

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas adalah harapan semua pihak, termasuk siswa, guru, dan orang tua. Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak bisa di jauhkan dalam segi kehidupan manusia, karena adanya pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan (Sari, 2021). Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam membangun karakter bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk belajar membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Hoerudin, 2024). Peraturan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan yang berkualitas dapat membantu peserta didik mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, untuk mengukur tercapainya keberhasilan proses pembelajaran dapat dilakukan melalui assemen peserta didik.

Asesmen merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data mengenai proses dan hasil belajar siswa (Wulandari dkk., 2024) Hasil dari proses pendidikan dikelas dapat diukur melalui assesmen. Asesmen merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pada kurikulum merdeka terdapat jenis asesmen sebagai evaluasi pembelajaran yakni asesmen formatif dan asesmen sumatif (Saputra dkk., 2025). Asesmen formatif berperan penting bagi pendidik dalam memantau kemajuan belajar siswa serta memberikan umpan balik secara rutin, asesmen formatif memberikan informasi mengenai tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran, sehingga dukungan yang tepat dapat diberikan. Sementara itu, bagi siswa, asesmen formatif membantu mereka mengenali kekuatan yang dimiliki serta area yang perlu ditingkatkan. Asesmen sumatif adalah kegiatan menilai seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran (TP) dan atau capaian pembelajaran (CP) mereka, yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kenaikan kelas dan kelulusan dari satuan pendidikan (Arta, 2024).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2022 menyatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik dilakukan sesuai dengan prosedur yang mencakup dua jenis, yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Sementara itu, penilaian sumatif diterapkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Tujuan penilaian formatif adalah untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi

pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang peserta didik yang mengalami hambatan atau kesulitan belajar, serta perkembangan belajar mereka. Informasi ini berfungsi sebagai umpan balik bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam memantau proses dan kemajuan belajar sebagai bagian dari keterampilan belajar sepanjang hayat, bagi pendidik berfungsi untuk merefleksikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penilaian sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar untuk menentukan kenaikan kelas dan kelulusan dari satuan pendidikan.

Untuk mencapai keberhasilan dalam mendidik diperlukan penyesuaian kebutuhan peserta didik dalam proses belajar, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, potensi yang dimiliki mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Ketuntasan pembelajaran peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diukur melalui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). KKTP dikembangkan saat seorang pendidik merancang assemen yang menjadi suatu pertimbangan dalam memilih atau membuat instrumen penilaian dengan pendekatan menggunakan deskripsi kriteria, rubrik, interval nilai, dan persentase atau pendekatan lain sesuai kebutuhan dalam mengembangkannya (Saraswati & Wulandari, 2025). Interval nilai dapat diukur melalui konversi penilaian acuan patokan (PAP) skala lima dikategorikan dari 00-39 (sangat kurang),

40-64 (kurang), 65-79 (cukup), 80-89 (baik), dan 90-100 (sangat baik). Hasil belajar peserta didik diharapkan memperoleh nilai minimal 80-89 dengan kategori baik (Agung, 2022).

Berdasarkan permasalahan global yang sedang terjadi, merujuk dari data Pusat Assemen Pendidikan (Pusmendik, 2024) *Programme for International Student Assessment (PISA)* adalah sebuah studi yang bertujuan untuk mengevaluasi sistem pendidikan di lebih dari 70 negara di seluruh dunia. Tujuan dari *PISA* adalah untuk mengevaluasi dan membandingkan keterampilan serta pengetahuan siswa dari berbagai negara di bidang membaca, matematika, dan sains. *PISA* memberikan wawasan mengenai kinerja pendidikan di berbagai negara, memungkinkan perbandingan internasional, dan membantu pemerintah serta pembuat kebijakan dalam memperbaiki sistem pendidikan mereka. Literasi sains di Indonesia berada pada peringkat rendah, skor rata-rata literasi sains justru menurun 13 poin menjadi 383, yang terpaut 102 poin dari rata-rata global. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami dan mengaplikasikan konsep dasar sains, serta menunjukkan adanya masalah dalam pembelajaran sains di sekolah. Hanya 34,16% siswa Indonesia yang mencapai setidaknya level 2 dalam literasi sains, jauh di bawah rata-rata *OECD* sebesar 75,51%, di mana level 2 dianggap sebagai standar kompetensi minimum bagi siswa usia 15 tahun.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 dengan guru kelas VC yakni I Wayan Sentana Putra, S. Pd. ditemukan bahwa permasalahan literasi sains juga terjadi di SD Negeri 10 Sanur khususnya pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan. Hasil rerata kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran materi rantai makanan kelas V SD Negeri 10 Sanur menunjukkan

