

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era digitalisasi tidak hanya mempengaruhi cara berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial di kehidupan, tetapi juga memberikan transformasi terhadap dunia pendidikan yang lebih adaptif dan interaktif. Teknologi telah membawa perubahan yang sangat mendalam pada paradigma pembelajaran (Sirait, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan akses yang lebih luas dan mudah ke berbagai sumber daya pembelajaran (Parmiti, 2020)

Jantung Pendidikan yang memiliki peranan krusial dalam mengarahkan dan menjawab kebutuhan zaman adalah kurikulum. Oleh karena peranan dan kedudukannya yang sangat krusial, kurikulum perlu dievaluasi, diperbaiki dan ditingkatkan secara berkelanjutan sehingga menjadikannya sesuatu yang dinamis (Muvid, 2024). Saat ini kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang lebih sederhana dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik (Efendi et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang hadir seiring dengan perkembangan kurikulum adalah mata Pelajaran IPAS. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup dan makhluk hidup di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan (Anggita et al., 2023). Sebagai bagian dari muatan IPAS, ekosistem merupakan materi yang harus dipahami secara abstrak karena menyangkut hubungan tidak langsung namun saling berpengaruh antara

berbagai unsur di alam (Susilowati, 2023). Ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungan fisiknya serta saling berinteraksi dan membentuk suatu kesatuan yang seimbang dan berkelanjutan (Mas et al., 2021). Dalam ekosistem, terdapat hubungan yang kompleks antara produsen, konsumen, serta pengurai. Semua makhluk hidup berinteraksi dengan komponen abiotik seperti air, udara, tanah, dan cahaya matahari yang bersama mendukung kehidupan. Hal ini sejalan dengan topik yang terdapat pada materi ekosistem yaitu harmoni dalam ekosistem yang merupakan kondisi seimbang dan saling mendukung antar setiap komponen dalam suatu ekosistem (Ramdhani et al., 2023). Harmoni tercipta ketika semua makhluk hidup menjalankan peranannya secara proporsional dan lingkungan mampu mendukung keberlangsungan hidup mereka tanpa terganggu atau rusak.

Seiring perkembangan zaman, proses kegiatan belajar mengajar di sekolah menghadapi banyak tuntutan serta tantangan untuk terus berinovasi. Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran (Novianti et al., 2022). Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami (Lukmanudin et al., 2024). Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui pengalaman belajar dengan memvisualisasikan hal nyata yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa tentunya (Jayanti et al., 2025). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori pembelajaran kontekstual, yang mana kedua teori pembelajaran ini menekankan pentingnya

menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata dan konteks sosial budaya pada lingkungan siswa (Aritonang et al., 2023)

Bentuk inovatif dari media interaktif yang semakin berkembang salah satunya adalah media berbasis *game* edukasi (*game-based learning*). Seperti yang tertuang dalam permendikbud No. 22 Tahun 2020, Pemerintah Indonesia melalui kebijakan Merdeka belajar telah mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan *game-based learning* dan kecerdasan artifisial. *Game* edukasi dirancang dengan mengadopsi pendekatan kontekstual. Menggabungkan kebutuhan materi pembelajaran dengan karakteristik anak dalam bermain *game* menjadi salah satu alternatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran masa kini (Abidin et al., 2021). Banyak siswa yang menganggap bahwa belajar adalah aktivitas yang berat dan menegangkan serta membosankan, sehingga melalui penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukasi interaktif diharapkan siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar dan merasa senang serta termotivasi untuk semangat dalam belajar (Widyastuti & Puspita, 2020).

Terlepas dari segala bentuk positif yang dihadirkan dalam kemajuan teknologi, hal ini juga membawa dampak yang negatif terhadap kebudayaan lokal Bangsa Indonesia pada generasi muda. Salah satu dampak dari globalisasi berupa hilangnya budaya budaya lokal asli suatu wilayah, melemahnya nilai-nilai budaya, menurunnya semangat patriotisme dan nasionalisme, serta terkikisnya nilai kekeluargaan dan semangat gotong royong. Selain itu, gaya hidup masyarakat pun berubah menjadi tidak selaras dengan adat istiadat (Muhtarom et al., 2021). Kemudahan dalam mengakses informasi juga menjadikan budaya luar lebih mudah masuk, yang dapat mempengaruhi generasi muda terutama mereka yang belum

