

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah seluruh pengetahuan belajar sepanjang hayat di semua situasi serta tempat yang menyajikan pengaruh positif kepada individu. Pendidikan dipandang selaku kunci keberhasilan umat manusia sekaligus solusi guna mengatasi kebodohan serta berbagai persoalan hidup, baik dengan cara individu maupun sosial (Annur dkk., 2021). Pendidikan ialah unsur mendasar yang mempunyai peran krusial pada kehidupan manusia serta menjadi faktor penentu perkembangan serta kemajuan sebuah negara (Wibawa dkk., 2024). Tujuan dari pendidikan itu sendiri ialah penguasaan pengetahuan, pengembangan kepribadian, penguasaan aspek sosial hingga kemampuan untuk bisa bekerja dengan cara mandiri (Mahmudin, 2021). Di Indonesia, pendidikan mendapat perhatian pemerintah yang cukup besar. Karena, guna memajukan suatu bangsa perlu kualitas pendidikan yang baik. Akan tetapi, masalah pada dunia pendidikan akan selalu muncul serta bisa tercermin dari banyaknya masalah pendidikan yang menuntut perubahan terus menerus. Salah satunya yaitu transformasi digital pada reformasi pendidikan yang ialah proses integrasi teknologi digital ke pada sistem pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran serta pengajaran (Prastiwi dkk., 2025).

Adanya perubahan era globalisasi, teknologi serta ilmu pengetahuan berkembang semakin canggih yang mendorong adanya berbagai perkembangan khususnya pada pembelajaran. Di zaman sekarang berikut, kurikulum sudah dikembangkan dengan cara berkala dengan menyesuaikan adanya perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan (Salma & Yuli, 2023). Kurikulum ialah suatu

acuan yang dipakai guna melaksanakan, merancang serta mengevaluasi proses pembelajaran pada sistem pendidikan (Lubis dkk., 2023). Era digitalisasi sekarang berikut menjadi tolak ukur kemunculan kurikulum merdeka, perubahan tersebut menuntut guru untuk siap dalam mengembangkan diri dengan melaksanakan reformasi pembelajaran guna mengarahkan siswa agar menjadi individu yang siap beradaptasi dengan kemajuan abad 21. pada pembelajaran abad 21, guru harus menyesuaikan strategi, metode serta model pengajaran agar sesuai dengan karakteristik generasi tersebut (Puspitarini, 2022). Oleh karena itu, paradigma pendidikan juga harus berubah sesuai kebutuhan zaman yang mengedepankan penguatan karakter serta keterampilan baik *soft skill* maupun *hard skill*.

Pembelajaran abad 21 ialah suatu peralihan pembelajaran yang dimana kurikulum dikembangkan menuntun sekolah guna mengubah pendekatan pembelajaran yang awalnya *teacher centered* menjadi *student centered*. Siswa perlu dilibatkan dengan cara aktif, kolaboratif serta kreatif pada pembelajaran abad 21 (Tasya dkk.,2024). Penyesuaian pembelajaran dengan tuntutan abad 21 menjadi keharusan bagi guru dalam merancang serta mengembangkan aktivitas belajar (Ngaini dkk.,2024). Hal berikut bertujuan agar peserta didik bisa menguasai keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi serta kolaborasi yang dibutuhkan guna menghadapi tantangan global dengan cara efektif. Tujuan dari pembelajaran abad 21 ialah guna mengembangkan kualitas pendidikan yang semakin adaptif seiring perkembangan zaman. pada proses pembelajaran, pengintegrasian keterampilan abad 21 menjadi relevan guna mempersiapkan peserta didik menghadapi persaingan pada dunia kerja yang dinamis serta kompleks (Mantau & Talango, 2023).

