

BAB I

PENDAHULUAN

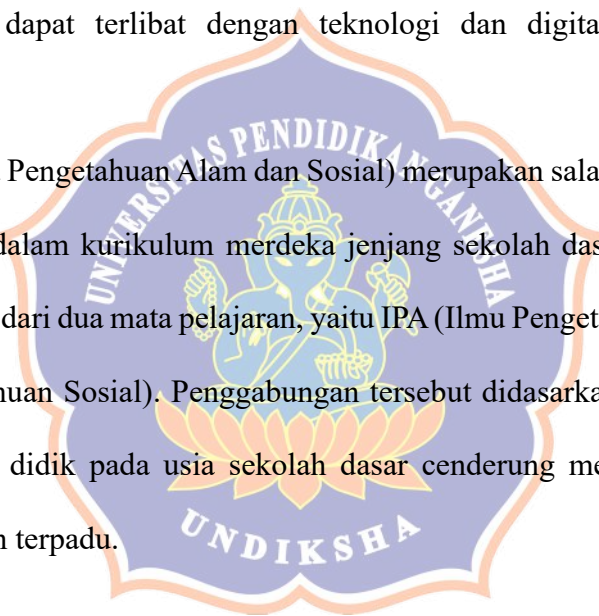
Bab ini akan memaparkan mengenai 9 hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia kini mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan implementasi teknologi digital yang mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Transformasi dunia pendidikan di Indonesia berjalan bersama dengan kurikulum masa kini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum pembelajaran terjadwal dan wajib yang beragam dengan konten yang lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan mengasah kompetensi (Fauzi, 2022). Kurikulum merdeka memberikan peluang baru kepada tenaga pendidik dalam fleksibilitas mengajar dan juga peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka sesuai dengan kebutuhan zaman. Pada era *society 5.0* ini, satuan pendidikan khususnya tenaga pendidik memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tidak lagi hanya sebagai penyampai materi, tenaga pendidik kini juga berperan penting sebagai fasilitator yang harus mampu membimbing, memotivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta bermakna. Untuk menjalankan peran penting tersebut secara optimal pada era *society 5.0* ini, tenaga pendidik perlu menyesuaikan diri dengan setiap perkembangan zaman, terutama perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini telah berkembang dari yang hanya berfokus pada buku menjadi lebih fleksibel, menuntut keterbukaan dalam mengajar dan menerima informasi dari berbagai sumber, terutama internet dan teknologi digital (Harahap dkk., 2023). Peningkatan inovasi dan kreativitas tenaga pendidik tentunya sangat diperlukan dalam mengembangkan strategi dan media yang efisien dan efektif untuk pembelajaran. Tenaga pendidik sebagai fasilitator diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan dengan menyajikan materi berbasis teknologi sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat terlibat dengan teknologi dan digitalisasi dalam proses pembelajaran.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum merdeka jenjang sekolah dasar. IPAS merupakan penggabungan dari dua mata pelajaran, yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu.



Wati (2023:173) menyatakan bahwa,

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik diharapkan dapat: (1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, (2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, (3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, (4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosialnya, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu, (5) memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan diri peserta didik dan lingkungan di sekitarnya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan pemaparan tersebut dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan seperti pengamatan, diskusi, dan eksplorasi, peserta didik didorong untuk menggali pengetahuan secara mandiri. Dengan kegiatan tersebut, mereka dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, peduli terhadap lingkungan, memahami perubahan sosial, dan menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Serangkaian ilmu yang terintegrasikan pada pembelajaran IPAS bertujuan untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan manfaat nyata secara sosial dan lingkungan. Manfaat sosialnya adalah kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sebaya dari berbagai latar belakang budaya yang terkait dengan materi keanekaragaman budaya dalam IPAS untuk mengajarkan pentingnya saling menghargai perbedaan dan beradaptasi dalam masyarakat sosial dan lingkungan yang multikultural.