memahami secara mendalam makna filosofis dari budaya dan kearifan lokal di daerah itu sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Primayanti, (2018) mengenai pengaruh model pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, ditemukan bahwa berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD di Gugus V Kecamatan Sukasada, terdapat kendala dalam aspek sosial siswa. Permasalahan tersebut mencakup kurangnya kemampuan siswa dalam bekerja sama saat menyelesaikan tugas kelompok serta rendahnya interaksi baik antar siswa maupun guru dan siswa. Hal ini mencerminkan lemahnya penerapan nilai-nilai gotong royong dan rasa kekeluargaan di kalangan siswa. Di sisi lain, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) pada tahun 2018, kearifan lokal dinilai memiliki potensi besar dalam menangkal pengaruh radikalisme. Kepercayaan masyarakat terhadap nilai-nilai lokal menjadi faktor penting dalam menekan penyebaran radikal, dengan tingkat kepercayaan terhadap kemampuan ini berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 63,60%. Meski demikian, tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai budaya lokal masih tergolong rendah yaitu hanya mencapai 30,09% (Hidayat & Sugiarto, 2020).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menyatakan Pendidikan Nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) yang berpacar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Putri & Ananda, 2020) Pendidikan dilaksanakan berdasarkan pada kebudayaan nasional yang terbentuk dari akumulasi berbagai kebudayaan lokal di seluruh

wilayah Nusantara. Setiap kebudayaan lokal mengandung unsur kearifan lokal yang bersumber dari nilai luhur yang diyakini, dipraktikan dan diwariskan (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal mencerminkan identitas, karakteristik, norma, kepercayaan serta nilai budaya yang dijaga dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Salah satu kearifan lokal yang berkembang di Bali adalah konsep Tri Hita Karana.

Tri Hita Karana merupakan ajaran dalam agama hindu yang mengajarkan bagaimana cara hidup agar bisa meraih kebahagiaan, kedamaian, harmoni, dan kesejahteraan (Suwamba et al., 2026). Ajaran ini didasarkan pada tiga hubungan penting dalam kehidupan manusia yaitu hubungan dengan tuhan (Parahyangan), hubungan dengan sesama manusia (Pawongan), dan hubungan dengan alam atau lingkungan sekitar (Palemahan). Ketiga hubungan ini harus dijalankan secara seimbang dan selaras agar tercipta kehidupan yang harmonis (Mahendra & Kartika, 2021). Dalam konteks Pendidikan, kearifan lokal sangat membantu dalam menyampaikan materi Pelajaran, karena dapat disajikan sebagai landasan atau pendekatan yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, menjadikan siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Rahimah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sakti pada tanggal 9 April 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Diketahui siswa memiliki keinginan belajar yang rendah, dapat dilihat dari sikap belajar siswa yang kurang semangat, kurang siap dalam mengikuti pembelajaran, serta cenderung bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran didominasi dengan metode konvensional seperti

ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan terbatas bahkan cenderung tidak tersedia dalam mendukung pemahaman konsep secara kontekstual. Hal ini juga berimplikasi terhadap hasil belajar siswa, siswa kesulitan dalam memvisualisasikan dan mengaitkan konsep IPAS dengan realita yang ada pada lingkungan mereka terutama pada materi harmoni dalam ekosistem. Terlihat dari hasil penilaian sumatif siswa rendah dan belum mencapai KKTP. Adapun rekap perolehan hasil sumatif siswa di kelas V pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1. 1
Data Penilaian Sumatif

Jumlah Siswa	20
Jumlah siswa di atas KKTP	0
Jumlah siswa di bawah KKTP	18
Jumlah siswa tepat pada KKTP	2
Nilai terbesar	70
Nilai terendah	25
Nilai rata-rata siswa	60,71

(sumber, SD Negeri 1 Sakti)

Data pada tabel 1.1, menunjukkan lebih dari 50% hasil penilaian sumatif siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di bawah nilai KKTP yang sudah ditentukan yaitu 70. Nilai rata-rata keseluruhan dari siswa yang hanya mencapai angka 60,71 juga tidak memenuhi nilai KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan adanya tantangan besar dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS yang bermakna. Pembelajaran IPAS kurang diminati oleh siswa, mereka kesulitan dalam memahami dan memvisualisasikan materi khususnya materi harmoni dalam ekosistem. Adapun kendala utama dalam praktiknya adalah keterbatasan media dalam menunjang pembelajaran. Materi IPAS juga belum dikaitkan dengan unsur budaya lokal Bali,

padahal banyak potensi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti konsep Tri Hita Karana, sistem irigasi subak dan lain sebagainya. Akibatnya, sebagian besar siswa tidak termotivasi bahkan tidak mengenal budaya lokal yang ada dalam kehidupan sehari-hari mereka. Minimnya integrasi budaya lokal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran kontekstual dan terintegrasi dengan nilai budaya lokal.

