

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi di Indonesia yang digunakan oleh mayoritas penduduk dalam berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi sehari-hari, dunia usaha, dan bidang pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dimulai sejak dini, terutama pada tingkat sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan ditingkat SD/MI yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa secara menyeluruh. Tujuan tersebut sejalan dengan fungsi bahasa sebagai sarana untuk berpikir dan berkomunikasi yang berperan dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional, serta sosial peserta didik (Wahyuni et al., 2023).

Khusus di tingkat SD, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran di kelas rendah (kelas 1-3) dan kelas tinggi (kelas 4-6) yang masing-masing memiliki pendekatan dan kekhasan materi tersendiri. Pembelajaran pada kelas rendah diselenggarakan melalui pendekatan tematik dan kontekstual yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk mendukung perkembangan kemampuan berbahasa sekaligus mengoptimalkan kematangan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik (Ali, 2020). Masa kanak-kanak merupakan fase yang sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional, karena pada tahap ini dasar pembentukan kemampuan menjalin hubungan sosial yang positif mulai berkembang (Antara et

al., 2025). Pada masa ini, seluruh potensi anak perlu distimulasi secara optimal, terutama aspek sosial emosional yang berperan sebagai fondasi dalam pembentukan karakter (Antara et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran di kelas rendah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga perlu mengintegrasikan nilai-nilai karakter, terutama empati.

Empati merupakan jalan bagi siswa untuk sukses di sekolah maupun lingkungan sosialnya, siswa dengan rasa empati akan mematuhi aturan sekolah dan peduli dalam berbagai hal, sehingga dengan begitu mereka berkembang optimal dalam pendidikannya (Srianto *et al.*, 2024). Selain memiliki peran penting dalam lingkungan pendidikan, kemampuan empati juga memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari serta berkontribusi terhadap terciptanya hubungan sosial yang harmonis di masyarakat (Djunaedi *et al.*, 2023). Seseorang yang memiliki tingkat empati yang tinggi cenderung menunjukkan perhatian terhadap orang lain, memberikan dukungan yang diperlukan, dan berkontribusi dalam pemecahan masalah sosial (Nurnainah *et al.*, 2024). Empati yang dimiliki siswa menjadi kunci untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang inklusif, harmonis, dan saling menghargai memperkuat hubungan sosial serta mencegah perilaku negatif seperti *bullying*.

Namun, fenomena lain yang ada di lapangan menunjukkan masih banyak siswa khususnya di tingkat Sekolah Dasar yang tidak peduli dengan rasa empati atau rasa kepedulian yang kurang, baik di sekolahnya, ataupun di lingkungan tempat tinggalnya. Salah satu gejalanya adalah masih banyak siswa yang membiarkan teman sedang terluka, membiarkan teman dalam kesulitan, sering bertengkar dengan teman, dan sering ribut di dalam kelas ketika guru sedang

menerangkan, bahkan dapat muncul tindakan *bullying* antar sesama siswa. Berdasarkan data yang dirilis oleh KPAI tahun 2024, tercatat laporan pengaduan sebanyak 3.877 kasus kekerasan di satuan pendidikan, yang diantaranya terdapat 329 kasus laporan pengaduan mengenai kekerasan pada lingkungan satuan pendidikan, dengan aduan tertinggi yaitu anak korban *bullying*/perundungan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku tersebut mencerminkan masih rendahnya empati pada pelaku yang merupakan anak sekolah. Semakin rendah tingkat empati yang dimiliki individu, semakin besar kecenderungannya untuk menunjukkan perilaku antisosial maupun agresif (Rini *et al.*, 2025).

