

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan memaparkan delapan pokok, yaitu: (1) Latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter saat ini menjadi perhatian penuh yang digencarkan oleh pemerintah sebagai program dalam pendidikan nasional. Pendidikan karakter merupakan usaha yang diambil untuk membangun karakter siswa yang berbudaya dan cinta tanah air (Nida dkk., 2020). Menurut sholekah, (2020), pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang agar dapat memahami, menyimak, dan menerapkan nilai-nilai moral disekitarnya. Pengertian tersebut menyatakan adanya proses perkembangan mulai dari pengetahuan (*moral knowing*), perasaan (*moral feeling*), dan tindakan (*moral action*), serta memberikan landasan dalam membangun pendidikan karakter yang selaras dan menyeluruh (Armini, 2024.).

Pendidikan karakter menjadi penting dilakukan sebab mampu menanamkan nilai-nilai luhur pada siswa, sehingga membangun pribadi siswa yang bijaksana (toleran) terhadap keberagaman yang ada disekitarnya Zaini dan Febriantika (2023). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan watak siswa untuk melakukan adaptasi dan interaksi sosial dengan lingkungan disekitarnya (Valiente dkk., 2020). Sesuai dengan bunyi Pasal 3 UU

Sisdiknas Tahun 2003 bahwa, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan karakter berhubungan dengan literasi budaya, Sebab literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan di sekitarnya sebagai bagian dari budaya dan identitasnya masing-masing Pratiwi dan Asyarotin (2019). Kegiatan literasi budaya dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran. Sebab literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan yang ada disekitarnya (Maylitha dkk., 2024). Literasi budaya bertujuan untuk membuat para siswa saling memahami keberagaman budaya yang ada sebagai bentuk cinta terhadap bangsa dan negaranya (Pujiatma, 2021). Pembelajaran literasi budaya juga bertujuan untuk mengembangkan atau membangun pemahaman siswa mengenai budaya dan ikut serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa (Triwardhani dkk., 2023).

Literasi budaya memiliki tujuan untuk mengenalkan budaya dan belajar untuk menghargai keberagaman yang ada serta ikut dalam melestarikan budaya sebagai identitas diri dan bangsa (Faishal dkk, (2025). Pelaksanaan literasi budaya memberikan dampak yang baik dalam membangun karakteristik siswa Anggraini dan Purnomo (2025). Namun, masih terdapat hambatan terhadap literasi budaya. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assesment* (PISA) menunjukkan kemampuan literasi membaca di Indonesia tergolong sangat rendah.

Hal tersebut terlihat dari peringkat Indonesia yang menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti (Murti, 2022). Tentunya kemampuan literasi membaca yang masih terbelang rendah berdampak terhadap kemampuan literasi budaya, akibat dari ketidak mampuan dalam menyerap informasi.

Rendahnya literasi budaya di Indonesia dibuktikan pula dengan masih maraknya kasus diskriminasi antar ras dan etnies (Adrian, 2022). Survei yang dilakukan Komnas HAM Republik Indonesia (2018), menunjukkan bahwa potensi diskriminasi ras dan etnis sangatlah tinggi. Hingga pada penghujung tahun 2022 pelanggaran HAM di Indonesia masih banyak terjadi, tercatat sebanyak 3.091 pengaduan dari masyarakat terkait dugaan pelanggaran HAM. Jumlah itu meningkat 2.729 pengaduan (Komnas HAM, 2022). Rendahnya literasi budaya di Indonesia disebabkan pula oleh pengaruh kemajuan teknologi, yang memudahkan masuknya pengaruh budaya asing ke Indonesia (Irmania dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan tanggal 17 maret 2025 di SD Negeri 4 Belok ditemukan berbagai permasalahan diantaranya 1) siswa kurang memahami tradisi dan budaya lokal di daerah mereka, dari total 15 siswa kelas V hanya 4 siswa (30,77%) yang mampu menyebutkan lebih dari satu tradisi budaya lokal, sedangkan 11 siswa (69,23%) tidak dapat menyebutkan satupun. 2) sekolah masih minim menyediakan sumber belajar dan media ajar mengenai budaya dan tradisi lokal, dari 10 guru dan 4 pegawai menyatakan bahwa sekolah belum memiliki media ajar yang secara khusus membahas budaya lokal seperti tradisi *mekotek* atau kearifan lokal lainnya.