Hasil angket gaya belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sakti menunjukkan bahwa 94% siswa lebih suka belajar dengan cara audio-visual, 94% senang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dan 100% merasa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan diatas, alternatif solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran digital dalam bentuk *game* edukasi berupa *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana. Media ini dianggap efektif karena sebagian besar siswa mampu mengoperasikan dan memahami perangkat digital seperti *handphone* dan *chromebook*, media ini juga dirancang dengan mengintegrasikan budaya lokal agar budaya lokal yang ada pada daerah setempat tetap dilestarikan. Pelaksanaan penelitian ini dinilai relevan, mengingat sebelumnya telah ada beberapa penelitian serupa. Penelitian pertama dilaksanakan oleh Alba et al., pada tahun 2023 memperoleh hasil bahwa media *game* edukasi efektif digunakan dengan kriteria uji sukses dengan presentase 96,56% (Alba et al., 2023). Penelitian Zulfah pada tahun 2023 memperoleh hasil yang menunjukkan pemanfaatan media *games* edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan presentase 91% (Zulfah, 2023).

Pengembangan media *game* pada penelitian ini memiliki perbedaan dari segi topik materi yang akan disajikan, pengembangan ini berfokus pada pengembangan media yang dikembangkan berlandaskan pada nilai kearifan lokal Tri Hita Karana. Urgensi dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa media digital *game* edukasi yang dirancang secara digital dan diorientasikan dengan budaya lokal Tri Hita Karana pada topik harmoni dalam ekosistem muatan IPAS. Media ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat menyelaraskan pendidikan dengan pelestarian dan penguatan budaya lokal.

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang diatas, maka dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD. Diharapkan media pembelajaran ini memberikan dampak positif dalam konteks pendidikan, mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, pelestarian budaya lokal dan memberikan referensi kepada pihak sekolah dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang muncul berdasarkan pada pemaparan latar belakang adalah sebagai berikut :

- 1) Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.
- 2) Keinginan belajar siswa rendah terlihat dari kurangnya partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran.
- 3) Siswa cenderung bosan karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

- 4) Minimnya relevansi antara konsep yang diajarkan di sekolah dengan kejadian nyata di lingkungan siswa.
- 5) Peserta didik minim pengetahuan mengenai budaya lokal khususnya pada budaya lokal Tri Hita Karana.
- 6) Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional yang berarti pembelajaran cenderung berpusat kepada guru.
- 7) Kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep materi yang ada dalam pembelajaran karena kurangnya fenomena nyata yang bisa menggambarkan konsep tersebut.
- 8) Belum terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam proses pembelajaran IPAS khususnya pada topik harmoni dalam ekosistem.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari pemaparan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dibatasi masalah untuk menghindari perluasan ruang lingkup yang dikaji dan mampu menghasilkan hasil yang optimal maka penelitian difokuskan dan mengarah pada Pengembangan Media Digital *Game* Petualangan Harmoni Berorientasi Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Semester Ganjil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar?

- 2) Bagaimana validitas materi dan validitas media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 3) Bagaimana Kepraktisan media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk pada perumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan rancang bangun media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas materi dan validitas media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dari media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana yang dapat diakses dengan handphone maupun *Chromebook* secara online yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 2) Media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana disajikan agar siswa lebih mudah memahami materi tanpa merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 3) Media digital *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana dikembangkan dengan elemen buatan yang menyerupai benda konkrit menjadi sebuah media digital yang dapat diakses secara online melalui *Chromebook* maupun handphone.
- 4) Media digital *game* petualangan harmoni dirancang dengan diorientasikan pada budaya lokal Tri Hita Karana untuk memperkenalkan budaya lokal yang berkaitan dengan konsep materi.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana ini dikembangkan didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- 1) Asumsi Teoritik

