

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung kegiatan belajar (Nanda et al. 2017). Dalam dunia pendidikan, kemampuan berbahasa yang baik dan benar menjadi fondasi penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir, bersosialisasi, serta memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan, pendapat, dan membangun argumentasi dalam kehidupan sosial (Mailani et al. 2022). Selain itu, menurut Devianty (2017), bahasa memiliki peran strategis dalam menjaga dan mengembangkan kebudayaan. Ia berfungsi sebagai media pelestarian budaya, jalur pembinaan nilai-nilai kultural, serta alat inventarisasi berbagai unsur budaya. Dengan demikian, bahasa dan budaya memiliki hubungan timbal balik yang erat satu sama lain saling memengaruhi dan memperkuat. Oleh karena itu, upaya pelestarian bahasa juga berarti menjaga eksistensi kebudayaan itu sendiri. Untuk itu,

pembelajaran bahasa di sekolah perlu dirancang secara kontekstual, yakni dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan budayanya.

Cara mengajar yang baik tidak cukup hanya berfokus pada hafalan kosakata atau kaidah tata bahasa, tetapi harus mendorong siswa untuk menggunakan bahasa dalam situasi nyata, seperti berdiskusi, bercerita, bermain peran, atau membuat karya tulis berdasarkan pengalaman pribadi. Menurut Haslinda (2018), jika seorang guru ingin mengajarkan bahasa secara efektif, maka tidak cukup hanya menguasai teori semata. Guru juga perlu memiliki keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis agar dapat menjadi teladan sekaligus sumber inspirasi dan informasi bagi peserta didik. Guru sebaiknya mengaitkan materi dengan budaya lokal, kebiasaan masyarakat, atau tradisi yang akrab dengan siswa agar makna bahasa lebih mudah dipahami. Dalam konteks daerah seperti Bali, pendekatan kontekstual sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Bali karena tidak hanya melatih keterampilan berbahasa, tetapi juga memperkuat keterikatan siswa terhadap identitas budayanya. Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga membentuk karakter dan rasa bangga terhadap budaya sendiri.

Bahasa Bali merupakan wujud nyata keterikatan antara bahasa dan budaya. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa ini merefleksikan identitas budaya yang kaya akan nilai adat, religi, dan kearifan lokal. Namun, di tengah arus modernisasi dan globalisasi, eksistensinya mulai terpinggirkan. Penggunaan bahasa Bali, khususnya di kalangan generasi muda, semakin menurun akibat dominasi bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia pendidikan. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali tahun 2023 yang dikutip dalam

NusaBali.com (2024), hanya 36,84% generasi Z di Bali yang masih menggunakan Bahasa Bali dalam komunikasi sehari-hari. Angka ini menurun dibandingkan generasi milenial sebesar 58,36% dan generasi X sebesar 73,83%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Bali mengalami penurunan yang cukup signifikan dari generasi ke generasi, termasuk di kalangan anak-anak usia sekolah dasar saat ini. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penguatan pembelajaran Bahasa Bali melalui pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa, agar upaya pelestarian bahasa daerah tidak hanya bersifat formal tetapi juga fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Merespons kondisi tersebut, Pemerintah Provinsi Bali menetapkan Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali serta Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali. Kedua regulasi ini menekankan pentingnya pelestarian bahasa Bali melalui integrasi dalam sistem pendidikan, ruang publik, serta media informasi. Di tingkat nasional, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan juga menggarisbawahi perlindungan terhadap bahasa daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa. Dengan adanya landasan hukum ini, upaya pelestarian bahasa Bali tidak hanya menjadi tanggung jawab masyarakat, tetapi juga didukung secara formal oleh pemerintah.

Sebagai bentuk implementasi dari kebijakan tersebut dalam dunia pendidikan, mata pelajaran muatan lokal Bahasa Bali dihadirkan sebagai bagian penting dari kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bali. Mata pelajaran ini berdiri sendiri, terpisah dari pembelajaran tematik, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi.