3) materi pembelajaran dalam buku ajar mengenai budaya lokal masih terbatas, hanya 1 dari 15 subtema (6,7%) yang menyentuh aspek budaya lokal, dan itupun

disampaikan secara umum. 4) Fasilitas sekolah seperti *chrome book* dan jaringan internet belum dimanfaatkan secara optimal. Sekolah memiliki memiliki 20 unit *crome book* dan jaringan yang memadai, namun hanya 3 guru (30%) yang pernah menggunakan *chrome book* untuk pelajaran. Permasalahan di atas menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami tradisi dan budaya di sekitar mereka disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah, terbatasnya sumber belajar, serta minimnya media ajar berbasis lokal. Kondisi ini secara langsung berdampak pada rendahnya literasi budaya siswa kelas V SD Negeri 4 Belok.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan wali kelas V di SD Negeri 4 Belok didapat permasalahan yang dihadapi, yaitu 1) minimnya sumber belajar penunjang kegiatan pembelajaran berbasis literasi budaya. 2) Guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar. 3) Guru belum mengintegrasikan unsur budaya lokal karena keterbatasan materi dalam buku ajar. Wawancara juga dilakukan dengan siswa, hasil dari wawancara menunjukkan hal yang menyebabkan siswa kurang memahami tentang literasi budaya lokal yakni kurangnya sumber ajar dan media ajar. Serta hasil wawancara mengenai fasilitas di sekolah, dengan kepala sekolah menyebutkan bahwa fasilitas berupa *chrome book* yang berjumlah 20 beserta fasilitas internet yang memadai tidak dimanfaatkan secara optimal di sekolah tersebut. Hal ini dikuatkan dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 4 Belok yang memperoleh data dari penyebaran kuesioner di Tahun 2025.

Hasil penyebaran kuesioner kepada lima guru di SD Negeri 4 Belok menunjukkan bahwa 70% guru belum mampu menjawab dengan tepat pertanyaan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran. Data tersebut menunjukkan

bahwa sebagian besar guru belum memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam proses belajar mengajar sehingga inovasi pembelajaran menjadi terhambat dan motivasi belajar siswa menurun. Penyampaian materi menjadi kurang efektif, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai budaya lokal yang penting untuk pembentukan karakter siswa. Siswa tidak memperoleh akses terhadap sumber belajar yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi.

Rendahnya pemanfaatan media digital juga memperburuk literasi budaya siswa. Jika kondisi ini tidak segera ditangani, maka akan muncul kesenjangan literasi budaya, tidak hanya di SD Negeri 4 Belok, tetapi juga di sekolah dasar lainnya, terutama di daerah yang memiliki kekayaan budaya lokal tanpa didukung media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan inovatif menjadi salah satu solusi strategis yang dapat dikembangkan. Media video animasi yang mampu memvisualisasikan tradisi dan budaya lokal secara kontekstual. Media ini dapat membantu siswa memahami budaya dengan lebih menarik sehingga mampu meningkatkan literasi budaya di lingkungan Sekolah dasar.

SD 4 Belok memiliki potensi dan dukungan internal yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal, sekolah ini telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi informasi yang memadai. SD Negeri 4 Belok memiliki 20 unit *chrome book* dan jaringan internet yang cukup memadai. Fasilitas ini mendukung pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Letak sekolah yang berada di kawasan kaya akan budaya lokal memberikan manfaat tersendiri. Guru dan siswa dapat memanfaatkan tradisi seperti *mekotek* sebagai

sumber belajar kontekstual. Kepala sekolah memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Guru di SD Negeri 4 Belok menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran digital, hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran digital. Potensi-potensi ini menjadi dasar yang kuat dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis teknologi.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu media yang akan di kembangkan guna mempermudah siswa dalam mengetahui makna dan nilai-nilai dilaksanakannya tradisi dan budaya lokal yang ada di daerahnya. Video animasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yang pada umumnya lebih tertarik terhadap media pembelajaran yang bersifat inovatif, visual dan menarik (Cahyanti dkk., 2023). Penggunaan media ini sangat efektif karena dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, video animasi dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi konkret melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan gerak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Wahyuni dan santika 2022). Pengembangan media ini sejalan dengan pendekatan pendidikan karakter melalui kearifan lokal. Integrasi nilai-nilai *tri hita karana* dalam video animasi mendukung pembentukan sikap spiritual, sosial, dan lingkungan siswa secara menyeluruh (Suryani, 2023). Selain itu, media ini juga fleksibel dan efisien, karena dapat digunakan berulang kali dan diakses melalui berbagai perangkat digital.

