

# BAB I

## PENDAHULUAN

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

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam menjamin kualitas hasil yang dicapai peserta didik. Menurut Anzelina *et al.*, 2023 pembelajaran merupakan proses bantuan yang diberikan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, membentuk kebiasaan, serta mengembangkan sikap dan kepercayaan diri. Belajar merupakan proses penting dalam kehidupan setiap orang karena tanpa belajar, seseorang tidak akan mampu memahami dan menjalani kehidupan dengan baik (Riany *et al.*, 2024; Salsabila *et al.*, 2024). Proses pembelajaran yang efektif dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan perkembangan siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan formal pertama yang dimana hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 Ayat (1) yang menyatakan bahwa “Pendidikan dasar merupakan pendidikan awal yang menjadi landasan untuk jenjang pendidikan menengah”. Oleh karena itu, memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai standar pendidikan menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulum karena kurikulum menjadi pedoman utama dalam proses pembelajaran (Sasmita *et al.*, 2023). Tanpa kurikulum yang tersusun dengan baik, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan optimal dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Saat ini, Kurikulum Merdeka telah diterapkan di sekolah-sekolah sebagai dasar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Fauzi, (2022) kurikulum ini dirancang untuk mengoptimalkan konten dan keberagaman pembelajaran agar peserta didik dapat memperdalam pemahaman konsep dan keterampilannya. Selain itu, Kurikulum Merdeka mendorong pembentukan karakter siswa melalui penguatan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila (Chaeratunnisa & Pujiastuti, 2023)

Implementasi Kurikulum Merdeka juga mengungkap prinsip fleksibilitas, memberikan ruang bagi pendidik untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, serta memastikan bahwa proses pembelajaran berpihak pada peserta didik (Rahmadayanti, D., & Hartoyo, 2022). Dampak diterapkannya kurikulum Merdeka di sekolah dasar ialah perubahan nama mata Pelajaran PPKn menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan tersebut tidak mengubah substansi atau ruang lingkup materi yang diajarkan. Fokus utama pembelajaran untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dan analitis pada peserta didik, serta mendorong terciptanya sikap dan perilaku yang mencerminkan prinsip-prinsip demokrasi, yang bersumber dari nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Fitriyah & Wardani, 2022). Penggunaan istilah “Pendidikan Pancasila” dalam kurikulum ini merefleksikan komitmen pemerintah dalam membentuk karakter peserta didik

yang berlandaskan pada nilai-nilai moral dan ideologi Pancasila (Parwati *et al.*, 2023)

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah komponen penting dalam Kurikulum Merdeka dan wajib diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam pembentukan karakter peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Dasar (Nanda, 2025). Mata pelajaran ini menanamkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, dan integritas, yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara (Nur *et al.*, 2023). Pendidikan Pancasila juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik menjadi individu yang memiliki identitas nasional yang kokoh serta memahami prinsip-prinsip demokrasi, termasuk kesadaran akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara (Anzelina *et al.*, 2024). Idealnya, peserta didik di tingkat Sekolah Dasar harus memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap pelestarian lingkungan hidup sebagai bagian dari tanggung jawab mereka terhadap kesejahteraan bersama.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan nilai yang berlandaskan ideologi negara Indonesia, yaitu Pancasila. Menurut (Ruwaida *et al.*, 2023) Pendidikan Pancasila memiliki tujuan utama untuk membentuk warga negara yang berkarakter, berintegritas, dan memiliki kesadaran serta tanggung jawab kebangsaan. Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kegiatan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila (Ahlina & Lestari, 2024). Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang secara holistik membentuk moral,

sikap, dan tindakan peserta didik. (Kemendikbudristek, 2024) menegaskan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila diorientasikan untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan cinta tanah air sejak dini. Hal ini selaras dengan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi fondasi pembentukan karakter peserta didik di seluruh jenjang pendidikan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD melalui materi Aku Peduli Lingkungan menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan sejak dini. Materi ini mengajarkan siswa untuk menjaga kebersihan, tidak membuang sampah sembarangan, merawat tanaman, dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijak, sikap-sikap tersebut mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan dan merupakan wujud pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (Naziyah *et al.*, 2020) menjelaskan guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peduli lingkungan, yang ditanamkan melalui proses pembelajaran dan pembiasaan di sekolah. Fauzi *et al.* (2024) menyatakan bahwa membangun karakter peduli lingkungan sejak usia dini dapat menciptakan fondasi yang kokoh untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Hal ini juga sejalan dengan misi Pendidikan Pancasila yang bertujuan menanamkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab sosial pada generasi muda (Kemendikbudristek, 2024).