Tujuannya adalah untuk melestarikan bahasa, sastra, dan budaya Bali secara berkelanjutan. Bahkan, siswa yang bukan penutur asli juga diwajibkan mempelajari bahasa Bali, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan inovatif (Wardani, 2022). Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran bahasa Bali menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa, terutama di tengah dominasi bahasa nasional dan global. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran bahasa Bali yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa. Pendekatan kontekstual dapat diterapkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dan lingkungan sekitar. Pemanfaatan media digital seperti aplikasi, multimedia interaktif, dan platform daring yang dikemas secara kontekstual mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat kesadaran siswa akan pentingnya melestarikan bahasa dan budaya Bali di era digital.

Seiring berkembangnya teknologi di berbagai sektor, khususnya di bidang komunikasi dan informasi, media pembelajaran kini menempati peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, bukan lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu semata (Setiawan et al. 2017). Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media digital tidak hanya menjadi pendukung, tetapi juga bagian integral dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Wisada et al. (sebagaimana dikutip dalam Sudatha, 2015) Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan dikenal dengan *education technology*, yaitu sistem pendidikan yang berbasis pada penggunaan media elektronik. Penerapan teknologi dalam pembelajaran menghasilkan sistem yang lebih terintegrasi dengan berbagai inovasi digital, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman siswa. Menurut Hasan et al. (2021) media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan belajar, di mana isi yang disampaikan melalui media harus mampu melibatkan peserta didik baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar proses pembelajaran benar-benar terjadi. Materi yang disajikan perlu dirancang secara terstruktur dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain memberikan kesenangan, media pembelajaran juga diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat, proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu dirancang dan disusun secara sistematis agar dapat digunakan secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Paket Agung, diperoleh informasi dari wali kelas bahwa terdapat beberapa permasalahan mengenai proses pembelajaran, seperti minat belajar dan motivasi yang kurang. Menurut Sudarma et al. (2015) Motivasi merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Semakin tinggi motivasi seseorang, maka semakin tinggi juga minat belajarnya. Selain itu diketahui bahwa siswa masih membutuhkan bantuan guru untuk menerjemahkan soal, yang menunjukkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini diperkuat oleh kenyataan bahwa pembelajaran di kelas masih

bergantung pada buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta gambar-gambar yang ditampilkan melalui LCD. Penggunaan buku paket dalam pembelajaran Bahasa Bali cenderung bersifat tekstual dan kurang menyertakan elemen visual atau interaktif yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa. Buku paket juga menyajikan materi dalam format yang kurang kontekstual dan membatasi siswa dalam mengeksplorasi secara mandiri. Penggunaan buku paket yang merupakan bahan ajar bersifat konvensional dan tekstual berpotensi menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik, kurang relevan dengan konteks kehidupan siswa, monoton, serta tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Prastowo, 2014 dalam Wafi & Agustina, 2023).

Akibatnya, meskipun media tersebut telah digunakan, efektivitasnya masih terbatas dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan informasi dari wali kelas, mata pelajaran yang memiliki nilai rata-rata paling rendah di kelas II adalah Bahasa Bali, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mandiri dan belum mencapai hasil belajar yang optimal, dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Siswa Kelas II

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1	Bahasa Indonesia	82,84
2	Matematika	88,16
3	Pancasila	84,50
4	Bahasa Bali	75,28
5	Seni Budaya	76,66
6	Agama Hindu	83,84
7	PJOK	80,16

Nilai rata-rata siswa kelas II SD Negeri 1 Paket Agung untuk mata pelajaran Bahasa Bali (75,28) merupakan yang terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya seperti Matematika (88,16), Bahasa Indonesia (82,84), Pancasila (84,50), dan Seni Budaya (76,66). Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali masih perlu ditingkatkan. Untuk mengetahui materi yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap nilai rata-rata siswa pada setiap topik pembelajaran Bahasa Bali semester II. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2
Nilai Rata-rata Pada Topik Mata Pelajaran Bahasa Bali