Perubahan pada pembelajaran abad 21 meliputi perubahan pola belajar, perubahan kebiasaan belajar serta perubahan orientasi peserta didik. Pembelajaran abad 21 memberi keterampilan kecakapan berpikir serta belajar, diantaranya ialah *Critical Thinking, Creative and Innovative Thinking, Communication serta Collaboration*. Hadirnya teknologi pendidikan di era revolusi industri memungkinkan setiap individu guna mengembangkan pola pikir yang bijak dalam memanfaatkan media yang berhubungan dengan teknologi (Salsabila dkk., 2021). Kemajuan teknologi serta media informasi yang pesat menuntut masyarakat untuk lebih siap menghadapi perubahan di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik serta pendidikan (Prastiwi dkk., 2025). Hal berikut menuntut setiap individu guna meningkatkan kemampuan literasi digital, berpikir kritis, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tak tertinggal serta tetap relevan pada kehidupan bermasyarakat. Di abad 21, pengembangan media pembelajaran akan lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran (Arinie & Azmah, 2025). Salah satu pembelajaran yang memerlukan pemakaian teknologi ialah pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Guna menciptakan pendidikan yang lebih kontekstual serta komprehensif, kurikulum otonom menggabungkan pengajaran ilmu pengetahuan alam serta ilmu sosial, yang diajarkan dengan cara bersamaan dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam serta Ilmu Sosial (IPAS). Selain itu, integrasi berikut didasarkan pada gagasan bahwasannya siswa sekolah dasar seringkali mempunyai pemahaman yang terintegrasi ataupun holistik tentang dunia (Magfira dkk., 2023). Siswa diharapkan mengembangkan rasa ingin tahu guna menyelidiki berbagai fenomena di lingkungan mereka serta dengan cara aktif terlibat dalam menjaga, memelihara,

serta merawat sumber daya yang ada ketika mempelajari IPAS pada kurikulum otonom (Azzahra dkk., 2023). Dengan cara berikut, siswa bisa belajar sendiri sambil menjaga lingkungan. Karena kelas IPAS mencakup alam semesta, isinya, serta berbagai peristiwa berlandaskan proses ilmiah, maka kelas berikut juga sangat penting untuk dipelajari. (Rosiyani dkk.,2024). Di era globalisasi berikut, mengintegrasikan studi sains serta sosial bisa meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kerja tim. Pengajaran sains di sekolah dasar sangat penting dalam mempersiapkan siswa guna menghadapi tantangan abad ke-21.(Wibawa, dkk., 2024)

Tujuan dari pendidikan ilmu pengetahuan alam serta sains (IPAS) berikut ialah agar siswa mempunyai pemahaman yang mendalam sehingga mereka bisa melaksanakan penemuan yang signifikan serta mandiri. Berlandaskan Suardika serta Syarifuddin (2025), IPS ialah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta benda mati di alam semesta, serta hubungan antara keduanya. berikut mencakup pengetahuan tentang kehidupan manusia selaku individu serta entitas sosial pada kaitannya dengan lingkungan sekitarnya. Selain memperkuat prinsip-prinsip pendidikan multikultural, integrasi mata kuliah ilmu pengetahuan alam serta sains bertujuan guna meningkatkan pemahaman siswa tentang situasi sosial ekonomi Indonesia serta global, sejarah, serta keragaman budaya. (Zakarina & Ramadya, 2024). Namun, tindakan otonom, menyenangkan, serta bermakna tak tercermin pada realitas di lapangan. Peneliti di SDN Kedunggalar 1 Ngawi menemukan bahwasannya banyak siswa kelas empat masih berprestasi di bawah

Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terutama pada mata pelajaran sains.(Salma & Yuli, 2023)

Tujuan yang dicapai pada kurikulum merdeka ialah hasil belajar pada peserta didik. Salah satu perubahan paling signifikan yang terjadi pada penerapan Kurikulum Merdeka ialah adanya pergeseran pendekatan dalam menilai capaian belajar peserta didik, yaitu dari sistem Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menuju sistem yang lebih berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang disebut Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Firza dkk., 2025). KKTP menggambarkan proses pembelajaran serta dipakai guna mengevaluasi sejauh mana peserta didik menguasai kompetensi yang diajarkan (Anggita dkk., 2024). Perubahan berikut tak hanya mencerminkan penyesuaian kepada paradigma pembelajaran yang lebih holistik, tetapi juga menekankan pentingnya proses serta hasil belajar. KKTP ialah acuan penting dalam menilai sejauh mana peserta didik berhasil mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang (Saputra & Wati, 2025). KKTP itu sendiri disesuaikan oleh Satuan Pendidikan dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik. KKTP dipakai jikalau tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal dengan cara tertentu.

