

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman dan perubahan sosial yang terjadi di masyarakat, terutama perubahan kebutuhan siswa. Perubahan pada kurikulum pendidikan tidak dapat dihindari. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 mengenai definisi kurikulum, kurikulum dapat diartikan sebagai kesatuan dari beberapa rencana dan pengelolaan isi, tujuan dan materi pelajaran, serta kumpulan berbagai cara yang dipakai sebagai landasan atau pondasi dalam menciptakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Setiyorini & Setiawan, 2023). Dalam sejarahnya, kurikulum di Indonesia telah beberapa kali mengalami perubahan. Perubahan yang terbaru yaitu peralihan dari Kurikulum 2013 (K13) ke Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan babak baru dalam perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Selain untuk menekankan pendidikan dalam pengembangan kreatifitas dan keterampilan, lebih jauh daripada itu tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kurikulum Merdeka menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan kurikulum sebelumnya, dengan fokus utama pada materi esensial dan pengembangan karakter siswa (R. Arsyad et al., 2023). Terdapat beberapa karakteristik utama dalam Kurikulum Merdeka yang mendukung pemulihan pendidikan di Indonesia, diantaranya yaitu: 1) Kurikulum ini mendorong pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan *soft skills* siswa melalui profil

pelajar pancasila. 2) Fokus utama pembelajaran kepada materi esensial, sehingga terdapat banyak waktu yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kompetensi dasar siswa seperti numerasi dan literasi. 3) Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengintegrasikan materi lokal, artinya guru diberikan kebebasan untuk mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata yang dialami siswa, baik dalam ranah pribadi, sosial, maupun budaya. Tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran serta bagaimana materi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses belajar terasa lebih relevan dan bermakna.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di jenjang pendidikan dasar hadir sebagai respon terhadap tantangan pembelajaran di era globalisasi, dengan menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel, berbasis minat siswa, serta berorientasi pada penguatan kompetensi. Salah satu pendekatan utama yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa masa kini. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka untuk memberikan ruang bagi guru dan siswa dalam berinovasi melalui media digital, platform interaktif, dan sumber belajar terbuka yang mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) secara optimal (Irawan & Aryani, 2024)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan mutu pendidikan. Teknologi

memungkinkan terjadinya interaksi dua arah, penyajian materi yang lebih atraktif, serta akses belajar yang fleksibel dan personal, A. Arsyad (2013) juga menegaskan bahwa media berbasis teknologi dapat memperkuat pesan pembelajaran serta membantu proses pemahaman konsep yang kompleks.

Salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan adalah penyampaian materi melalui media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi. Inovasi ini diperlukan agar pembelajaran tidak monoton dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa saat ini. Guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, melibatkan berbagai indera, dan memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih baik karena melibatkan aktivitas langsung dan visualisasi materi (M. N. U. Manurung et al., 2024)

. Dalam konteks pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya pada muatan IPS, penggunaan teknologi memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan antara konsep yang diajarkan dan realitas sosial siswa. Pembelajaran IPS yang berkaitan dengan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosial budaya sering kali menuntut pemahaman konteks yang luas dan mendalam. Menurut Munawir (2024), visualisasi dan simulasi berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS dapat memperkuat keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep abstrak melalui pengamatan langsung terhadap fenomena sosial dalam bentuk multimedia.

Berbagai tantangan masih dijumpai dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya yaitu siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami

materi apabila pembelajaran hanya bersumber dari buku teks tanpa disertai media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan tidak mampu memahami konsep dengan baik. Menurut Azizah & Widyartono (2024), pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku sering kali tidak efektif karena tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama gaya belajar visual dan kinestetik.

Pendidikan dapat berlangsung secara optimal dan terarah, diperlukan kelengkapan dalam komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan pembelajaran, tenaga pendidik, peserta didik, bahan ajar, metode pengajaran, media pembelajaran, serta evaluasi (Dolong, 2016). Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas V SDN Telang 1 Bangkalan pada tanggal 5 September 2024, menunjukkan kelas V telah menggunakan kurikulum merdeka, sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai dalam pembelajaran dan seluruh siswa kelas V memiliki *Handphone*. Guru mampu menyusun bahan ajar seperti modul, dan lembar kerja peserta didik (LKPD) secara mandiri berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) terbaru dari pemerintah dengan melihat referensi di internet dan memodifikasinya sesuai kebutuhan siswa. Guru juga memanfaatkan buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Guru merasa kesulitan menyampaikan materi pada mata pelajaran matematika topik bilangan dan mata pelajaran IPAS topik seperti apakah budaya daerahku. Guru masih menghadapi kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi guna mendukung aktivitas belajar di kelas, untuk media alternatif yang sering guru manfaatkan adalah media poster.