Adapun salah satu topik bahasan yang ada pada bidang budaya yaitu materi “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” membahas tentang kearifan lokal masyarakat Indonesia. Kearifan lokal merupakan budaya dari suatu masyarakat yang berkembang di lingkungan tersebut yang tidak bisa dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri (Jembari dkk., 2023:33). Artinya, kearifan lokal tersebut melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan menjadi warisan budaya turun-temurun dari pengalaman masyarakat sebelumnya. Untuk membentuk pemahaman yang lebih dalam, peserta didik perlu diajarkan tentang kearifan lokal yang ada di lingkungan terdekat mereka terlebih dahulu. Dengan memahami kebiasaan dan nilai-nilai yang ada di sekitar mereka peserta didik akan lebih mudah merasakan dan mengaplikasikan pengalaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan tentang kearifan lokal dapat diciptakan dan disajikan dengan teknologi digital sejalan dengan perkembangan era *society 5.0*.

Dari hasil observasi yang dilakukan, proses pembelajaran di kelas ternyata menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan harapan yang telah dipaparkan sebelumnya. Kesimpulan hasil observasi kelas yang dilakukan di Sekolah Dasar No. 3 Buduk, Badung, terlihat bahwa proses pembelajaran masih terfokus pada tenaga pendidik sebagai pusat pembelajaran. Sementara peserta didik, hanya terfokus pada buku paket dan hanya beberapa yang aktif menjawab saat pembelajaran. Selain itu, tidak terlihat penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Menurut Mella dkk. (2022), media pembelajaran yang efektif dapat memotivasi peserta didik dan mempengaruhi pencapaian hasil belajar kognitif mereka. Rendahnya motivasi

belajar peserta didik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal itu diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 dengan Ibu Ni Kadek Dwi Krisnayanti, S.Pd., sebagai tenaga pendidik kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung. Berdasarkan keterangannya, rata rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS adalah 75. Mengacu pada Pedoman Acuan Patokan (PAP) yang digunakan sebagai pedoman penilaian, nilai tersebut berada dalam kategori cukup. Keterangan ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik masih belum optimal dan memerlukan peningkatan dalam proses pembelajarannya.

Tenaga pendidik menambahkan terdapat beberapa permasalahan pada kegiatan pembelajaran IPAS di kelas yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Materi pembelajaran IPAS lebih banyak berupa materi kompleks dan luas, salah satu contohnya adalah materi kebudayaan karena Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya. Peserta didik terus merasa bosan dan pasif dalam pembelajaran karena tidak ada gambaran langsung atau pengalaman luas yang menghubungkan mereka dengan materi yang diajarkan. Beliau memaparkan, permasalahan tersebut kemungkinan besar terjadi karena sebagian besar peserta didik sekolah tersebut memiliki gaya belajar visual, namun belum tersedia media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung gaya belajar tersebut. Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menekankan penggunaan indra pengelihatannya untuk membaca peta, diagram, melihat video, atau memperhatikan presentasi dan gambaran visual untuk memahami suatu informasi (Ramadhan dkk., 2023). Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran visual untuk mendukung proses belajar peserta didik secara lebih optimal.

Teknologi digital tentunya memberikan efektivitas dan efisien waktu dalam mendukung pembelajaran berbasis digital yang memberikan pengalaman belajar luas dan interaktif. Menurut Nopiantari dan Agung (2021), selain pembelajaran menjadi inovatif kombinasi penggunaan media digital dalam proses pembelajaran juga akan berdampak pada proses menghubungkan penyampaian materi kepada peserta didik. Tambahannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran masih jarang diterapkan meskipun fasilitas dasar seperti proyektor dan laptop telah disediakan.

Hasil belajar terus menjadi fokus utama dalam pendidikan karena menggambarkan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengukur pemahaman mereka melalui penilaian atau pengukuran yang merujuk pada standar atau kriteria tertentu. Salah satu aspek yang menjadi objek evaluasi hasil belajar adalah ranah kognitif (Karmila & Hdanayani, 2024). Penilaian kognitif bertujuan untuk menilai kemampuan berpikir peserta didik dengan membuat keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan evaluasi. Kemampuan berpikir peserta didik perlu dinilai untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi yang diberikan serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Setiap penilaian hasil belajar harus didasarkan pada kriteria atau patokan yang telah ditentukan. Dalam praktiknya, pedoman yang dapat digunakan sebagai kriteria atau patokan dalam menilai hasil belajar, yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Penilaian Acuan Patokan (PAP) dinyatakan dalam buku yang berjudul "Asesmen & Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)". Buku tersebut menetapkan bahwa capaian pembelajaran peserta didik dikategorikan sangat baik

apabila memperoleh persentase 90–100 (Agung dkk., 2022:113). Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu mencapai predikat baik minimal, sebagai indikator penguasaan materi yang optimal.