Berlandaskan hasil observasi di SD Negeri 2 Blahkiuh ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yaitu 1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekosistem karena keterbatasan sumber belajar yang tersedia di kelas, 2) pembelajaran masih bersifat konvensional serta berpusat pada buku teks tanpa dukungan media visual yang memadai, sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami dengan cara konkret, 3) kurangnya pemanfaatan

teknologi pembelajaran seperti multimedia interaktif menyebabkan proses belajar menjadi monoton serta menurunkan motivasi serta hasil belajar siswa, 4) materi serta contoh yang disajikan pada buku ajar cenderung tak kontekstual dengan lingkungan lokal siswa, sehingga pembelajaran terasa kurang relevan serta bermakna.

Permasalahan yang ditemukan akan menjadi kendala seorang guru pada proses pembelajaran. Menyikapi hal tersebut perlu adanya upaya guna meningkatkan hasil belajar IPAS. Mengingat pentingnya pembelajaran IPAS, guru perlu merancang proses pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Antari dkk., 2023). Dengan pemakaian media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang tepat sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan selain itu siswa juga bisa mengaitkan hubungan pada pembelajaran IPAS dengan budaya pada daerahnya sendiri. Pemakaian media pembelajaran bisa menjadikan proses belajar lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Amelia dkk., 2025). Media berikut memberi umpan balik langsung, membantu siswa memahami kemajuan serta kekurangannya, serta meningkatkan percaya diri serta motivasi (Ali dkk., 2025). Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang bersifat menarik serta interaktif mampu mendorong semangat belajar peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi dengan cara lebih menyeluruh serta mendalam (Pratiwi dkk., 2025). Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan ialah *Powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal.

*Powerpoint* ialah media presentasi yang dikembangkan dari perangkat lunak komputer. pada proses pembelajaran, *powerpoint* ialah media guna menyampaikan serta memperjelas materi dengan tujuan menarik minat serta meningkatkan semangat siswa pada pembelajaran (Pambudi dkk., 2021). Hal berikut membuat *Powerpoint* menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. *Powerpoint* Interaktif unggul dalam menyajikan materi dengan cara menarik serta mudah dipahami dengan dukungan animasi, *hyperlink* serta navigasi yang mendorong pembelajaran aktif (Rionaldi dkk., 2022). *Powerpoint* menyediakan berbagai jenis animasi yang bisa menarik perhatian peserta didik, baik pada objek grafis maupun elemen lain pada slide (Santia & Oktira, 2024). Dengan demikian akan lebih mudah guna menyajikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada bentuk gambar maupun video. Kearifan lokal di Bali masih sangat kental dengan tradisi-tradisi yang hingga kini dilaksanakan oleh masyarakat Hindu di Bali, sehingga sangat penting guna menyajikan pengajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal pada peserta didik.

Kearifan lokal ialah nilai luhur dari kebudayaan daerah yang menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas masyarakat setempat. Kearifan lokal bisa dijadikan selaku sarana pada pembelajaran, khususnya pembelajaran IPAS guna menyampaikan nilai-nilai luhur yang terkandung pada konsep IPAS yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Pengenalan kearifan lokal kepada peserta didik bertujuan guna mengenalkan elemen adat istiadat serta budaya yang dimiliki oleh suatu daerah (Pana dkk., 2024). Di era globalisasi saat ini, kurangnya penerapan serta pemahaman nilai-nilai kearifan lokal bisa melemahkan nilai sosial, etika serta

moral pada masyarakat karena adanya pengabaian kepada kearifan lokal. Kearifan lokal berperan mengatur tatanan lingkungan, di mana manusia berfungsi selaku pengendali sekaligus dipengaruhi oleh lingkungannya (Juliansyah dkk., 2024). Oleh karena itu, pada pembelajaran khususnya di jenjang Sekolah Dasar, sangat penting guna mengaitkan kearifan lokal agar bisa dikenal oleh peserta didik sejak dini. Dengan adanya media *powerpoint*, unsur kearifan lokal bisa kita cantumkan sehingga akan mudah dipahami oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis budaya tak hanya menyampaikan nilai budaya, tetapi juga mendorong siswa membangun makna serta kreativitas guna memahami materi dengan cara mendalam (Hakimah dkk., 2024).