Video animasi adalah salah satu media yang bersifat inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media video animasi nantinya akan mampu meningkatkan

literasi pemahaman siswa terhadap materi, terutama mengenai tradisi *mekotek* yang berorientasi pada nilai-nilai *tri hita karana*. Media dirancang secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa Asih, (2023). Selain memiliki daya tarik visual dan audio tinggi, video animasi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa, karena penyajiannya lebih hidup dan tidak monoton. Mengacu pada peran penting media pembelajaran menurut Nirmayani dan Yudiana (2023), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dan informasi agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, Inovasi media pembelajaran pada budaya lokal dapat dikemas secara efektif dalam bentuk video animasi yang didalamnya berisikan tradisi *mekotek*. Tradisi *mekotek* juga dikenal dengan nama ngerebek, tradisi ini merupakan salah satu tradisi unik yang terdapat di desa munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Tradisi *mekotek* dilaksanakan setiap 210 hari, bertepatan dengan hari raya kuningan, jatuh setiap enam bulan dalam kalender Bali (Suastini, 2021). Tradisi ini melibatkan seluruh warga Desa Munggu. Prosesi dimulai dengan sembahyang di pura desa, kemudian dilanjutkan dengan arak-arakan keliling Desa.

Salah satu elemen utama dari tradisi ini adalah penggunaan tongkat kayu pulet yang diadu atau disilangkan, yang menghasilkan bunyi tek..tek..tek. Para peserta kemudian mengangkat tongkat tersebut, berkeliling desa sambil menyanyikan yel-yel kemenangan, dan beberapa dari mereka juga memainkan gamelan untuk menambah kemeriahan suasana (Dewanta dkk., 2021). Keunikan dan kekayaan nilai yang terkandung dalam tradisi *mekotek* mencerminkan filosofi masyarakat Bali, yang erat kaitanya dengan konsep *tri hita karana*.

Nilai-nilai dalam *tri hita karana*, yang mengajarkan tiga penyebab yang dari kebahagiaan dan kesejahteraan melalui hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parahyangan*), manusia dengan sesama (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*) Ronny dan Kartika (2021). Prinsip ini menekankan pentingnya keseimbangan dalam kehidupan, termasuk dalam konteks pendidikan, di mana pencapaian budaya harus selaras dengan nilai spiritual, sosial, dan ekologis (Putra dkk., 2023). Dalam kehidupan nyata siswa, nilai *Parahyangan* dapat diimplementasikan melalui sembahyang bersama sebelum belajar dan menanamkan rasa syukur atas pengetahuan yang diperoleh. *Pawongan* tercermin dari perilaku saling menghargai, berkerjasama, dan menunjukkan empati terhadap teman. Sementara itu, *Palemahan* diwujudkan melalui kepedulian terhadap kebersihan kelas dan lingkungan sekolah. Pembelajaran yang berorientasi pada *tri hita karana* dapat menumbuhkan rasa damai, tenang, dan harmonis dalam diri siswa (Sumarni dkk., 2024). Video animasi mampu mengarahkan siswa untuk mengembangkan literasi budaya melalui pemahaman nilai budaya lokal (Apriliani dkk., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* tidak hanya memperkaya pengetahuan budaya siswa, tetapi juga meningkatkan literasi budaya secara menyeluruh.

Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Angraini yaitu mengembangkan media video animasi sasambo yang terbukti sangat praktis 86% dan efektif 91,79% dalam meningkatkan literasi budaya siswa didik sekolah dasar. Selanjutnya Sukarini dan Surya Manuaba juga mengembangkan video animasi yang mendapatkan kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran, karena mampu mempermudah siswa dalam

memahami materi (Sukarini, 2021). Didik Prawira Putra mengembangkan video animasi pembelajaran interaktif berbasis *tri hita karana* dan membuktikan bahwa media tersebut valid, praktis, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD secara signifikan.

Meskipun ketiga penelitian tersebut telah menunjukkan keberhasilan pengembangan media animasi dalam konteks pembelajaran, belum ada yang secara khusus mengembangkan media animasi yang mengangkat tradisi lokal *mekotek* dengan pendekatan nilai-nilai *tri hita karana* pengembangan video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* merupakan inovasi baru yang mengintegrasikan muatan budaya lokal dengan ajaran filosofi kearifan lokal Bali. Media ini tidak hanya memperkenalkan tradisi budaya kepada siswa, tetapi juga menanamkan nilai harmoni antara Tuhan, manusia dan alam sesuai dengan prinsip *tri hita karana*. Dengan demikian, produk ini diharapkan mampu meningkatkan literasi budaya sekaligus membentuk karakter siswa melalui pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan lingkungan budaya mereka.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas siswa masih kurang dalam mengerti tentang tradisi dan budaya yang ada di daerahnya yang menyebabkan rendahnya literasi budaya pada siswa, hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta inovatif, minimnya media pembelajaran berbasis budaya lokal dan pemanfaatan fasilitas teknologi belum optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Tradisi Mekotek Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD”**. Yang bertujuan untuk mengatasi