Tabel 1. 1
Penilaian Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan Skala 5

Presentase Penguasaan	Nilai Huruf	Nilai Angka	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Menurut (Agung dkk., 2022:113)

Harapan pencapaian hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan kenyataan adalah fenomena umum yang sering terealisasi dalam berbagai keseharian terutama sektor pendidikan. Perbandingan nilai rata-rata peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar No. 3 Buduk, Badung dengan kriteria predikat sangat baik dalam PAP, yaitu pada interval nilai 90-100, menunjukkan bahwa peserta didik belum mencapai kategori tersebut. Berdasarkan PAP, hasil belajar IPAS peserta didik mencapai predikat sangat baik apabila peserta didik memperoleh nilai 90 ke atas. Dengan nilai rata-rata 75, peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar No. 3 Buduk, Badung, baru mencapai kategori cukup, belum memenuhi kategori baik atau sangat baik. Rata-rata nilai peserta didik yang diperoleh adalah 75 pada pedoman PAP ada pada rentangan skor 65-79 dengan predikat cukup. Meskipun nilai rata-rata peserta didik sudah masuk dalam kategori cukup tapi penguasaan materi ini belum dapat dikatakan baik atau sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik belum optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran agar capaian hasil belajar dapat meningkat.

Kesulitan belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar maksimal dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri peserta didik (Kurniati dkk., 2020). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dilihat dari faktor internal yang berasal dalam diri peserta didik kesulitan belajar peserta didik adalah motivasi rendah dan ketidakinginan untuk belajar. Sedangkan, faktor eksternal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi kesulitan belajar untuk mencapai hasil maksimal adalah lingkungan dan strategi pembelajaran tenaga pendidik yang belum efektif. Tenaga pendidik hanya berfokus pada buku paket, dan monoton pada penggunaan metode ceramah untuk menyampaikan materi, dan tidak berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut terlihat saat tenaga pendidik menjelaskan materi, terdapat peserta didik yang fokus pada kegiatannya sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari tenaga pendidik. Akibatnya, tujuan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik belum tercapai secara maksimal.

Salah satu penunjang ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah implementasi media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pencapaian belajar peserta didik terkait pemahaman konsep dan motivasi belajar (Wardani dkk., 2024:137). Tidak dioptimalkan penggunaan fasilitas yang disediakan di sekolah dan kurangnya kemampuan tenaga pendidik dalam mendesain media pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang menyebabkan permasalahan rendahnya kemampuan peserta didik untuk menguasai materi “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” dalam mata pelajaran IPAS. Menurut Ardiani (2022), jika permasalahan

dalam proses pembelajaran terus dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga perlu dibuat suatu alternatif solusi yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran tersebut (Sugiyarto dkk., 2020). Berlandaskan kesesuaian karakteristik peserta didik, peserta didik Sekolah Dasar No. 3 Buduk, Badung cenderung memiliki gaya belajar visual dengan menekankan penggunaan indra penglihatan dan lebih menyukai kegiatan membaca peta, diagram, atau memperhatikan presentasi visual untuk memahami suatu informasi. Memanfaatkan salah satu media yang gemar dipakai oleh peserta didik dengan gaya belajar tersebut yaitu presentasi visual. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran digital *PowerPoint* interaktif. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dikembangkan menggabungkan penjelasan, video, dan kuis interaktif. Struktur media ini dirancang secara sistematis dengan komponen inti yaitu slide awal yang memuat tujuan pembelajaran dan motivasi awal berbasis nilai-nilai budaya lokal, dilanjutkan slide inti yang memadukan elemen visual, narasi, video sebagai bentuk penerapan nilai budaya, dan slide penutup sebagai ruang diskusi dan refleksi yang berisi kuis interaktif, sehingga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Menurut Widnyani dkk. (2024), bahwa media harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dengan demikian pengetahuan peserta didik akan tervalidasi dengan kenyataan yang dihadirkan sehingga kemudian mampu membantu meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat menurut Budianti dkk (2023), *PowerPoint* interaktif dikemas dengan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterikatan peserta didik membuat mereka lebih disiplin, dan melatih peserta didik berpikir besar dan akan mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif.