Media *powerpoint* interaktif materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan ialah media pembelajaran yang disajikan serta dirancang dengan materi pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan kearifan lokal Bali yang bisa diintegrasikan ke pada pembelajaran, khususnya pada materi ekosistem ialah *tumpek uye* serta *tumpek wariga*. *Tumpek uye* ataupun *tumpek kandang* ialah hari suci umat Hindu yang diperingati selaku bentuk penghormatan kepada hewan (Arta dkk., 2025). Saat *Tumpek Uye* umat Hindu melaksanakan upacara keagungan Tuhan Yang Maha Esa selaku Siva ataupun Pasupati, yang memelihara makhluk di alam semesta. Sedangkan *tumpek uduh* ialah upacara suci umat Hindu yang dilaksanakan selaku ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas anugerah tumbuhan yang menopang kehidupan di bumi (Sauca & Ruja, 2024). Tujuan dari tradisi berikut ialah selaku bentuk ungkapan syukur atas anugrah untuk segala jenis tumbuh-tumbuhan yang diciptakan untuk kehidupan serta kemakmuran

manusia serta agar tumbuh-tumbuhan senantiasa bisa menghasilkan buah serta bunga di masa panen (Gorda & Wardani, 2020).

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), siswa umumnya lebih tertarik dalam media yang mudah dimainkan serta mempunyai tampilan warna cerah serta gambar animasi yang menarik. Namun, metode pembelajaran di sekolah saat ini masih didominasi oleh pemakaian buku panduan serta metode ceramah. Oleh karena itu, salah satu solusi yang bisa diterapkan guna mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer, seperti media *powerpoint* interaktif yang memuat materi ekosistem dengan muatan kearifan lokal Bali pada pembelajaran IPAS dengan cara efektif, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa, memerlukan proses pembelajaran yang optimal, sehingga penting dilaksanakan pengembangan media *powerpoint* interaktif berisi materi ekosistem yang mengangkat kearifan lokal Bali. Selain itu, mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali ke pada proses pembelajaran juga ialah salah satu upaya dalam melestarikan adat istiadat di Bali. Berlandaskan pemaparan di atas, maka akan dikembangkan sebuah produk dengan judul “Pengembangan *PowerPoint* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Guna meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem di Kelas 5 SDN 2 Blahkiuh”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah di paparkan, bisa diidentifikasi beberapa permasalahan ialah seperti berikut :

1. Tingkat fokus ataupun konsentrasi siswa masih rendah saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Pembelajaran hanya berpatokan pada buku cetak sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik serta membosankan.
3. Tidak memakai media pembelajaran yang kreatif serta inovatif.
4. Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami ekosisten yang bersangkutan dengan kearifan lokal.
5. Pemanfaatan teknologi untuk pemakaian media pembelajaran masih belum berjalan dengan maksimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat permasalahan yang didetifikasi serta terdapat keterbatasan dari biaya, sumber daya serta ruang lingkup, waktu, sehingga diperlukan pembatasan masalah dengan permasalahan dibatasi serta difokuskan pada pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi ekosistem pada siswa kelas 5 di SD N 2 Blahkiuh. Tujuan pemakaian *powerpoint* interaktif ialah selaku sarana pada pembelajaran IPAS yang lebih inovatif sehingga bisa meningkatkan hasil belajar pada materi ekosistem.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah yang sudah di paparkan, maka bisa dirumuskan beberapa masalah seperti berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal Bali materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh?
2. Bagaimanakah validitas *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal Bali materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh?
3. Bagaimanakah kepraktisan *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal Bali materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh?

4. Bagaimanakah efektivitas *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal Bali materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh?

### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian berikut ialah seperti berikut :

1. Guna menguji rancang bangun *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh.
2. Guna mengetahui validitas *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh.
3. Guna mengetahui kepraktisan *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh.
4. Guna mengetahui efektivitas *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal Bali materi ekosistem kelas 5 SDN 2 Blahkiuh.

### 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan berikut akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran elektronik yang dikemas pada bentuk *powerpoint* interaktif berbasis kearifan lokal (*tumpek uye, tumpek landep*) pada materi ekosistem topik ekosistem yang harmonis di kelas 5. Media pembelajaran berikut berfungsi selaku fasilitas pendukung pada kegiatan proses pembelajaran dengan tujuan agar lebih mudah memahami materi sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *powerpoint* interaktif ialah seperti berikut:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian berikut ialah media digital yang dikemas pada bentuk *powerpoint* interaktif berisikan konten kearifan lokal pada materi IPAS di kelas 5 SD.
2. Produk *powerpoint* interaktif berikut bisa dipakai oleh guru serta siswa selaku media pada proses kegiatan pembelajaran.
3. Media *powerpoint* interaktif yang dihasilkan dibuat dengan memakai *microsoft powerpoint*.
4. Materi yang disampaikan dalam media *powerpoint* berikut ialah materi ekosistem topik ekosistem yang harmonis pada mata Pelajaran IPAS di kelas 5.
5. Pembuatan *powerpoint* berikut memakai teknik hyperlink.
6. Media berikut terdiri atas beberapa sub menu yaitu kompetensi, materi, video pembelajaran, *games*, *quiz* serta penugasan.
7. Media berikut berisi konten kearifan lokal *tumpek uye* serta *tumpek landep* yang berkaitan dengan materi ekosistem pada topik ekosistem yang harmonis.
8. Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan bisa diakses melalui ponsel, laptop, computer serta disebarluaskan melalui link.