permasalahan yang sudah di temukan di lapangan, maka dari itu peneliti mengembangkan video animasi yang memuat tradisi lokal *mekotek* berorientasi *tri hita karana* yang bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya. Media animasi ini bertujuan untuk mengenalkan tradisi serta menjelaskan makna dari dilakukan tradisi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang telah dipaparkan, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Rendahnya pemahaman terhadap literasi budaya dibuktikan dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap tradisi dan budaya lokal di daerahnya.
2. Minimnya sumber belajar yang mendukung pembelajaran budaya lokal, kurangnya media pembelajaran yang menarik tentang tradisi dan budaya lokal.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, pembelajaran yang dilakukan di kelas cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, inovatif dan menyenangkan.
4. Minimnya pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang tersedia, fasilitas teknologi yang ada di sekolah, seperti *chrome book* dan internet yang memadai belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.
5. Minimnya sumber belajar penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis budaya lokal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah bahwa ruang lingkup yang ditemukan cukup luas, untuk menghindari ruang lingkup kajian untuk menciptakan hasil yang maksimal. Penelitian ini hanya terfokus pada permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap literasi budaya dan kurangnya penggunaan media yang kreatif dan inovatif. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah media pembelajaran video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
2. Bagaimanakah validitas media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
3. Bagaimanakah kepraktisan media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
4. Bagaimanakah efektifitas media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari tujuan penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan produk media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
2. Untuk mendeskripsikan validitas dari media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka diperoleh manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan literasi budaya siswa melalui media pembelajaran video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan

pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya bahan bacaan mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan literasi budaya siswa.

b. Bagi Guru

Penggunaan media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik. Media ini juga dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga mempermudah guru dalam membimbing siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi kepala sekolah dalam menetapkan kebijakan pembelajaran dan mendorong guru untuk terus mengembangkan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang relevan bagi peneliti lain mengenai pengembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* merupakan media pembelajaran berbentuk video animasi dimana didalamnya berisikan tentang tradisi dan budaya lokal. Animasi dirancang semenarik mungkin dengan menampilkan teks, gambar, audio, dan animasi yang dikemas menjadi satu.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* adalah sebagai berikut.

1. Media ini dibuat dalam bentuk video animasi yang berisi tradisi dan budaya lokal yang di desain menggunakan *adobe premiere pro* desain menggunakan *canva* dan *photoshop* media ini dapat di akses saat guru memberikan tautan link dari video animasi.
2. Materi yang disajikan dalam media video animasi yaitu berfokus pada materi tradisi *mekotek* yang berorientasikan *tri hita karana*.
3. Media video animasi dapat diakses melalui tautan link yang dibagikan kepada siswa melalui handphone, laptop yang digunakan untuk memulai menonton video.
4. Media video animasi ini dirancang agar dapat juga digunakan dalam mata pelajaran IPAS Khususnya pada Subtema “Keberagaman Budaya Bangsaku” yang membahas tentang kekayaan tradisi dan budaya lokal.
5. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas V SD.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

Terdapat Asumsi serta keterbatasan dari penelitian pengembangan video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* kelas V SD Negeri 4 Belok adalah sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* ini didukung dengan adanya internet dan *handphone/crome book* serta rata-rata siswa dapat mengoperasikannya.
2. Melalui video animasi tradisi *mekotek*, peserta didik mampu memahami literasi budaya dengan lebih mudah.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berupa video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* kelas V di sekolah dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Belok, sehingga produk ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SD N 4 Belok dan peserta didik di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.
2. Video animasi tradisi *mekotek* berorientasi *tri hita karana* ini hanya dapat diaplikasikan pada pembelajaran yang berkaitan dengan tradisi dan budaya lokal.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk memberikan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.
2. Media pembelajaran adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara dalam komunikasi antara guru dan peserta didik agar komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dapat terjalin erat dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat dilakukan secara efisien dan efektif.
3. Video animasi adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan suara yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
4. Tradisi *mekotek* adalah tradisi yang terdapat di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Tradisi ini biasanya dilaksanakan setiap 210 hari sekali, yaitu pada Hari Raya Kuningan, yang jatuh setiap 6 bulan sekali dalam kalender Bali. Pelaksanaan tradisi *mekotek* melibatkan seluruh warga Desa Munggu, terutama para pemuda. Tradisi *mekotek* ini sebagai penolak bala yang dahulu menimpa warga Desa Munggu
5. *Tri hita karana* merupakan salah satu kearifan lokal Bali yang merupakan tiga hubungan harmonis yang menyebabkan kebahagiaan yaitu hubungan yang

harmonis antara manusia dengan tuhan (*parahyangan*) contohnya sembahyang bersama di pura sebagai ungkapan rasa syukur, hubungan yang harmonis sesama manusia (*Pawongan*), contohnya gotong royong dan kebersamaan warga dalam prosesi tradisi (*palemahan*), contohnya upaya masyarakat menjaga kebersihan dan kelestarian tempat pelaksanaan tradisi.

6. Literasi budaya adalah kecakapan dalam mengenal, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai budaya di dalam kehidupan sehari-hari.