Media pembelajaran sebagai penyampai pesan mampu meningkatkan minat, perhatian dan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Mukarromah & Andriana, 2022). Manfaat adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran yaitu: 1) Materi pelajaran dapat diseragamkan dalam penyampaian. 2) Proses pembelajaran lebih praktis dan jelas. 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. 4) Mengefisiensikan tenaga dan waktu. 5) Hasil belajar siswa meningkat. 6) Mengubah materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. 7) Memberikan solusi tentang keterbatasan ruang dan waktu (Badan et al., 2019).

Dalam perkembangannya, media pembelajaran yang ada saat ini sudah tidak lagi terbatas pada media cetak. Munculnya media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang. Hal ini sejalan dengan Peraturan Presiden No. 18 Tahun 2020 yang menyatakan bahwa pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) penting pada proses pembelajaran dalam era kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas V SDN Telang 1 pada tanggal 9 September 2024. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar serta materi yang akan disampaikan, khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan memberikan pengarahan mengenai jalannya pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan motivasi agar siswa tetap antusias dan semangat dalam mengikuti proses belajar. Namun pada proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran penunjang. Penyampaian materi oleh guru kelas V tergolong jelas, meskipun sempat terjadi kondisi kelas yang kurang kondusif. Materi yang

diberikan sesuai dengan modul ajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap penutup, guru melaksanakan evaluasi dengan memberikan soal yang harus dikerjakan secara individu oleh siswa.

Tidak hanya perangkat pembelajaran, observasi juga dilakukan peneliti untuk melihat sarana dan prasarana yang ada. Meja dan kursi di ruang kelas masing-masing berjumlah 15 dan 28 buah, papan tulis yang ada berjumlah 1 buah. LCD proyektor yang tersedia berjumlah 1 buah, jaringan internet sudah tersedia, terdapat 15 *chromebook*, buku paket mata pelajaran IPAS tersedia untuk seluruh siswa, bahan ajar cetak seperti buku, modul ajar sudah tersedia, serta ada beberapa media poster yang terdapat pada dinding ruang kelas.

Tindak lanjut observasi yakni jumlah mata pelajaran yang diajarkan sejumlah 9 mata pelajaran. Mata pelajaran tersebut diantaranya PAI, PKN, BINDO, MTK, IPAS, PJOK, SBDP, BING, dan MULOK. Berdasarkan nilai pada BAB 7 topik A pada setiap mata pelajaran, topik A seperti apakah budaya daerahku pada mata pelajaran IPAS tergolong cukup rendah dengan ketuntasan klasikal yaitu pada presentase 46% atau sekitar 12 siswa. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPS masih tergolong rendah, dan guru kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran IPS terutama pada topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, dengan sasaran observasi yaitu siswa kelas V SDN Telang 1 Bangkalann serta guru kelasnya. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa: 1) jumlah siswa di kelas tersebut sebanyak 26 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan; 2) guru tidak menggunakan media

pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran; 3) sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, 4) dalam pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang aktif berpartisipasi, dan 5) integrasi pengetahuan tentang kearifan lokal Madura tidak ada dalam pembelajaran.

Pentingnya kearifan lokal perlu diperkenalkan kepada siswa, karena pemahaman dan pengetahuan tentang kearifan lokal penting dimiliki oleh siswa, agar siswa mampu mengetahui, menjaga dan ikut melestarikan warisan leluhurnya. Pada kurikulum merdeka pengetahuan tentang kearifan lokal muncul pada capaian pembelajaran yang perlu dicapai siswa, oleh karena itu pengetahuan ini wajib tersampaikan kepada siswa. Pengetahuan kearifan lokal pada materi pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa dan kebutuhan siswa yang ada. Selain itu juga perlu melihat secara nyata keadaan lingkungan sekitar siswa. Dengan begitu korelasi atau hubungan materi pembelajaran dengan keadaan yang sebenarnya terjadi di lingkungan sekitar siswa akan tercipta. Siswa akan lebih mudah memahami dan mengikuti proses pembelajaran karena materi yang ada relevan dengan situasi yang ada di lingkungan sekitarnya.

Kearifan lokal merupakan cara hidup atau tata nilai masyarakat dilingkungan tertentu dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar tempat hidupnya secara baik atau bijaksana, yang menyebabkan tidak kesamaan pada waktu dan tempat yang berbeda dan suku yang berbeda (Jupri, 2019). Kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai bentuk keyakinan, pengetahuan, wawasan atau pemahaman serta etika atau kebiasaan yang mempengaruhi perilaku masyarakat lokal. Kearifan lokal pada dasarnya tidak hanya sampai pada etika saja, lebih jauh dari itu sampai pada tindakan, norma, dan tingkah laku masyarakat lokal,

sehingga kearifan lokal wujud dari kereligiusan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari ataupun menentukan baik buruknya peradaban manusia kedepannya.