## 1.7 Asumsi serta Keterbatasan Pengembangan

Asumsi serta keterbatasan pada penelitian pengembangan media *powerpoint* interaktif materi ekosistem topik ekosistem yang harmonis di kelas V ialah seperti berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pada Proses pengembangan media *powerpoint* berikut didasari pada asumsi berikut.

1. Media *powerpoint* interaktif dengan topik ekosistem yang harmonis di kelas 5 mampu meningkatkan antusias siswa pada proses pembelajaran karena desain *powerpoint* interaktif cukup jelas untuk diikuti oleh siswa sekolah dasar, baik dengan cara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Sehingga siswa mudah paham kepada materi yang disampaikan, dengan demikian bisa meningkatkan hasil belajar dengan cara maksimal.
2. Media *powerpoint* interaktif bisa dipakai oleh guru ketika mengajar di kelas dengan menampilkannya melalui proyektor serta *powerpoint* berikut mempunyai akses yang mudah dijangkau oleh siswa jikalau ingin mengulas kembali materi dirumah, siswa bisa mengakses link melalui perangkat yang dimiliki.
3. Melalui pemakaian media *powerpoint* interaktif, siswa bisa mengetahui keterkaitan materi ekosistem dengan kearifan lokal yang ada di Bali khususnya tradisi yang dilaksanakan umat Hindu setiap 6 bulan sekali yaitu *tumpek uye* serta *tumpek landep*.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan berikut didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas 5 SDN 2 Blahkiuh, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.
2. Pengembangan media *powerpoint* interaktif hanya terbatas pada topik ekosistem yang harmonis.
3. Hanya memakai konten kearifan lokal *tumpek uye* serta *tumpek landep* karena berkaitan dengan topik ekosistem yang harmonis.

## 1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian berikut bertujuan guna menghindari kesalahpahaman penafsiran kepada istilah- istilah yang dipergunakan, oleh karena perlu disajikan batasan- batasan istilah seperti berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah jenis penelitian yang bertujuan guna menciptakan ataupun menyempurnakan suatu produk, kemudian menguji efektivitas dari produk tersebut. Proses penelitian berikut mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, uji coba lapangan, serta revisi. pada pelaksanaannya, penelitian berikut menerapkan model pengembangan ADDIE.
2. Media pembelajaran bisa diartikan selaku alat ataupun bahan yang dipakai guna menyampaikan informasi serta memfasilitasi proses belajar mengajar.
3. *Powerpoint* interaktif ialah suatu bentuk media berbantuan teknologi yang bisa digolongkan selaku media semi gerak. Media berikut mampu menyajikan bantuan dalam memahami materi pembelajaran kepada siswa melalui kemampuannya guna menampilkan slide yang mengandung elemen visual, video serta audio sehingga mendukung adanya interaksi antara siswa, guru serta media.
4. Kearifan lokal ialah nilai-nilai mulia yang berasal dari budaya suatu daerah serta menjadi ciri khas masyarakat setempat. Menyajikan pemahaman kepada peserta didik mengenai tradisi yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka sangat penting, agar mereka mampu mengenali, memahami serta menjaga warisan budaya daerahnya.
5. Ekosistem ialah suatu sistem ekologi yang terbentuk dari interaksi antara makhluk hidup (biotik) seperti manusia, hewan, tumbuhan, serta

mikroorganisme dengan lingkungan abiotik seperti air, tanah, udara, cahaya matahari, serta suhu, yang terjadi di suatu wilayah tertentu.

6. Hasil belajar ialah kemampuan ataupun perubahan perilaku yang dicapai sesudah mengikuti proses belajar mengajar.