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas II di SD Negeri 4 Kaliakah yang bernama Ibu Ni Made Erawathi, menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa di kelas II yang kurang memahami apa itu empati atau memiliki rasa empati yang cukup rendah kepada sesama, terkadang anak-anak bertengkar di kelas, ada anak yang masih memiliki sikap egois seperti hanya ingin menang sendiri, anak yang kurang peka terhadap situasi yang dialami temannya, serta ada satu siswa yang tidak pandai mengekspresikan dirinya ketika berkumpul bersama teman sebayanya. Hal tersebut sejalan dengan temuan peneliti melalui penyebaran kuesioner di kelas II, yang mana dari 30 siswa ditemukan 17 siswa (57%) dari siswa kelas II masih memiliki rasa empati yang rendah dengan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 63,2. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban beberapa siswa yang mencerminkan siswa tersebut kurang memahami perasaan teman ketika sedih atau marah, kadang tidak mau meminjamkan barang atau berbagi makanan, tidak membantu teman saat kesulitan seperti saat terjatuh dan bertengkar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 14 April 2025, yaitu pada jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Dalam proses pembelajaran tersebut terlihat bahwa, guru memaparkan materi yang ada dibuku secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran, terlihat interaksi di dalam kelas kurang, serta siswa yang tidak aktif, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan tidak fokus dalam belajar. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan sistem penilaian yang masih bersifat konvensional, yaitu hanya berfokus pada tes hasil belajar dalam bentuk soal uraian dan jawaban singkat, dinilai kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas rendah sekolah dasar (Trisna, 2017). Terlihat juga media yang digunakan hanya berfokus pada aspek kognitif saja tanpa menyelipkan aspek afektif yang berkaitan dengan perasaan dan emosi siswa. Hal inilah yang kemudian menjadi faktor utama yang menyebabkan empati yang dimiliki siswa rendah.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Media pembelajaran umumnya hanya digunakan pada mata pelajaran tertentu, seperti IPAS, dan itu pun terbatas pada penayangan video atau gambar melalui proyektor, sehingga membuat siswa kurang aktif berinteraksi. Kemudian penggunaan media pembelajaran tersebut hanya mengedepankan aspek kognitif dari siswa, sedangkan aspek sosial emosional siswa sangat minim. Serta guru masih belum mengintegrasikan pembelajaran dengan pendekatan nilai kearifan lokal.

Berdasarkan temuan masalah dari observasi serta wawancara yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah sekolah dasar masih bersifat tekstual dan konvensional. Guru hanya mengandalkan

buku sebagai media dan lebih fokus pada aspek kebahasaan seperti membaca dan menulis, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif serta pembelajaran belum sepenuhnya menyentuh aspek afektif siswa seperti kecerdasan emosional siswa yaitu empati. Kemudian hal tersebut berpengaruh pada rendahnya kemampuan empati yang dimiliki pada siswa di kelas II sekolah dasar. Masih banyak siswa berperilaku yang mencerminkan kurangnya rasa empati pada anak sekolah dasar. Padahal, pada usia sekolah dasar rasa empati seharusnya sudah mulai berkembang. Melihat dari permasalahan tersebut kemudian diperlukan strategi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran agar dapat lebih aktif dan menyenangkan serta mampu menstimulasi rasa empati anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Melihat perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, kemudian banyaknya perangkat lunak serta *platform* digital yang memfasilitasi dalam dunia pendidikan, memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan juga menyenangkan bagi siswanya. Menurut PP Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1 disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Agar seluruh potensi kecerdasan anak berkembang secara optimal, diperlukan stimulasi yang tepat melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. (Tiara & Husen, 2023).

Tahapan perkembangan siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, sehingga diperlukan alat bantu atau media pembelajaran yang mampu memperjelas materi yang disampaikan. Salah satu media yang tepat digunakan yaitu multimedia interaktif yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, animasi serta game edukatif yang mampu membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga mereka terdorong menemukan konsep secara mandiri (Trisna et al, 2023). Kemudian, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan mengembangkan kreativitasnya selama proses pembelajaran berlangsung. (Isnaeni & Hildayah, 2020). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tujuan pembelajaran yang diinginkan yaitu pembelajaran yang aktif.

Penggunaan multimedia dinilai tepat dalam pembelajaran karena mampu memadukan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, ke dalam satu kesatuan perangkat lunak berbasis komputer yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif (Aulia, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, multimedia interaktif menjadi salah satu sarana pembelajaran yang banyak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Rahmadi *et al.*, 2024). Penggunaan sistem pembelajaran menggunakan multimedia diyakini dapat memfasilitasi pembentukan lingkungan pendidikan yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan mendorong asimilasi konten pengajaran yang lebih efektif.