Pada tanggal 14 Januari 2025 dilakukan penyebaran angket kebutuhan siswa yang merujuk pada hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa 84% atau sekitar 22 siswa merasa bosan pada pembelajaran IPAS muatan IPS di kelas. Sebesar 77% atau sekitar 20 siswa menganggap sulit pembelajaran IPAS muatan IPS dan sebesar 77% atau sekitar 20 siswa juga merasa bingung saat guru menjelaskan materi pada pembelajaran IPAS muatan IPS. Selain itu, sebesar 92% atau sekitar 24 siswa tertarik belajar menggunakan media pembelajaran digital yang dapat dioperasikan sendiri melalui *handphone* atau *chromebook*, dan sebesar 96% atau sekitar 25 siswa juga suka pembelajaran berbasis digital seperti *lcd*, *handphone*, atau *chorembook*. Dengan begitu perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, menjadi hal yang penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah lancar dalam menggunakan perangkat elektronik seperti *chromebook*, maupun *handphone*.

Pemanfaatan inovasi multimedia dalam pembelajaran seharusnya bisa dimaksimalkan apabila sarana dan prasarana telah memadai, serta minat siswa terhadap penggunaan media berbasis teknologi digital sudah tinggi. Dengan kondisi tersebut, sekolah dapat mengintegrasikan teknologi yang tersedia sebagai wujud pelaksanaan pembelajaran yang relevan di era saat ini yang penuh dengan kemajuan teknologi (Anggraeny et al., 2020). Selain itu siswa juga perlu dibekali

dengan kompetensi yang memadai agar mampu bersaing di tengah persaingan global yang semakin kompetitif.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memperlihatkan hasil positif tentang pengembangan multimedia *Microsoft Sway* dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan . Beberapa penelitian terdahulu tersebut mendukung jalannya penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nurma Fitri Handayani, Wahid Ibnu Zaman, Kukuh Andri Aka pada (Handayani et al., 2022), mendapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *Microsoft Sway* dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Validitas diperoleh dengan skor 85% dari ahli materi dan 81% dari ahli media, keduanya masuk kategori sangat valid. Kepraktisan juga terbukti dengan skor 87% dari guru, masuk kategori sangat praktis. Selain itu, uji coba di SDIT Ulul Albab Sukorejo menunjukkan ketuntasan klasikal 94%, membuktikan efektivitas media ini dalam pembelajaran. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kartika Dian Pramesti, Muhamad Basori, Wahid Ibnu Zaman pada (Pramesti et al., 2024), menyebutkan media interaktif berbasis *Microsoft Sway* dengan materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas VI SDN Tiron 4 terbukti sangat valid, praktis, dan efektif. Validitas media ini mencapai skor 94%, yang menunjukkan kategori sangat valid. Kepraktisan media terlihat dari angket respon guru dengan skor 96% (sangat praktis) dan respon siswa dengan skor 93,22% (sangat praktis). Uji coba terbatas menunjukkan ketuntasan siswa sebesar 71%, yang dikategorikan efektif, dan setelah penggunaan media, ketuntasan siswa meningkat menjadi 83%, yang dikategorikan sangat efektif. Selain itu, hasil belajar siswa pada uji coba lanjutan menunjukkan skor 67,61% (efektif) dan 82,38% (sangat efektif).

Pada penelitian terdahulu didapati kekurangan pada materi pembelajaran yang disampaikan, yaitu terbatas pada materi umum. Pengintegrasian kearifan lokal pada materi pembelajaran belum ada. Kemudian desain pembuatannya masih terbatas bawaan dari *Microsoft Sway* saja sehingga belum ada inovasi dalam pembuatan desainnya.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah menganalisis data dari referensi penelitian terdahulu, yaitu peneliti melaksanakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk memperkenalkan beberapa pembaruan. Pembaruan tersebut mencakup pengintegrasian materi pembelajaran IPS dengan kearifan lokal Madura. Materi ini disesuaikan dengan kurikulum serta capaian pembelajaran yang berlaku di kelas V SDN Telang 1, agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penggunaan produk media ini. Selain itu produk yang dikembangkan akan menyertakan inovasi berupa integrasi video, gambar dan teks yang dibuat menggunakan canva yang selanjutnya dimasukkan kedalam web *Microsoft Sway*.

