

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan sembilan hal pokok, yaitu: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, serta (9) Definisi Istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar adalah langkah awal yang sangat penting dalam membangun pengetahuan dan karakter peserta didik (Ifrida dkk., 2023). Salah satu muatan pelajaran pokok yang terdapat pada jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Muatan pelajaran ini sangat penting untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik karena berhubungan langsung dengan lingkungan, sejarah, dan budaya peserta didik. IPAS adalah ilmu yang membahas segala macam kehidupan, baik makhluk hidup maupun objek tidak bernyawa di alam semesta, serta berfokus pada manusia sebagai individu yang berperan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022: 4). Dengan mempelajari IPAS, diharapkan peserta didik dapat mengerti berbagai fenomena yang terjadi di alam dan dalam masyarakat, termasuk sejarah sebagai dasar penting dalam membentuk identitas diri dan jati diri suatu bangsa. Walaupun demikian, untuk mencapai hasil belajar IPAS secara optimal, dibutuhkan adanya pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai, terutama pada saat menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan nilai budaya serta sejarah setempat.

Salah satu materi dalam IPAS kelas IV SD yang memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran sejarah adalah materi peninggalan sejarah yang terdapat pada materi Bab 5: Cerita tentang Daerahku, Topik A: Bagaimana Daerah Tempat Tinggalku Dahulu. Dalam menyampaikan materi sejarah, diperlukan suatu pendekatan yang sesuai agar peserta didik tidak sekedar menghafal, tetapi mereka memahami makna sejarah itu sendiri. Penyampaian materi peninggalan sejarah sebaiknya dilakukan melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik agar materi lebih mudah dipahami dan diingat (Akhmadi dkk., 2022). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Rasa ingin tahu peserta didik juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPAS, yaitu dengan pendekatan kontekstual berbasis kearifan lokal. Dewi dkk. (2025) menyatakan bahwa rasa ingin tahu peserta didik dapat mendorong pemahaman terhadap fenomena alam dan interaksi manusia di bumi. Pernyataan ini sesuai dengan konteks pembelajaran sejarah, karena melalui peninggalan sejarah, peserta didik dapat memahami hubungan antara kehidupan lampau dengan kondisi masyarakat saat ini.

Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat akan berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik (Putri dkk., 2025). Hasil belajar merupakan tolok ukur penting dalam kegiatan pembelajaran yang menunjukkan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Menurut Sudarmika & Sujana (2024), hasil belajar merupakan pencapaian nyata yang diperoleh peserta didik dalam proses penguasaan keterampilan, baik secara jasmani maupun rohani selama berada di lingkungan sekolah. Dalam pembelajaran IPAS yang memuat unsur pengetahuan dan pemahaman sejarah, aspek hasil belajar kognitif sangat

penting. Taksonomi domain kognitif menurut Anderson dan Krathwohl, sebagaimana dijelaskan oleh Dwikurnia dkk. (2023), terdiri atas enam tingkatan berpikir, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Oleh karena itu, agar hasil belajar peserta didik dalam muatan IPAS dapat berkembang secara optimal, diperlukan strategi pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran inovatif yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta lingkungan belajar mereka.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi peninggalan sejarah, belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Januari 2026, dengan wali kelas IV SDN 3 Kusamba, Ni Ketut Musiani, S.Pd., diketahui bahwa capaian hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Dari 39 peserta didik, hanya 6 orang (15,38%) yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 86. Sedangkan 33 peserta didik (84,62%) belum mencapai ketuntasan tersebut. Rentang nilai peserta didik berkisar antara 30 hingga 100, namun sebagian besar masih berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi dengan optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran pada muatan IPAS materi peninggalan sejarah belum sepenuhnya tercapai, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Hasil Belajar IPAS Materi Peninggalan Sejarah

No	Kategori	Persentase Penguasaan	Banyak Peserta Didik	Persentase (%)
1	Sangat Baik	90 - 100	6	15,38%
2	Baik	80 - 89	7	17,95%
3	Cukup	65 - 79	11	28,21%
4	Kurang	40 - 64	10	25,64%
5	Sangat Kurang	00 - 39	5	12,82%
<b>Total</b>			<b>39 Peserta Didik</b>	<b>100,00%</b>

(Sumber: wawancara dengan wali kelas IV SDN 3 Kusamba)

Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran masih bersifat pasif dan berpusat pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru belum pernah mengemas materi tersebut menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Hingga saat ini, penyampaian materi peninggalan sejarah masih berfokus pada buku teks, gambar, dan sesekali video pembelajaran dari *YouTube*, tanpa pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam, cenderung mengandalkan hafalan, serta kurang mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Arini & Sudatha, 2023).