Dalam penelitian ini multimedia yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berkearifan lokal Bali. Bali memiliki begitu banyak kearifan lokal dengan nilai – nilai yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup manusia. Salah satunya yaitu nilai kearifan lokal yang mampu menumbuhkan rasa empati anak yaitu nilai *Menyama Braya*. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran merupakan pendekatan yang relevan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang memadukan unsur teknologi, pedagogi, dan budaya sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas proses pendidikan di sekolah dasar (Purnami et al., 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tradisi *ngejot* berperan dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini melalui peningkatan solidaritas, empati, dan interaksi dengan lingkungan sosial sehingga kemampuan sosial anak berkembang secara lebih optimal (Setyowahyudi et al., 2024). Penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi penting karena kegiatan pembelajaran idealnya diawali dengan konteks yang akrab dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Bismark & Ruslan, 2025). Konsep *Menyama Braya* merupakan perwujudan nilai *Tat Tvam Asi* dalam ajaran Hindu yang diwujudkan melalui sikap saling membantu dan memperlakukan orang lain layaknya saudara sendiri (Dewi & Adnyani, 2023). *Menyama Braya* merupakan nilai dari kearifan lokal yang mampu mengajarkan kita sebagaimana seharusnya kita berperilaku dengan sesama.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal telah banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya, salah satunya melalui penerapan kearifan lokal *Ngusaba Tipat* dalam pembelajaran IPAS (Ayuni, 2025) yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik lewat menghubungkan materi

pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Diputra (2023) mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal *Subak Timbul* pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pengembangan multimedia interaktif muatan IPS dengan pendekatan heutagogy yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali sistem *Subak* untuk mendorong kemandirian belajar siswa sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Adiningsih, 2023).

Berdasarkan beberapa pengembangan multimedia interaktif pada penelitian terdahulu, terlihat belum ditemukan pengembangan multimedia yang digunakan untuk menstimulasi rasa empati siswa, sehingga perlu adanya pengembangan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk menstimulasi rasa empati pada siswa. Selain dengan hanya menggunakan media pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan pendekatan yang mampu menyentuh rasa empati anak. Penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat perlu diintegrasikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan dengan lebih mudah (Mukhtar *et al.*, 2022). Pendekatan melalui *Smart Emotion* atau kecerdasan emosional merupakan pendekatan yang cocok untuk menstimulasi rasa empati anak. *Smart Emotion* atau kecerdasan emosional merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain.

Berdasarkan pememaparan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Bali pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Pengembangan multimedia yang dengan mengintegrasikan nilai kearifan lokal yaitu Menyama Braya, ini diharapkan mampu

mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan empati pada siswa kelas II

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Media pembelajaran masih cenderung berfokus pada pencapaian hasil kognitif semata, tanpa memberikan perhatian terhadap pengembangan aspek afektif siswa, seperti empati dalam proses belajar.
2. Pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga interaksi dan partisipasi siswa masih rendah dalam proses pembelajaran di kelas
3. Kurangnya kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa
4. Belum ditemukannya media pembelajaran interaktif dalam muatan Bahasa Indonesia
5. Kurangnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran
6. Rendahnya kemampuan empati siswa di kelas II SD

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar terlalu luas, penelitian ini menetapkan beberapa pembatasan. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti akan membatasi masalah atau berfokus pada permasalahan nomor empat mengenai topik belum ditemukannya media pembelajaran interaktif dalam muatan Bahasa Indonesia, nomor lima mengenai topik kurangnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran, dan nomor enam mengenai topik rendahnya

kemampuan empati siswa di kelas II SD. Pembatasan-pembatasan ini ditetapkan agar hasil penelitian dapat lebih terarah, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan karakter siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar

- 2) Untuk mengetahui dan menganalisis validitas Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia *Smart Emotion* Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar
- 4) Untuk mengetahui efektivitas dan menganalisis Multimedia *Smart Emotion* Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Menstimulasi Empati Kelas II Sekolah Dasar

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah multimedia interaktif yang diberi nama *Smart Emotion*. Media ini dirancang untuk membantu menstimulasi rasa empati siswa kelas II Sekolah Dasar melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dan bermakna. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif dengan nilai kearifan lokal *Menyama Braya* untuk kemampuan empati siswa kelas II.
2. Multimedia interaktif berkearifan lokal dapat digunakan pada saat proses pembelajaran tatap muka oleh guru maupun siswa di sekolah, dan juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah.
3. Bentuk media yang dihasilkan yaitu aplikasi multimedia interaktif berbasis digital (dapat diakses melalui komputer, tablet atau *smartphone*).

