran, hiburan, dan komunikasi yang interaktif semakin meningkat. Pengalaman dalam teknologi digital, seperti pengguna aplikasi pendidikan (apps) oleh anak-anak berpotensi mendukung perkembangan kognitif mereka (Kaiqing & Chen, 2022). Multimedia interaktif hadir sebagai solusi yang mampu menyajikan konten kompleks dengan cara yang menarik dan mudah. Di dalam pendidikan, multimedia interaktif membantu meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Sejalan dengan itu, multimedia interaktif berbasis model pada materi IPA dapat dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena termasuk dalam kategori sangat baik (Anggreni et al., 2021). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan media interaktif juga efektif dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik untuk pembelajaran IPAS siswa di kelas III (Rahmawati et al., 2024).

Dari penjelasan di atas, bisa diambil kesimpulan bahwasanya multimedia interaktif bisa dijadikan solusi dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik. Hal ini juga mengacu pada pendekatan pembelajaran mendalam, dimana salah satu kerangka pembelajarannya mengacu pada pemanfaatan digital. Pemanfaatan digital melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* ini diharapkan dapat memantu tenaga pendidik dalam memberikan materi pada peserta didik dan membuat minat peserta didik meningkat karena pembelajaran yang tidak monoton dan menarik. Selain itu,

implementasi multimedia interaktif juga membantu peserta didik dalam menguasai dan memahami penggunaan teknologi dengan optimal. Selama ini, multimedia interaktif di sekolah dasar umumnya hanya berfokus pada aspek visual dan animasi, tanpa ikut mengaitkannya dengan nilai budaya lokal yang kontekstual dengan kehidupan siswa. Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengemas materi IPA dalam multimedia interaktif yang merepresentasikan tiga dimensi nilai *Tri Hita Karana*. Ketiga konsep tersebut diintegrasikan ke dalam alur cerita, visual, dan evaluasi pembelajaran IPA, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep sains, namun juga membangun sikap peduli, harmonis, dan bertanggungjawab terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Penelitian ini juga berfokus pada minat belajar IPA sebagai dampak utama, bukan hanya hasil belajar kognitif. Penelitian- penelitian pengembangan sebelumnya cenderung menilai efektivitas multimedia dari peningkatan nilai akademik seperti hasil belajar (Dalem et al., 2025), sedangkan penelitian ini menempatkan minat belajar sebagai fondasi utama pembelajaran bermakna yang ada di kelas rendah, khususnya pada siswa kelas III SD. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti berminat guna melaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pada penjelasan latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang tersedia di SD No. 2 Abianbase hanya berupa media visual, seperti gambar, peta, bagan, dan poster. Platform YouTube sering dipilih sebagai sumber penyedia media video dalam mendukung pembelajaran di kelas.
2. Keterbatasan dalam mendesain multimedia interaktif dengan memanfaatkan teknologi.
3. Pemanfaatan fasilitas teknologi belum optimal.
4. Media pembelajaran untuk menunjang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri masih kurang.
5. Bahan ajar yang digunakan masih terpusat pada buku guru dan buku siswa dari pemerintah saja.
6. Minat belajar IPA siswa rendah, masih terdapat siswa yang tidak fokus dan melakukan kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan dan karakter siswa dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasar pada identifikasi permasalahan di atas, penelitian ini akan mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, baik dari faktor pendidik dan peserta didik. Agar penelitian ini tidak meluas dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) media pembelajaran yang tersedia di SD No. 2 Abianbase hanya berupa media visual, seperti gambar, peta, bagan, dan poster. Platform Youtube dipilih sebagai sumber penyedia media video dalam mendukung pembelajaran di kelas, (2)

keterbatasan dalam mendesain multimedia interaktif dengan memanfaatkan teknologi, (3) media pembelajaran untuk menunjang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri masih kurang, dan (4) minat belajar IPA siswa rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dilakukan adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar, pada topik “Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup”. Adapun aspek yang dikaji yaitu validasi, kepraktisan dan efektifitas dari multimedia interaktif yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan permasalahan yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
2. Mengetahui validitas multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
4. Mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan melalui penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi 2 yakni manfaat secara teoritis dan praktis dengan penjelasan lebih rinci seperti di bawah ini:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini mampu memberi kontribusi dalam ranah pengembangan ilmu pengetahuan dan kajian akademik. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khazanah pemikiran, memperluas landasan konseptual, serta memperkaya pendekatan dan prosedur yang digunakan dalam merancang serta mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi

ijakan ilmiah bagi pengembangan studi dan inovasi media pembelajaran di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Bagi siswa, pengembangan multimedia interaktif berbasis Tri Hita Karana diharapkan memungkinkan mereka mempelajari materi secara lebih fleksibel tanpa terikat oleh batasan tempat dan waktu. Karena media ini dapat diakses melalui tautan, peserta didik cukup menggunakan perangkat seperti gawai atau laptop yang terhubung dengan internet untuk memanfaatkannya. Kemudahan akses tersebut diharapkan mendorong kemandirian belajar sekaligus meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

b) Bagi Guru

Bagi guru, produk yang dikembangkan ini bisa menjadi sarana pendukung di dalam menjelaskan konsep-konsep IPA secara lebih sistematis dan menarik. Kehadiran multimedia interaktif memudahkan tenaga pendidik untuk menyiapkan materi dengan cara yang lebih variatif, sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, media ini juga bisa memicu kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

c) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pengambilan kebijakan terkait pemanfaatan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah.

Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi langkah strategis untuk mendorong guru berinovasi serta mengatasi berbagai kendala dalam pengembangan media pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini diharap mampu menjadi sumber rujukan sekaligus inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan kualitas yang lebih baik, lebih kreatif, dan lebih sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Di dalam penelitian pengembangan ini, luaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPA. Media tersebut dirancang sebagai salah satu solusi inovatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan penggunaan media ini, kegiatan belajar diharapkan menjadi lebih dinamis, sehingga peserta didik lebih cepat memahami informasi serta mampu menangkap konsep yang dijelaskan secara lebih efektif. Berikut merupakan rincian karakteristik dari produk multimedia interaktif yang dikembangkan:

1. Produk ini berupa Multimedia Interaktif pada muatan pelajaran IPA kelas III SD pada topik “Ayo, Menenal Siklus pada Makhluk Hidup”.
2. Multimedia Interaktif dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi seperti iSpring Suite 11, Canva, Web Freepik, Gemini, CapCut, YouTube, dan Netlify.

3. Multimedia Interaktif dalam bentuk web, dibagikan melalui *link*. Dimana multimedia ini dapat dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakannya secara online melalui laptop maupun handphone (HP).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* ini dilandasi oleh berbagai asumsi yakni:

1. Ketersediaan sarana penunjang seperti laptop, HP, dan jaringan internet.
2. Siswa kelas III SD No. 2 Abianbase mampu menggunakan *gadget* dan laptop dengan baik.
3. Siswa kelas III tidak merasa kesulitan saat membaca dan memahami tulisan yang ada di *gadget* maupun laptop.
4. Penggunaan multimedia berbasis *Tri Hita Karana*, selain dapat mengenal kearifan lokal Bali, juga dapat memperkuat karakter siswa.
5. Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dapat mengoptimalkan ketertarikan siswa di dalam kegiatan belajar sehingga minat belajar tersebut tentunya akan mengalami peningkatan yang signifikan.
6. Multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* bisa diakses dengan mudah melalui *gadget* ataupun laptop hanya dengan mengklik *situs* atau *link* yang telah disediakan.

Sementara pengembangan multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dilandasi oleh berbagai keterbatasan yaitu:

1. Ruang lingkup materi dalam pengembangan ini difokuskan secara khusus pada pembahasan “Ayo Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup” yang diajarkan pada semester pertama di kelas III Sekolah Dasar, sehingga tidak mencakup topik lain di luar kompetensi tersebut.
2. Penggunaan multimedia interaktif ini diperuntukkan bagi peserta didik yang telah memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital seperti telepon pintar atau laptop, agar mereka dapat memanfaatkan media tersebut secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada pendampingan orang lain.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah utama dalam penelitian ini, perlu disampaikan penjelasan batasan konsep yang digunakan yaitu:

1. Penelitian pengembangan ialah sebuah proses sistematis yang memiliki tujuan untuk mendapatkan produk pembelajaran melalui tahapan perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan, yang kemudian diuji kelayakannya sebelum diterapkan di kelas. Penelitian ini berfokus pada penciptaan dan validasi produk, bukan pada pengujian teori semata.
2. Multimedia interaktif merujuk pada pemanfaatan beragam unsur media seperti tulisan, ilustrasi, suara, dan animasi yang dikemas dalam satu kesatuan sehingga pengguna dapat berpartisipasi atau memberikan respons secara langsung terhadap materi yang ditampilkan.

3. *Tri Hita Karana* ialah ajaran filosofis di dalam agama Hindu yang berkembang kuat di Bali dan menekankan tiga unsur utama pembentuk kesejahteraan hidup. Ajaran ini menegaskan pentingnya keharmonisan relasi antara manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), hubungan antarsesama manusia (*Pawongan*), serta hubungan antara alam sekitar dengan masyarakat (*Palemahan*).
4. Minat belajar adalah dorongan internal yang kuat dalam diri individu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan, yang ditandai dengan adanya rasa senang, perhatian, dan ketertarikan terhadap materi atau aktivitas belajar tertentu.

1.10 Rencana Publikasi

Penelitian pengembangan ini pada akhirnya akan menghasilkan karya berupa artikel ilmiah serta produk berupa multimedia interaktif berbasis *Tri Hita Karana*. Terkait artikel ilmiah yang dihasilkan peneliti memiliki rencana publikasi pada Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, jurnal termuat di dalam laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/index>. Dipilihnya jurnal tersebut sebagai target rencana publikasi mengingat sudah terakreditasi Sinta 3.