No	Topik Pembelajaran	Nilai Rata-rata	KKTP	Keterangan
1	Kruna	72,52	70	Tuntas
2	Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan	69,12	70	Belum Tuntas
3	Masatua lan Magending	75,20	70	Tuntas

Berdasarkan Tabel 1.2, diketahui bahwa dari tiga topik pembelajaran Bahasa Bali semester II, materi Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan memperoleh nilai rata-rata paling rendah, yaitu 69,12, sehingga belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Sementara itu, topik Kruna memperoleh nilai rata-rata 72,52 dan Masatua lan Magending memperoleh nilai rata-rata 75,20, sehingga keduanya telah mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami kosakata Bahasa Bali pada materi Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut untuk mengetahui sebaran tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3
Daftar Nilai Bahasa Bali Materi Ubuh-ubuhan lan Woh-Wohan

No	Nama Siswa	Nilai	KKTP	Tingkatan
1	Siswa 1	99	70	Tinggi
2	Siswa 2	72	70	Tengah
3	Siswa 3	35	70	Rendah

Nilai tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) secara mandiri, khususnya dalam memahami dan menjawab soal pada materi Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan. Materi ini merupakan bagian dari pelajaran Bahasa Bali yang membahas hewan peliharaan, (ubuh-ubuhan) dan buah-buahan (woh-wohan), yang bertujuan mengenalkan kosakata Bahasa Bali terkait hewan peliharaan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti anjing, kucing, babi, dan burung. Dalam menyusun media pembelajaran yang tepat guna, penting bagi pendidik untuk memahami terlebih dahulu sifat dan struktur materi yang akan disampaikan. Pemahaman ini mencakup identifikasi jenis materi, apakah berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur, agar media yang dipilih dapat mendukung penyampaian materi secara efektif. Rendahnya capaian belajar pada materi ini mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami kosakata tersebut secara mandiri, yang disebabkan oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung kemandirian belajar. Selain itu, dominasi guru dalam menyampaikan dan menerjemahkan soal membuat siswa terbiasa bergantung, sehingga saat dihadapkan pada tugas mandiri, banyak dari mereka mengalami kesulitan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif, salah satunya melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan

keterlibatan dalam proses belajar, serta berdampak positif pada hasil belajar mereka dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut ini.

Tabel 1.4
Gaya Belajar Siswa Kelas II

No	Gaya Belajar	Jumlah Siswa
1.	Visual	20
2.	Auditori	9
3.	Kinestetik	3

Berdasarkan hasil analisis gaya belajar terhadap 32 siswa kelas II SD Negeri 1 Paket Agung, diketahui bahwa sebanyak 20 siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual, 9 siswa bergaya auditori, dan 3 siswa bergaya kinestetik. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih mudah memahami materi melalui penyajian visual yang menarik dan didukung oleh unsur audio yang jelas. Oleh karena itu, media yang paling sesuai dengan karakteristik tersebut adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual. Media ini tidak hanya memadukan elemen visual, audio, dan interaktif, tetapi juga menyajikan materi pelajaran yang dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Mayer (2002), pembelajaran multimedia merupakan proses di mana peserta didik membangun pemahaman melalui penyajian informasi yang memadukan unsur verbal (seperti teks atau narasi) dan unsur visual (seperti gambar, diagram, atau animasi). Tujuan dari penyajian ini adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan representasi mental secara bermakna, seperti memahami hubungan sebab-akibat dalam suatu sistem berdasarkan informasi yang disampaikan secara visual

dan verbal secara bersamaan. Multimedia interaktif merupakan kombinasi teks, gambar, audio, dan video dalam bentuk digital yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Penggunaannya terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari et al. 2022). Selain itu, Firdian & Maulana (2018) sebagaimana dikutip dalam Geni et al. (2020) juga berpendapat bahwa multimedia pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan menarik karena mampu menyampaikan pesan melalui berbagai format seperti teks, gambar, suara, dan video. Dengan menyajikan materi yang dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata siswa, media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan belajar secara mandiri. Pendekatan ini dikenal dengan istilah kontekstual. Kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi ajar dengan kondisi nyata serta pengalaman langsung yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari Chaer et al. (2025). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi membangun pemahaman berdasarkan konteks yang relevan dan bermakna bagi mereka. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman yang relevan. Dapat disimpulkan bahwa minimnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Dari sisi sarana dan prasarana, SD Negeri 1 Paket Agung telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital yang cukup memadai, seperti 15 unit