4. Konten pembelajaran berisi materi Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kurikulum kelas II SD, khususnya materi yang relevan yaitu materi Berteman dalam Keragaman untuk membangun empati melalui gambar, cerita, dan aktivitas interaktif.
5. Memiliki fitur interaktif berupa suara, animasi, tombol navigasi, *game*, yang mendorong siswa untuk memahami dan merespon perasaan orang lain.
6. Mengintegrasikan kearifan lokal yang diwujudkan melalui cerita, dialog, dan situasi yang mencerminkan prinsip *Menyama Braya* sebagai bagian dari penguatan karakter berbasis budaya
7. Memiliki tampilan visual dengan desain menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar (warna cerah, gambar kartun, dan teks yang mudah dibaca).
8. *Evaluasi* Siswa, dilengkapi dengan *game* sederhana untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi disampaikan.
9. Multimedia interaktif berkearifan lokal dengan nilai *Menyama Braya* akan dikembangkan menggunakan model *ADDIE* melalui bantuan *software Articulate Storyline* dan *Canva Design*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia *smart emotion* berkearifan lokal pada muatan Bahasa Indonesia untuk menstimulasi empati kelas II Sekolah Dasar ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan Multimedia Smart Emotion Berkearifan Lokal Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Menstimulasi Empati Siswa Kelas II selaras dengan teori kognitif Jean Piaget, yang menyebutkan bahwa siswa kelas 2 SD berada pada tahap *operasional konkret* yang mana tahap ini anak belajar paling efektif melalui pengalaman yang konkret, visualisasi, dan manipulasi objek nyata. Sementara itu, integrasi nilai kearifan lokal mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran. Lingkungan sekitar siswa meliputi orang-orang, kebudayaan. Kemudian teori kecerdasan emosional dari Daniel Goleman mendasari pentingnya merangsang kemampuan empati karena kecerdasan emosional melibatkan kesadaran diri, pengelolaan emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.
2. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan, ditemukan bahwa rendahnya kemampuan empati siswa kelas II di SDN 4 Kaliakah disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya media pembelajaran. Hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan sosial-emosional siswa.
3. Sebagian besar guru dan siswa kelas II sudah mampu mengoperasikan *smartphone* dan laptop, disekolah sudah memfasilitasi *Smart TV*, *LCD* dan proyektor serta memiliki akses internet yang memadai

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan multimedia *smart emotion* berkearifan lokal pada muatan Bahasa Indonesia untuk menstimulasi empati kelas II Sekolah Dasar sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas II Sekolah Dasar, sehingga hasil dan temuan tidak dapat digeneralisasi untuk jenjang pendidikan lainnya.
2. Pengembangan media ini hanya mencakup materi Bahasa Indonesia “Berteman dalam Keragaman”, yang berfokus pada pemahaman perbedaan antar teman serta penumbuhan sikap saling menghargai dan peduli, tanpa membahas aspek lain dari pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Nilai kearifan lokal yang diangkat adalah nilai Menyama Braya yang relevan pada konteks budaya Bali. Oleh karena itu, penerapan produk di luar budaya asal mungkin memerlukan penyesuaian kontekstual.
4. Kondisi belum ideal karena Implementasi media dilakukan oleh peneliti langsung, dimana dalam pengimplementasian media yang telah dikembangkan seharusnya dilakukan oleh guru untuk memperoleh hasil yang optimal
5. Uji coba media diimplementasikan dengan dukungan perangkat laptop, *smart tv*, serta koneksi internet yang memadai, sehingga sekolah yang tidak memiliki perangkat tersebut tidak bisa mengembangkan media ini.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk meminimalisir terjadinya perbedaan istilah yang terdapat pada penelitian ini. Berikut merupakan beberapa istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu kajian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran, bahan ajar, perangkat pembelajaran lainnya dan dapat menguji keefektifan dari penggunaan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa yang mampu merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Multimedia

Multimedia merupakan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, serta suara yang mana pengguna dapat berinteraksi langsung melalui elemen – elemen tersebut.

4. *Smart Emotion*

"Smart emotion" atau kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) adalah suatu kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain.

5. Kearifan lokal

Kearifan lokal adalah pengetahuan, nilai-nilai, dan praktik-praktik yang telah dikembangkan dan diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat lokal dalam menghadapi berbagai masalah dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

6. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang lebih menekankan peserta didik belajar berbahasa dalam kaitannya dengan fungsi bahasa itu sendiri yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi

7. Menstimulasi

Stimulasi adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberikan rangsangan akan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal.

8. Empati

Empati adalah suatu kemampuan seseorang untuk memahami emosional yaitu perasaan, pikiran, dan keadaan orang lain dari sudut pandang mereka.