Keadaan tersebut menunjukkan adanya ketimpangan antara harapan ideal dalam proses pembelajaran dan kenyataan yang berlangsung di lapangan. Secara ideal, peserta didik diharapkan mampu memahami peninggalan sejarah secara mendalam dan bermakna, tidak hanya menghafal tanpa pemahaman. Namun, kenyataannya pembelajaran lebih menitikberatkan pada hafalan sehingga pemahaman konseptual kurang tercapai. Selain itu, guru seharusnya menerapkan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan budaya dan lingkungan sekitar agar pembelajaran menjadi relevan dan menarik bagi peserta didik.

Sayangnya, pendekatan ini belum diterapkan secara optimal, sehingga penyampaian materi dilakukan tanpa mengaitkan konteks nyata. Dari segi media pembelajaran, idealnya menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai gaya belajar peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, kenyataannya media yang digunakan terbatas pada buku teks, gambar, dan video pembelajaran yang kurang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini memperkuat urgensi perlunya inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut.

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi peninggalan sejarah dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti daya ingat yang lemah dan rendahnya motivasi belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi peninggalan sejarah yang bersifat hafalan. Selain itu, motivasi belajar yang rendah juga menjadi penyebab peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya strategi yang dapat meningkatkan daya ingat sekaligus motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar dan hasil belajar pun meningkat.

Di sisi lain, faktor eksternal seperti pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Guru cenderung mengandalkan buku teks yang hanya menyajikan materi dalam bentuk tulisan dan gambar tanpa sentuhan interaktif. Buku teks memiliki beberapa keunggulan, yaitu mudah dibawa, tidak memerlukan internet, dapat dibaca ulang, mendukung pembelajaran mandiri, dan sesuai dengan

kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Namun, buku teks juga memiliki kelemahan, yaitu pembaruan konten lebih sulit dan mahal, kurang interaktif, dan penyimpanan fisik memerlukan ruang (Ali dkk., 2024: 15-16). Gambar yang digunakan dalam penyampaian materi memiliki keunggulan mudah didapat, dapat menjelaskan konsep yang abstrak, dan mudah digunakan. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu dapat menimbulkan multitafsir, hanya menggunakan indera penglihatan, dan ukuran gambar sering tidak tepat.

Lebih lanjut, guru juga sesekali menggunakan video pembelajaran dari *YouTube* yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dan memudahkan penyampaian materi (Kardika dkk., 2022). Namun, konten dalam video pembelajaran yang ditampilkan tidak selalu kontekstual dan kurang mendorong interaksi dua arah, sehingga pemahaman materi secara mendalam menjadi terbatas. Pembelajaran sejarah juga jarang dikaitkan dengan lingkungan sekitar, padahal pembelajaran berbasis kearifan lokal memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep karena memberikan contoh nyata yang relevan dengan kehidupan mereka (Tasya & Nurmairina, 2024). Keterbatasan bahan ajar digital juga memperkuat dominasi metode ceramah yang cenderung satu arah dan membosankan (Dewi & Suniasih, 2023).

Untuk menjembatani kesenjangan ini, dibutuhkan solusi pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan lingkungan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan e-modul interaktif yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Bali. E-modul merupakan bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan fitur video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Andani dkk., 2024).

Menurut Adam dkk. (2024), modul elektronik adalah bentuk media belajar mandiri dalam format digital yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan. E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali berpotensi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan dengan konteks kehidupan peserta didik, serta lebih menarik dan interaktif. Integrasi antara materi peninggalan sejarah dan budaya lokal membantu peserta didik memahami materi secara utuh dan bermakna. Fitur interaktif juga mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mengurangi ketergantungan pada hafalan.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan e-modul interaktif juga memiliki sejumlah kelemahan yang harus diperhatikan. Pertama, penggunaan perangkat digital berpotensi menimbulkan distraksi, misalnya tergoda untuk membuka aplikasi lain, seperti *game*, yang dapat mengurangi fokus belajar. Kedua, karena sifatnya individual, e-modul dapat mengurangi interaksi sosial peserta didik yang sangat penting dalam pembelajaran kolaboratif. Ketiga, penggunaan e-modul sangat bergantung pada fasilitas teknologi yang belum tentu dimiliki oleh semua sekolah maupun peserta didik. Keempat, proses pengembangan e-modul memerlukan waktu, tenaga, dan sumber daya yang besar, baik dalam menyusun materi, mendesain tampilan, maupun menguji efektivitasnya (Suryanto dkk., 2024: 7). Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan e-modul dengan konteks dan kebutuhan peserta didik agar dapat dimanfaatkan secara optimal dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa e-modul berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh

Suantara dkk. (2023) dengan judul “E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa e-modul mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh Budiarta (2023) dengan judul “Integrasi Kearifan Lokal Mulat Sarira dalam Pembelajaran Sejarah” menunjukkan bahwa pendekatan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar dan apresiasi peserta didik terhadap sejarah.