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi pembelajaran “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” dipadukan dengan berbasis kearifan lokal tradisi dari suatu daerah di Bali yaitu siat tipat bantal, sebuah kearifan lokal turun temurun yang berada di suatu daerah Bali. Tradisi siat tipat bantal berlokasi di Desa adat Kapal, Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Tradisi siat tipat bantal adalah sebuah tradisi tahunan yang digelar sejak tahun 1337 oleh masyarakat lokal di Desa Adat Kapal (Paramita & Naba, 2021:26). Tradisi ini merupakan suatu tradisi unik yang terdekat dengan daerah Sekolah Dasar No. 3 Buduk, Badung. Dengan mengintegrasikan unsur budaya siat tipat bantal dengan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan menghargai kearifan lokal yang ada di sekitar mereka. Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi tenaga pendidik dan peserta didik, berbagai hasil penelitian telah membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Salah satunya adalah penelitian menurut, Ikhsan dkk (2024) bahwa kearifan lokal sebagai orientasi pengembangan media berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yurdaanti dkk (2023) mengenai pengembangan *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal, menghasilkan bahwa *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan dan

dijadikan sebagai referensi ataupun inovasi dalam media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian lain oleh Kurniawan (2023), juga mengembangkan kembali *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat ditinjau dari hasil uji yang dilakukan oleh ahli materi, uji validasi kebahasaan, dan uji validasi media yang mendapatkan kategori valid. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku mata pelajaran IPAS di SD No. 3 Buduk, Badung belum pernah dikembangkan sebelumnya. Dengan demikian, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS di SD No.3 Buduk, Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan pada penelitian ini, diantaranya.

1. Berdasarkan PAP, rata-rata hasil Belajar IPAS peserta didik adalah 75 sebanyak 15 peserta didik masih pada kategori “cukup” dari 29 peserta didik. Belum mencapai kriteria “baik” atau “sangat baik” sebagai kriteria ketuntasan.
2. Masih jarang digunakannya media untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Saat menjelaskan materi kurang adanya pengaitan dengan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik.

4. Belum optimalnya pemanfaatan fasilitas di kelas yang mendukung proses pembelajaran yang berbasis teknologi.
5. Kurangnya kreativitas tenaga pendidik dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
6. Belum adanya media yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik yaitu gaya belajar visual.
7. Pembelajaran yang dilakukan masih kurang menarik perhatian peserta didik karena sering menggunakan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, fokus utama dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang masih berada pada kategori cukup serta masih jarang penggunaan media untuk menunjang proses pembelajaran. Agar proses pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan optimal. Maka, penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan

masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung?

2. Bagaimanakah kualitas *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV ditinjau dari hasil uji ahli, uji perseorangan, dan uji kelompok kecil di SD No. 3 Buduk, Badung?
3. Bagaimanakah efektivitas *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung.
2. Untuk mengetahui kualitas *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung. ditinjau dari uji ahli, uji perseorangan, dan kelompok kecil.
3. Untuk mengetahui efektivitas *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan

masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung.

1.6 Manfaat Pengembangan

Secara umum terdapat dua manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi, dan tumpuan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah belajar peserta didik. Rincian beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

1. Bagi Tenaga pendidik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam membuat ataupun mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif. Dengan begitu diharapkan tenaga pendidik mampu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan edukatif serta dapat memudahkan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, produk yang akan dikembangkan dapat

digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi.