Melihat dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara maksimal terintegrasi dengan kearifan lokal dapat menjadi solusi. Oleh karena itu peneliti melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Miskela (*Microsoft Sway* Kearifan Lokal Madura) pada Pembelajaran IPAS Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku Kelas V SDN Telang 1”. Pemilihan multimedia ini didasarkan pada keterkaitan antara media dengan karakteristik materi yang akan disampaikan dalam produk. Pertimbangan dalam memilih media ini didasarkan pada materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa jika disajikan dalam bentuk

visual melalui video dan gambar yang menjelaskan materi tersebut. Dengan menggunakan multimedia, siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi dibandingkan jika menggunakan media konkret karena adanya keterbatasan dalam visualisasi ataupun pengalaman langsung yang memerlukan waktu dan biaya lebih, yang sesuai dengan materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”.

Harapan dengan dikembangkannya multimedia ini yaitu memberikan suasana baru dan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa dapat memahami materi dengan mudah, nilai ketuntasan klasikal siswa $\geq 85\%$ dan membantu guru dalam menyampaikan materi menggunakan media yang interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti untuk mengetahui kevalidan, keefektifan serta kepraktisan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah keefektifan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar siswa?
3. Bagaimanakah kepraktisan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku

kelas V SDN Telang 1 Bangkalan ditinjau hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut

1. Untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah kepraktisan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan sebagai berikut:

1. Multimedia Miskela ini dibuat sesuai dengan kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS kelas V dengan capaian pembelajaran, peserta didik memahami keragaman budaya nasional berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku diwilayahnya.

2. Produk multimedia Miskela ini dapat digunakan melalui *chromebook/laptop* maupun *handphone* yang didalamnya terdapat aplikasi chrome.
3. Produk multimedia Miskela dapat diakses dengan mudah tanpa memerlukan ruang penyimpanan yang besar, karena multimedia Miskela dapat diakses melalui link web tanpa perlu mendownloadnya
4. karena tidak karena melalui link web yang dapat digunakan seluruh siswa baik di *chromebook/laptop* maupun *handphone*.
5. Produk multimedia Miskela dapat mendukung proses pembelajaran interaktif maupun klasikal melalui LCD Proyektor jika memang tidak terdapat *chromebook/laptop* maupun *handphone*.
6. Tujuan dari pengembangan multimedia Miskela guna membantu siswa kelas V memahami materi pembelajaran Seperti Apakah Budaya Daerahku yang terintegrasi dengan kearifan lokal Madura.
7. Multimedia Miskela ditujukan sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri ataupun dengan bimbingan guru.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan sebagai berikut:

1. Uji coba penggunaan produk hanya dilakukan di SDN Telang 1.

2. Penelitian pengembangan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku difokuskan pada siswa kelas V SDN Telang 1 Bangkalan.
3. Materi yang disampaikan terbatas hanya pada materi memahami keragaman budaya nasional berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku diwilayahnya pada kelas V.
4. Hasil belajar yang diukur pada soal evaluasi hanya berdasarkan kemampuan kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Multimedia Miskela memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan apabila hanya melalui buku, sehingga dapat divisualisasikan melalui multimedia ini, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk membuat multimedia yang inovatif di era digital ini.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dengan menggunakan multimedia Miskela, siswa tidak hanya lebih mudah memahami penjelasan guru, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri melalui berbagai aktivitas interaktif yang disediakan.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan multimedia Miskela di kelas V SDN Telang 1 Bangkalan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menjadi contoh yang baik dalam pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi yang tersedia di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam pengembangan multimedia Miskela (*Microsoft Sway* kearifan lokal Madura) pada materi seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN Telang 1 Bangkalan sebagai berikut:

a. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan berbagai jenis media menjadi satu kesatuan. Kemudian, berbagai media ini dimasukkan ke dalam perangkat digital untuk diolah dan ditampilkan secara bersamaan.

b. *Microsoft Sway*

Microsoft Sway merupakan bentuk perkembangan dari adanya multimedia digital. *Sway* adalah bagian dari Microsoft yang berbentuk aplikasi berbasis web. *Microsoft Sway* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, melaksanakan presentasi interaktif dan mengimpor materi dari sumber lain. Karakteristik utama yang ada pada *Sway* seperti teks, audio, video,

gambar, bagan, maupun link dari konten lain, dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara interaktif kepada siswa.

c. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi satu kesatuan. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa tentang dunia disekitar mereka, baik itu alam semesta, makhluk hidup, maupun interaksi manusia dalam masyarakat.

d. IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran wajib yang mempelajari tentang manusia dan interaksinya dengan lingkungan sosial. Baik tentang sejarah, geografi, ekonomi, maupun sosial budaya.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan refleksi dari penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan siswa selama proses pembelajaran.