Pengembangan media *game* edukasi petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana pada pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan relevan digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan ini didasarkan

pada teori konstruktivisme dan teori pembelajaran kontekstual sebagai landasan teoritis yang saling melengkapi. Teori konstruktivisme mendukung kegiatan pembelajaran mandiri siswa melalui media pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi aktif pengalaman dan pengetahuan secara mandiri. Sementara itu, teori pembelajaran kontekstual memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan. Pengembangan Media pembelajaran ini tidak hanya dikembangkan berfokus pada pemahaman konsep materi namun juga meningkatkan pemahaman terhadap kearifan lokal yang memiliki nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari melalui pemahaman konsep Tri Hita Karana.

2) Asumsi Empirik

Penggunaan media *game* edukasi seperti media *game* petualangan harmoni dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan *game* edukasi dengan memperoleh hasil bahwa *game* edukasi efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

3) Asumsi Eliminatif

Asumsi eliminatif dalam penelitian pengembangan media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita karena bertujuan untuk mengeliminasi beberapa kendala yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, seperti penggunaan media pembelajaran yang hanya

bersumber pada buku, pendekatan pembelajaran yang berfokus hafalan dan ceramah, kurangnya media digital yang menyenangkan seperti media berbasis *game* edukasi, serta belum terdapat media yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Tri Hita Karana. Pembelajaran IPAS seperti materi harmoni dalam ekosistem sering diajarkan melalui pemahaman secara abstrak sehingga memungkinkan siswa sulit dalam memahami materi dan media pembelajaran yang sulit diakses juga akan dieliminasi pada penelitian ini untuk meminimalisir kendala dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media *game* petualangan harmoni berorientasi Tri Hita Karana ini bertujuan untuk mengeliminasi kelemahan dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih adaptif, transformatif dan inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.

Sementara itu, keterbatasan dari pengembangan media *game* petualangan harmoni berorientasi tri hita karana ini adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang dikembangkan di dalam media pembelajaran hanya sebatas pada materi yang perlu dipahami oleh siswa.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik siswa di kelas V sekolah dasar pada kurikulum Merdeka, sehingga media yang menjadi hasil pengembangan hanya dapat diperuntukan pada siswa kelas V terutama pada muatan IPAS.
- 3) Pengembangan media ini belum dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet, sehingga media ini belum bisa digunakan dalam keadaan offline.

1.8 Definisi Istilah

Guna meminimalisir terjadinya kesalahpahaman terhadap sejumlah istilah yang dipergunakan pada penelitian pengembangan ini, maka diberikan pembatasan istilah yang sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan (*Research & Depeloment*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, memperbaiki serta menghasilkan produk baru yang digunakan sebagai pemecahan masalah tertentu yang diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi.
- 2) Model ADDIE merupakan suatu model dalam penelitian pengembangan yang memiliki lima langkah dalam pengembangan yang meliputi (1) analisis atau *analyze*; (2) perencanaan atau *design*; (3) pengembangan atau *development*; (4) implementasi atau *implementation*; (5) evaluasi atau *evaluation*.
- 3) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memuat gabungan dari dua bidang keilmuan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum Merdeka yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar dalam fenomena alam dan sosial, serta bagaimana keduanya saling berhubungan dalam kehidupan.
- 4) Ekosistem merupakan materi yang mempelajari suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik yang tidak terpisahkan antara makhluk hidup (biotik) dan lingkungan (abiotik) dalam suatu wilayah tertentu.
- 5) Harmoni dalam ekosistem merupakan keseimbangan hubungan antara komponen biotik dan abiotik yang saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain sehingga terwujudnya kehidupan yang harmoni.

- 6) Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran dan keinginan dalam belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien.
- 7) Media *game* adalah jenis perangkat pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam menyampaikan informasi, menerangkan konsep, maupun mengembangkan keterampilan dalam konteks Pendidikan. Media berbasis *game* dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa.
- 8) Tri Hita Karana merupakan sebuah konsep filosofi budaya Bali yang memiliki makna penting sebagai tiga hubungan dalam menjaga keseimbangan antara Tuhan, sesama manusia, dan alam. Tiga hubungan tersebut meliputi parahyangan yaitu hubungan harmonis dengan Tuhan, pawongan yaitu hubungan harmonis dengan sesama manusia, dan palemahan yaitu hubungan harmonis dengan alam.