kategori “cukup” dengan rerata nilai 66. Nilai rerata yang perlu diperoleh untuk memastikan keberhasilan pembelajaran seharusnya minimal berada pada kategori “baik” dengan skor minimal 80 sesuai dengan interval nilai PAP skala lima merujuk pada Agung dkk. (2022) untuk mencapai KKTP.

Hasil wawancara dengan I Wayan Sentana Putra S.Pd Juga menyatakan bahwa siswa ketika proses pembelajaran menunjukkan motivasi belajar yang rendah, cenderung tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mereka tidak mengajukan pertanyaan, tidak terlibat dalam diskusi, dan tidak menunjukkan minat pada materi yang diajarkan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat ini Ramadhani dkk. (2024) mengemukakan bahwa kurangnya motivasi belajar akan membuat siswa kurang bersemangat, malas, dan kurang terarah dalam belajar. Akibatnya, hasil belajar yang dicapai pun akan rendah.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran di SD Negeri 10 Sanur masih belum melibatkan aktivitas bermain bergerak secara langsung, terutama aktivitas fisik secara langsung. Anak usia sekolah dasar berada di fase bermain, Amalia dkk. (2024) menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang menarik mereka senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Pihak sekolah telah memberikan proses pembelajaran yang menarik dengan menerapkan media pembelajaran seperti video pembelajaran, media konkret, dan *pop-up book*. Upaya yang telah dilakukan belum menunjukkan hasil yang signifikan, hal ini ditandai dengan hasil belajar siswa yang belum mengalami peningkatan secara signifikan dan siswa kurang merasa bersemangat dalam pembelajaran yang hanya belajar dikelas saja. Pemenuhan gaya belajar secara

audio, visual, dan kinestetik penting dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran IPA jarang melibatkan aktivitas fisik, khususnya pada materi rantai makanan. Guru lebih banyak menggunakan video animasi dan gambar bercerita untuk menarik perhatian siswa, namun metode ini masih kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Menurut Ulfah dalam (Hoerudin, 2024) Seorang pendidik harus memastikan kebutuhan seorang peserta didik dalam belajar terpenuhi agar tercapai tujuan pendidikan, kebutuhan akan pembelajaran yang sesuai didasari bahwa semua orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda, maka dari itu dalam proses belajar tidak ada cara yang dianggap benar atau salah. Gaya belajar adalah cara yang dipilih seseorang untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran. Seseorang pada umumnya akan sulit memproses informasi dengan cara tidak nyaman bagi mereka karena setiap orang memiliki kebutuhan belajarnya sendiri, setiap individu mempunyai gaya belajar sendiri, yang dianggap mudah serta membuat siswa merasa nyaman dan aman dalam proses belajar mengajar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, gaya belajar ialah keistimewaan bagi setiap individu selama menelaah pembelajaran, yang meliputi metode belajar visual, auditorial, dan kinestetik (Rizqianna dkk., 2024).

Pemenuhan gaya belajar penting dilakukan untuk memfasilitasi gaya belajar yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, motivasi merupakan faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik (Artini dkk., 2023). Gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan

motivasi mereka dalam belajar (Kusumardi, 2023). Pembelajaran yang didasari dari bagaimana peserta didik nyaman, mudah, dan disenangi akan mengantarkan pada ketuntasan pembelajaran.