Chromebook, 7 laptop, 7 komputer, serta jaringan Wi-Fi yang stabil. Khusus di kelas II, telah tersedia proyektor dan perangkat sound system yang dapat menunjang kegiatan belajar berbasis multimedia. Fasilitas ini sangat mendukung penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dirancang dalam penelitian ini. Namun demikian, pemanfaatannya belum berjalan optimal karena sebagian guru masih menghadapi kendala dalam keterampilan teknis maupun pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan belajar, memperkuat pemahaman konsep secara konkret, serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Bali.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual, menjadi solusi untuk mengatasi pembelajaran yang kurang efektif dan kurang bervariasi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Geni et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual dinyatakan sangat valid dan layak digunakan karena mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memadukan berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, pendekatan kontekstual menjadikan materi lebih bermakna karena dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata siswa, sehingga membantu mereka membangun pemahaman

yang lebih mendalam, bukan sekadar menghafal. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas II”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Bali di kelas II SD Negeri 1 Paket Agung sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali masih rendah, terutama dalam materi Ubu-ubuhan lan Woh-wohan yang menuntut pemahaman kosakata secara mandiri.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal dan materi secara mandiri, karena masih terbiasa mengandalkan bantuan guru dalam menerjemahkan dan menjelaskan soal.
3. Guru masih mendominasi proses pembelajaran, sehingga interaksi siswa dengan materi dan pengalaman belajar yang mandiri menjadi minim.
4. Belum tersedia media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar mayoritas siswa, yang didominasi oleh gaya visual dan auditori.
5. Belum diterapkannya media pembelajaran yang bersifat kontekstual, yang mengaitkan materi dengan pengalaman dan lingkungan nyata siswa, padahal hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini dibatasi pada rendahnya kemampuan siswa kelas II dalam mengenal dan memahami kosakata Bahasa Bali, khususnya pada materi Ubu-ubuhan lan Woh-wohan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual sebagai upaya membantu siswa memahami kosakata Bahasa Bali melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas II SD?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas II SD?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas II SD?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dalam mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas II SD.
2. Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual dalam mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas II SD.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk kelas II SD.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Bali.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali Kelas II Semester Genap 2026/2027. Produk ini memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya lebih unggul dibandingkan bahan ajar konvensional, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Format Media yang Fleksibel dan Modern

Media dikembangkan dalam format digital berbasis HTML5 atau presentasi interaktif (.exe/.html), sehingga dapat dijalankan secara offline maupun online melalui berbagai perangkat seperti laptop, Chromebook, proyektor,

atau tablet yang tersedia di sekolah. Keunggulan ini memungkinkan akses belajar yang mudah, fleksibel, dan sesuai dengan kondisi sarana sekolah.

2. Struktur Isi yang Visual dan Kontekstual

Materi yang disajikan berfokus pada topik Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan untuk kelas II SD, dikemas secara menarik dan kaya visual melalui teks sederhana, ilustrasi nyata, animasi gerak, serta dilengkapi video atau narasi dalam Bahasa Bali. Penyajian ini memperkuat daya tangkap siswa terhadap kosakata dan konsep lokal yang dekat dengan keseharian mereka.