Pelaksanaan Pendidikan Pancasila saat ini masih belum sepenuhnya efektif, karena sebagian pendidik belum memanfaatkan mata pelajaran ini secara maksimal untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif pada peserta

didik (Putri *et al.*, 2023). Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai tersebut masih terbatas yang memengaruhi perilaku mereka sehari-hari termasuk kebiasaan kurang peduli terhadap lingkungan. Tanpa adanya tindakan yang tepat untuk mengatasi sikap tidak peduli ini, perilaku tersebut secara tidak langsung akan dianggap wajar (Sari & Wulandari, 2022). Setiap sekolah sebaiknya menumbuhkan sikap peduli lingkungan terhadap lingkungan dengan cara meningkatkan kualitas lingkungan hidup serta membangun kesadaran siswa akan pentingnya merawat lingkungan sekitarnya (Kholidiani *et al.*, 2023). Hal ini tercermin dari capaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 1 Selat, Ibu Ni Luh Ketut Cristina Dewi, S.Pd., pada tanggal 14 Maret 2025, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi Aku Peduli Lingkungan masih tergolong rendah. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 70. Dari total 25 siswa, hanya 13 siswa yang mencapai nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan, sementara 12 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah standar minimal. Menurut buku panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah (BSKAP), peserta didik dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian tertinggi apabila berada pada rentang kategori 86-100% (Kemendikbudristek, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku peduli lingkungan berdasarkan temuan peneliti dalam observasi dan wawancara di SD No. 1 Selat disebabkan oleh beberapa faktor, Sumber pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran materi tentang peduli lingkungan yang masih sangat kurang. Sehingga siswa belum optimal dalam memahami materi, serta penggunaan metode yang konvensional. Selanjutnya guru juga mengungkapkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pengajaran yang inovatif seperti penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran serta sarana-sarana pendidikan yang belum digunakan secara maksimal. Pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik (Sari & Anzelina, 2024). Kurangnya interaksi dalam kelas menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Maka dari itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru perlu diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena pendekatan yang digunakan saat ini belum sesuai dengan yang diharapkan (Meilandari & Asril, 2022; Wulandini *et al.*, 2022).

Pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif dan partisipatif memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi, karena mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, maka diperlukan langkah konkret untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang

dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta membangun semangat belajar siswa. Di ranah pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selama proses belajar mengajar, dengan tujuan agar informasi yang diberikan lebih mudah dipahami dan tersampaikan secara jelas (Barokah *et al.*, 2024 ; Wardani *et al.*, 2024).

Jenis media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah sebuah inovasi pembelajaran yang memiliki potensi untuk merevolusi cara siswa memperoleh informasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik melalui pendekatan yang kreatif (Nafi'a *et al.*, 2020). Suryanti *et al.*, (2021) menjelaskan penggunaan multimedia interaktif merupakan media yang dapat memaparkan materi dengan lebih jelas dan menarik, karena dilengkapi dengan teks, gambar, serta audio yang sesuai.

Seiring perkembangan sistem pendidikan saat ini, semakin disadari bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan siswa, tetapi juga membentuk karakter (Wulandari *et al.*, 2024). Pendidikan idealnya tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan umum, melainkan juga mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang hidup di tengah masyarakat.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur, norma, dan tradisi yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Menurut Julaidar *et al.* (2024) kearifan lokal memiliki peran strategis dalam pendidikan karena dapat memperkuat identitas budaya, membangun karakter, serta menjadi sumber nilai-nilai moral yang kontekstual. Integrasi kearifan

lokal dalam pembelajaran membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi melalui pendekatan yang dekat dengan kehidupan mereka. Kearifan lokal juga menunjukkan keunikan suatu budaya daerah dan bertindak sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipahami oleh peserta didik dalam menjaga warisan budaya di lingkungannya (Hasanah *et al.*, 2024). Hal ini juga sejalan dengan gagasan Vygotsky tentang pembelajaran sosial-kultural yang menekankan bahwa konteks budaya sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Alit & Tejawati 2022).

Salah satu contoh kearifan lokal tersebut adalah upacara *Tumpek Uduh*, Upacara *Tumpek Uduh* atau *Tumpek Wariga* merupakan salah satu dari enam upacara *tumpek* yang dikenal dalam tradisi Hindu di Bali. *Tumpek Uduh* dilaksanakan sebagai bentuk penghormatan dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam manifestasinya sebagai *Sanghyang Sangkara*, dewa pelindung tumbuh-tumbuhan dan alam semesta (Julaidar, *et al.*, 2024). Upacara ini diadakan setiap 210 hari sekali, tepatnya pada *Saniscara Kliwon Wuku Wariga*. Dalam praktiknya, masyarakat Bali memberikan sesajen kepada pepohonan produktif sambil mengucapkan doa-doa sebagai bentuk penghargaan atas hasil alam yang diberikan. Prosesi ini mengajarkan nilai-nilai spiritualitas, pelestarian lingkungan, dan hubungan harmonis antara manusia dan alam (Ahlina & Lestari, 2024). Nilai-nilai seperti rasa syukur, kepedulian lingkungan, dan keseimbangan hidup dalam upacara *tumpek uduh* sangat relevan untuk ditanamkan kepada siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Upacara ini juga mencerminkan kearifan lokal yang mampu

bertahan, mengakomodasi, dan mengintegrasikan budaya luar ke dalam budaya asli serta mengarahkan perkembangan budaya secara bijaksana (Puger, 2022)

Penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* diharapkan menjadi strategi yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi aku peduli lingkungan di kelas II SD No. 1 Selat. Media ini tidak hanya menghadirkan materi dengan tampilan visual dan audio yang menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi aktif, berpikir kritis, serta merenungkan nilai-nilai yang terdapat dalam kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh*. Perpaduan antara teknologi dan kearifan lokal diharapkan mampu memperkuat pemahaman konsep siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu, sebaiknya guru senantiasa mengintegrasikan konten berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran (Wibawono & Pamungkas 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Upacara *Tumpek Uduh* Materi Aku Peduli Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, serta mampu mengintegrasikan budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter yang holistik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar pada Materi Aku Peduli Lingkungan muatan Pendidikan Pancasila dengan rata-rata yaitu 70.
- 2) Sumber pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran materi tentang peduli lingkungan yang masih sangat kurang.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media yang inovatif seperti penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran.
- 4) Kurangnya interaksi dalam kelas menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.
- 5) Penggunaan metode yang konvensional menyebabkan minimnya interaksi antara guru dan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat serta kurangnya konsentrasi siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas.
- 6) Sarana-sarana Pendidikan yang belum digunakan secara maksimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, perlu adanya pembatasan permasalahan utama agar dapat dipecahkan secara optimal yaitu pada rendahnya hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila serta media yang inovatif seperti penggunaan teknologi. Maka dari itu penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif

berbasis kearifan lokal upacara *tumpek uduh* materi Aku Peduli Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD?
- 2) Bagaimanakah validitas multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD?
- 4) Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD.

- 2) Untuk mengetahui validitas dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas dari multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD.

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Spesifikasi produk dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD.
- 2) Produk multimedia interaktif digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran yang interaktif dengan dilengkapi visual menarik. Terdapat pula penjelasan yang detail mengenai materi aku peduli lingkungan yang disajikan dengan gambar bernuansa kearifan lokal Bali agar dapat mengaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari dan tetap memperhatikan isi materi.
- 3) Dalam multimedia interaktif terdapat berbagai tombol dan menu seperti pendahuluan, petunjuk, informasi mengenai pengembang,

tujuan pembelajaran, materi, video animasi pembelajaran yang mengaitkan dengan upacara *Tumpek Uduh*, dan *quiz* yang berisikan soal pilihan ganda. *Quiz* ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* materi aku peduli lingkungan muatan Pendidikan Pancasila dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran di kelas.
- 2) Media yang dikembangkan merupakan media yang menarik dan mudah untuk dimengerti guru maupun peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut

- 1) Media yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal upacara *Tumpek Uduh* yang dipergunakan untuk memaparkan materi aku peduli lingkungan muatan Pendidikan Pancasila kelas II.
- 2) Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya berfokus pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi aku peduli lingkungan dan kepada peserta didik kelas II Sekolah dasar.

## 1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan mengenai batasan istilah-istilah tersebut, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk merancang dan menyempurnakan suatu produk, seperti media, desain, atau media pembelajaran, yang kemudian akan diuji kelayakan serta efektivitasnya. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
- 2) Media pembelajaran ialah suatu perangkat yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi dengan penerima informasi sehingga terjadi interaksi pada proses pembelajaran.
- 3) Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video yang disatukan dalam suatu aktivitas terpadu, serta disajikan melalui perangkat elektronik atau digital oleh pengguna dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terkandung di dalamnya
- 4) Kearifan lokal ialah pandangan hidup yang telah terbentuk dan berkembang dalam masyarakat, menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari serta dianggap sebagai norma sosial.
- 5) Upacara *Tumpek Uduh* adalah upacara yang dilakukan oleh umat hindu untuk menghormati dan merayakan tumbuh-tumbuhan sebagai bagian

dari alam semesta serta pemujaan terhadap dewa *Sangkara* yang menjadi manifestasi tumbuh-tumbuhan *Tumpek Uduh* yang juga disebut *Tumpek Wariga* jatuh pada *saniscara kliwon Wariga* atau tepat 25 hari sebelum hari raya Galungan.

- 6) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai pengganti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada Kurikulum 2013. Materi dalam Pendidikan Pancasila membahas tentang semangat kebangsaan dan cinta terhadap tanah air yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