2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan gambaran lebih luas dan kontekstual terhadap materi dalam Mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Peningkatan pemahaman ini pada akhirnya akan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil suatu alternatif kebijakan oleh sekolah dalam pembinaan serta pengembangan tenaga pendidik profesional di sekolah yang bersangkutan.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan adalah pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” pada materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No. 3 Buduk, Badung. *PowerPoint* interaktif ini berfungsi sebagai solusi alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar

peserta didik untuk mencapai hasil yang maksimal. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman belajar yang menarik karena dilengkapi penyampaian materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. *PowerPoint* interaktif yang mengangkat tema salah satu kearifan lokal Bali yaitu tradisi “Siat Tipat Bantal” akan memberikan gambaran mendalam tentang keunikan budaya dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah. Selain itu, akan memperkenalkan nilai-nilai positif dan karakter yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” ini sebagai berikut.

1. Produk berupa untuk peserta didik kelas IV *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi unit 6, yaitu: Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.
2. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop.
3. Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai alat membuat slide presentasi dipadukan dengan Canva sebagai alat desain elemen visual. *PowerPoint* interaktif juga menyematkan beberapa video terintegrasi dari *YouTube*, gambar yang terintegrasi dari *Google*, dan kuis interaktif didesain langsung pada *PowerPoint*.

4. Slide yang terdapat pada *PowerPoint* interaktif meliputi slide pendahuluan, slide isi, dan slide penutup. Pada slide pendahuluan akan dicantumkan judul dan salam pembuka sebagai awalan. Slide isi akan berisi konten pembelajaran, video, foto, dan kuis interaktif. Terakhir, untuk slide penutup berisi sesi diskusi, kesimpulan, dan kalimat penutup.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *PowerPoint* Interaktif ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga berdampak positif pada kenaikan hasil belajar kognitif peserta didik. Materi dan desain pada media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan Mata pelajaran IPAS materi Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.
2. Besarnya kebutuhan dan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mengangkat unsur kesenian seperti tradisi “Siat Tipat Bantal” dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mendukung pembelajaran dengan materi keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku Mata pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal tradisi “Siat Tipat Bantal” ini terbatas hanya memuat materi Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan penggambaran konsep materi “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang berdampak pada hasil belajar.
3. Pengembangan *PowerPoint* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu dari banyaknya model dalam penelitian pengembangan.

1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman yang dapat terjadi. Sehingga, dalam penelitian ini terdapat istilah-istilah yang digunakan, antara lain.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Pada proses pembelajaran, produk yang dihasilkan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
2. Media *PowerPoint* Interaktif adalah perantara dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Media

PowerPoint interaktif menyuguhkan konten pembelajaran dipadukan dengan video dan kuis interaktif. Terdapat elemen-elemen visual yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menarik.

3. Kearifan lokal merupakan warisan budaya turun temurun yang ada berdasarkan pengalaman masyarakat sebelumnya. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran IPAS untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal adalah pilihan tepat yang digunakan sebagai pembelajaran karena memiliki hubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memahami kearifan lokal, peserta didik bisa belajar tentang budaya di sekitar mereka, cara melestarikan budaya, dan membangun interaksi sosial yang harmonis di masyarakat.
4. Tradisi siat tipat bantal salah satu bentuk kearifan lokal di Bali yang merupakan bagian dari upacara adat sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen dan keharmonisan kehidupan masyarakat. Tradisi ini berasal dari desa Kapal, Mengwi, Badung, Bali. Pelaksanaan tradisi ini adalah kedua kelompok masyarakat desa saling melempar ketupat satu sama lain yang dilakukan di jalan raya. Tradisi ini dilakukan untuk mengucap syukur atas kelimpahaan panen dan sumber daya alam di desa tersebut. Tradisi ini selaras dengan Mata pelajaran IPAS karena memberikan pemahaman hubungan antara lingkungan alam dan sosial.
5. Mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar merupakan gabungan dari IPA dan IPS yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh dan terpadu bagi peserta didik.

Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Selain itu, semua materi yang terintegrasi pada Mata pelajaran IPAS diharapkan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Mata pelajaran IPAS dengan definisi istilah sebelumnya sangat berkaitan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang hubungan antara lingkungan alam dan sosial.