Merujuk pada penelitian terdahulu, pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal Bali dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi peninggalan sejarah. E-modul tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi dilengkapi dengan audio, video, animasi, kuis dan evaluasi akhir, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna dan bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik. Dengan mempertimbangkan berbagai persoalan dan kebutuhan tersebut, pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali tidak hanya menjadi suatu pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendesak. Inovasi ini mampu menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas pembelajaran yang terjadi, serta mendorong keberhasilan tujuan pendidikan IPAS secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 3 Kusamba.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dari 39 peserta didik, hanya 6 orang (15,38%) yang mampu memperoleh nilai di atas atau sama dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 86. Sementara itu, 33 peserta didik lainnya (84,62%) belum mampu mencapai ketuntasan tersebut.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada video pembelajaran yang diakses melalui *YouTube* sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik belum optimal.
- 3) Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran terbatas pada buku paket.
- 4) Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga kesempatan peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri masih terbatas.
- 5) Peserta didik sulit mengingat materi yang bersifat hafalan dan memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 6) Materi peninggalan sejarah tidak dikaitkan dengan kearifan lokal sehingga peserta didik kesulitan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, agar fokus penelitian tetap terjaga dan ruang lingkupnya tidak meluas, diperlukan adanya pembatasan masalah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, diketahui bahwa dari 39 peserta didik, terdapat 33 peserta didik (84,62%) yang belum mencapai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada video pembelajaran yang diakses melalui *YouTube* dan belum mampu memfasilitasi interaksi peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 3 Kusamba.”

#### 1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba?
- 2) Bagaimana kelayakan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba?
- 4) Bagaimanakah efektivitas e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 3 Kusamba?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan pada rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali pada muatan IPAS kelas IV SDN 3 Kusamba.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 3 Kusamba.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian dapat memberikan informasi dan wawasan khususnya di bidang pengembangan perangkat pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar yang lebih inovatif dan efektif. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk memperdalam teori yang berkaitan dengan pengembangan e-modul interaktif.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis. Manfaat dari segi praktis dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

### 1) Bagi Peserta Didik

E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang berdampak pada hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi peninggalan sejarah.

### 2) Bagi Guru

E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu dalam menyampaikan materi, memotivasi, dan memfokuskan perhatian peserta didik pada materi peninggalan sejarah.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat pengembangan ini bagi kepala sekolah adalah sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi bagi peneliti lain yang berkecimpung di bidang pendidikan terkait.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul interaktif berkearifan lokal Bali yang memuat materi peninggalan sejarah, dengan fokus pada Pura Goa Lawah sebagai salah satu peninggalan sejarah. Berikut ini beberapa uraian singkat mengenai e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali tersebut.

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tautan yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik. E-modul interaktif

berbasis kearifan lokal Bali dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar.

- 2) E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali dapat ditayangkan oleh guru melalui layar proyektor dan digunakan secara mandiri oleh peserta didik melalui *smartphone* masing-masing.
- 3) E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali ini memuat materi peninggalan sejarah kelas IV.
- 4) E-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali menggabungkan unsur teks, gambar, audio, animasi, video pembelajaran, kuis dan evaluasi akhir, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut.

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

- 1) Produk yang akan dikembangkan adalah e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali (Pura Goa Lawah) pada muatan IPAS kelas IV, khususnya pada materi peninggalan sejarah yang terdapat dalam Bab 5: Cerita tentang Daerahku, Topik A: Bagaimana Daerah Tempat Tinggalku Dahulu. Materi dan desain perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPAS materi peninggalan sejarah.

- 2) Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan memuat fitur yang menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik sekolah dasar.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penggunaan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal Bali membutuhkan perangkat elektronik tambahan, seperti *smartphone* atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet.
- 2) Perangkat pembelajaran e-modul interaktif dikembangkan berdasarkan materi kelas IV, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV saat mempelajari materi peninggalan sejarah.

### 1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk dan dapat digunakan untuk memperbaiki produk yang telah ada, sehingga dapat dipertanggungjawabkan.
- 2) E-modul interaktif merupakan modul pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dengan menyajikan materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, video, dan simulasi, serta dilengkapi fitur interaktif seperti kuis, diskusi, dan latihan.

- 3) Kearifan lokal Bali merupakan nilai-nilai, norma, adat istiadat, dan praktik budaya yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Bali dan digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal tercermin dalam berbagai aspek, seperti aspek sosial, seni, arsitektur, pertanian, dan spiritualitas.
- 4) Peninggalan sejarah merupakan segala bentuk warisan dari masa lampau yang memiliki nilai sejarah dan menjadi bukti peristiwa, kehidupan, serta peradaban masyarakat pada zaman tertentu.