Solusi permasalahan yang dihadapi berupa perlunya penggabungan media pembelajaran yang melibatkan kegiatan visual, audio, dan kinestetik perlu dilakukan dengan menggunakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik. Kegiatan bermain sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar, yang berada dalam tahap berpikir operasional konkret (Piaget). Pada tahap operasional konkret, anak mampu berpikir secara logis terkait dengan objek nyata di sekitarnya. Pada tahap operasional konkret, pemahaman anak terhadap konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi, serta konsep angka/matematik. Anak yang berada dalam fase operasional konkret akan dengan sigap mendalami masalah yang dihadapinya (Zega & Susanto, 2024). Berkembangnya suatu pikiran seseorang disebut sebagai perkembangan kognitif perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan periode kritis dalam pembentukan kemampuan kognitif mereka (Saputra, 2024).

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat, seperti belajar melalui bermain, sangat bermanfaat bagi anak-anak pada tahap operasional konkret (Susanto dkk., 2024). Metode ini memungkinkan mereka memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Damayanti & Suryadi (2024) menjelaskan bahwa metode pembelajaran bermain mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat menstimulus perkembangan anak untuk melatih kerja sama, menghormati aturan main, menghadapi tantangan dan lainnya. Permainan tradisional dapat diintegrasikan di dalam kegiatan pembelajaran yang relevan dengan pengetahuan budaya dan pandangan budaya (Astuti & Thohir, 2024). Permainan tradisional menjadi pilihan karena dinilai permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas gerak peserta didik (Kurniawan dkk., 2023). Dukungan terhadap integrasi kearifan lokal dalam pendidikan tercermin dalam UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan kebudayaan, yang menegaskan pentingnya pelestarian budaya lokal dalam kehidupan, termasuk pendidikan.

Permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *magoak-goakan*. *Magoak-goakan* dalam kamus Bahasa Bali-Indonesia memiliki arti permainan anak-anak yang berleret ke belakang, anak yang didepan berhadapan sendiri menjadi gagak mengejar ekor (anak) yang paling belakang. Cara permainan *magoakgoakan* adalah dengan membuat barisan dua kelompok yang kemudian anak paling depan bertugas untuk mengejar lawan yang paling belakang (Purna, 2020). Pemain yang bertugas sebagai ekor ular memposisikan dirinya di belakang pemimpin atau kepala ular. Dalam permainan *magoak-goakan*, pemain yang berperan sebagai “goak” harus mengejar dan menangkap pemain yang berada di barisan belakang yang berperan sebagai “ular”. Kelompok yang berhasil menangkap ekor lawan lebih dulu akan menjadi pemenang (Pratama dkk., 2023).

Penelitian terkait media video rantai makanan yang dilakukan Pramudita & Ana (2024) menunjukkan bahwa media video rantai makanan dapat menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan. Validasi oleh ahli media memperoleh 65,45% (kategori valid), oleh ahli materi dan guru masing-masing 86% dan 85,57% (kategori sangat valid), serta oleh siswa sebesar 90% (kategori sangat baik). Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,56% dengan kategori “sedang”. Produk video mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Wardhani (2022) mengembangkan video numerasi berbasis kearifan lokal yang memberikan pengalaman belajar sesuai lingkungan. Validasi ahli mencapai 90,6% (sangat valid), keterlaksanaan 87,7% (tinggi), dan efektivitas 89,4% (tinggi). Secara keseluruhan, video ini sangat valid, layak diterapkan, dan efektif. Media video kontekstual menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional dan meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

Pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh Kasmini & Rahmahtilah (2023) mendapatkan hasil, yaitu: (1) membuat tampilan lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa, (2) mengubah paradigma siswa terhadap pembelajaran, (3) mempermudah pemahaman materi, (4) menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan teori, dan (5) mudah disesuaikan dengan berbagai situasi, terutama dalam materi ekosistem. Video kearifan lokal mendapatkan persentase 80,1% dengan kategori “layak”. Validasi oleh ahli materi dan media masing-masing mencatat 97,5% dan 95%, keduanya dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, video animasi ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar pengetahuan yang rendah, dapat dilakukan dengan menyesuaikan gaya belajar peserta didik dan menggunakan

video pembelajaran berbasis kearifan lokal, seperti permainan tradisional *magoak-goakan*. Video pembelajaran yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik. Pembelajaran dipadukan dengan aktivitas bermain langsung yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik sekolah dasar, yaitu fase bermain, sehingga menarik dan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi perlu dilaksanakan pengembangan media pembelajaran yang inovatif di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Rantai Makanan Berbasis Gim *Magoak-goakan* untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa Kelas V”. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran IPAS yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang mengenai permasalahan yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya literasi sains peserta didik tercermin dari skor *PISA* Indonesia yang masih di bawah rata-rata global dengan peringkat.
- 2) Hasil belajar kompetensi pengetahuan yang rendah yakni 66 disebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS
- 3) Metode pembelajaran kurang interaktif, masih didominasi oleh video animasi dan gambar bercerita tanpa aktivitas kinestetik bermain secara langsung.