3. Pendekatan Kontekstual yang Bermakna

Setiap konten dikaitkan langsung dengan pengalaman konkret siswa. Misalnya, materi mengenalkan hewan peliharaan dan buah-buahan yang umum ditemukan di sekitar rumah atau sekolah. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami maknanya dalam konteks nyata, yang membantu terciptanya pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

4. Keterpaduan Multimedia dan Interaktivitas

Produk ini menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video, serta dilengkapi dengan navigasi interaktif berupa tombol pilihan, kuis sederhana, dan pertanyaan reflektif. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut merupakan asumsi dan keterbatasan yang mendasari proses pengembangan multimedia pembelajaran berbasis kontekstual.

1.7.1 Asumsi Pengembangan:

1. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Bahasa Bali.
2. Penggunaan elemen audio, visual, dan interaktif dalam multimedia akan memudahkan siswa memahami kosakata dan konteks budaya lokal secara lebih konkret.
3. Guru dapat dengan mudah menggunakan multimedia pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara langsung di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan:

1. Materi yang dikembangkan terbatas hanya pada topik Ubu-ubuhan lan Woh-wohan dalam mata pelajaran Bahasa Bali kelas II Semester Genap 2026/2027.
2. Uji coba produk dilakukan terbatas hanya pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Paket Agung.
3. Implementasi pembelajaran kontekstual dalam penelitian ini belum sepenuhnya optimal karena penerapan komponen konstruktivisme dan inkuiri masih terbatas.
4. Multimedia yang dikembangkan belum memiliki fitur penyimpanan hasil pengerjaan kuis secara otomatis sehingga riwayat hasil belajar peserta

didik belum dapat terdokumentasi. Solusi yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan kuis dengan platform Quizizz.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan, maka berikut ini dijelaskan definisi operasional:

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran digital yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video, dan interaksi (seperti kuis atau pertanyaan) yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar.

2. Berbasis Kontekstual

Pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan atau pengalaman nyata yang relevan bagi siswa, agar lebih mudah dipahami dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bahasa Bali

Mata pelajaran muatan lokal di Provinsi Bali yang bertujuan melestarikan bahasa, sastra, dan budaya Bali melalui pembelajaran formal di sekolah dasar dan menengah.

4. Ubuh-ubuhan lan Woh-wohan

Materi ajar dalam pelajaran Bahasa Bali yang membahas tentang hewan peliharaan dan buah-buahan dalam bahasa daerah Bali.

5. Hasil belajar

Perubahan kemampuan atau penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui, kemampuan menjawab soal, atau indikator pencapaian lainnya dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

6. Media Pembelajaran

Segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

7. Model ADDIE

Suatu model pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari lima tahap: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi), yang digunakan sebagai dasar pengembangan media dalam penelitian ini.

8. Kurikulum Merdeka

Kurikulum nasional yang memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mendorong penguatan kompetensi dan karakter.

9. Pretest dan Posttest

Pretest adalah tes yang diberikan sebelum penggunaan media untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan posttest adalah tes yang diberikan setelah penggunaan media untuk melihat peningkatan hasil belajar.

10. Validasi Ahli

Proses penilaian yang dilakukan oleh pakar di bidang materi, desain pembelajaran, dan media, untuk menilai kelayakan dan kualitas multimedia sebelum diuji coba kepada siswa.

11. Uji Coba Produk

Tahapan pengujian awal terhadap multimedia yang dikembangkan, baik secara individual maupun kelompok kecil, guna memperoleh data awal mengenai efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan produk.

12. Interaktivitas

Fitur dalam multimedia yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti memilih jawaban, mendengarkan narasi, atau melakukan aktivitas dalam media.

13. Visualisasi

Penyajian informasi dalam bentuk gambar, animasi, atau tampilan grafis lain yang bertujuan memperjelas konsep dan membantu pemahaman siswa.

14. Narasi Bahasa Bali

Penjelasan lisan dalam Bahasa Bali yang digunakan dalam multimedia untuk membiasakan siswa mendengar dan memahami bahasa daerah secara alami.

15. Literasi Digital Dasar

Kemampuan awal siswa dalam mengoperasikan perangkat teknologi (seperti laptop, proyektor, atau tablet) untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran digital.