- 4) Kurangnya penggunaan permainan dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
- 5) Belum optimalnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS padahal permainan tradisional dapat menjadi media yang menarik dan kontekstual.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, perlu dilakukan pembatasan agar kajian lebih terarah pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan guna memperoleh hasil yang optimal. Pembatasan masalah bertujuan untuk memastikan penelitian tetap fokus pada aspek yang dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada meningkatkan hasil belajar kompetensi kognitif peserta didik melalui pengembangan video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan V SD Negeri 10 Sanur tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana hasil rancang bangun video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa kelas V SD Negeri 10 Sanur 2025/2026?

- 2) Bagaimana validitas video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* ditinjau dari isi, desain media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan di SD Negeri 10 Sanur.
- 3) Bagaimana efektivitas video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa SD Negeri 10 Sanur tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan hasil rancang bangun video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan
- 2) Untuk menganalisis validitas video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa kelas V SD ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan SD Negeri 10 Sanur.
- 3) Untuk menganalisis efektivitas video pembelajaran materi rantai makanan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa kelas V SD Negeri 10 Sanur tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video permainan *magoak-goakan* bermuatan materi rantai makanan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan

siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berupa video materi rantai makanan yang menyenangkan berbasis permainan *magoak-goakan* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik kelas V.
- 2) Produk video pembelajaran materi rantai makanan berbasis gim *magoak-goakan* dirancang agar dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.
- 3) Video yang digunakan dalam produk ini dibuat dengan tampilan yang menarik serta narasi yang jelas untuk membantu siswa memahami alur rantai makanan secara lebih mudah dan interaktif.
- 4) Produk ini mengangkat nilai kearifan lokal dengan mengintegrasikan permainan tradisional *magoak-goakan*, yang tidak hanya mendukung pembelajaran IPAS tetapi juga memperkenalkan budaya lokal Bali kepada siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang berisi permainan *magoak-goakan* bermuatan materi rantai makanan untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman

siswa terhadap konsep rantai makanan dengan cara yang lebih menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung.

- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang rantai makanan, serta mendorong interaksi dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dirancang agar menarik, mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya kelas V, sehingga produk yang dihasilkan memiliki keterbatasan dalam penggunaannya dan lebih relevan untuk materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan permainan tradisional *magoak-goakan* bermuatan video rantai makanan, bukan media digital interaktif, sehingga interaksi siswa dengan media masih bergantung pada fasilitasi guru dalam pembelajaran.
- 3) Pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*, yang digunakan untuk memastikan efektivitas produk sebelum diterapkan secara luas.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian Pengembangan adalah proses sistematis dalam menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan *Model ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
- 2) Permainan *magoak-goakan* adalah permainan tradisional masyarakat Bali yang dimainkan secara berkelompok. Dalam permainan ini, satu pemain berperan sebagai “*goak*” (burung gagak) yang bertugas menangkap pemain yang berada di barisan belakang kelompok lawan. Permainan ini melatih kerja sama, strategi, serta keterampilan motorik siswa.
- 3) Video rantai makanan adalah media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk membantu siswa memahami konsep rantai makanan secara visual dan lebih konkret. Video ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar.
- 4) Media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya atau tradisi lokal untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam penelitian ini, media yang

dikembangkan adalah permainan *magoak-goakan* berbantuan video rantai makanan, yang menggabungkan unsur budaya Bali dengan materi IPAS.

- 5) Profil pelajar pancasila adalah karakter ideal yang ingin dicapai dalam sistem pendidikan Indonesia, yang mencakup enam dimensi utama yakni (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, (2) mandiri, (3) bernalar kritis, (4) kreatif, (5) bergotong royong, dan (6) berkebinekaan global.

