

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERATIF BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI PADA MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kadek Devi Kariani¹, I Made Sedana², I Ketut Suparya³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: devikadek142@gmail.com¹, made_sedana23@yahoo.com², iketutsuparya@gmail.com³

ABSTRAK: Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penerapan dan pemahaman mengenai kearifan lokal Bali juga jarang dilaksanakan di lingkungan sekolah peserta didik. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran yang mengorientasikan kearifan lokal Bali menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun serta menganalisis validitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal pada materi perkalian bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, tetapi terbatas pada tahap implementasi. Subjek penelitian terdiri dari 2 orang ahli instrumen, 9 orang ahli produk, serta 2 orang guru dan 6 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Petandakan untuk penilaian praktikalitas. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD Liveworksheet berorientasi kearifan lokal memiliki validitas sangat tinggi, dengan skor 0,94 dari ahli materi, 0,96 dari ahli media, dan 0,95 dari ahli bahasa. Pada tahap uji kepraktisan, guru memberikan penilaian sebesar 95% dan peserta didik sebesar 96,67%, keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali sangat valid dan sangat praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal, *Genially*, Perkalian Bilangan Cacah

ABSTRACT: The problem faced in mathematics learning is the minimal use of interactive learning media. The application and understanding of Balinese local wisdom are also rarely implemented in the student's school environment. Therefore, the creation of learning media that orientates Balinese local wisdom is very important. This study aims to describe the design and analyze the validity and practicality of interactive learning media oriented to local wisdom on the material of multiplication of whole numbers. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, but is limited to the implementation stage. The research subjects consisted of 2 instrument experts, 9 product experts, and 2 teachers and 6 grade IV students of SD Negeri 1 Petandakan for practicality assessment. Data collection methods used include observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results of the study showed that the E-LKPD Liveworksheet oriented to local wisdom has very high validity, with a score of 0.94 from material experts, 0.96 from media experts, and 0.95 from language experts. At the practicality

test stage, teachers gave an assessment of 95% and students 96.67%, both of which are in the very good category. This study concludes that interactive learning media oriented to Balinese local wisdom are very valid and very practical for learning mathematics in elementary schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Local Wisdom, Genially, Multiplication of Whole Numbers*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian dari faktor penting untuk mencerdaskan dan memajukan bangsa. Pendidikan menjadi upaya yang penting agar dapat memfasilitasi individu dalam mencapai kemandirian dan kematangan mentalnya sehingga dapat mempertahankan hidupnya (Rahman, 2022). Agar terciptanya generasi yang cerdas maka diperlukan proses pembelajaran yang ideal untuk mencapai tujuan dalam pendidikan tersebut. Pembelajaran adalah usaha yang diberikan seseorang kepada individu lain agar terjadi proses transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan (Nugroho & Latifah, 2022). Salah satu proses pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik dalam interaksi lingkungan kehidupannya yaitu pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis, analitis, logis, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan pemecahan masalah. Untuk mencapai tujuan tersebut guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi belajar yang memungkinkan siswa membentuk, menggali, dan mengembangkan pengetahuan yang diberikan (Purwandari, 2022). Menurut Yolanda *et al.* (2023) mengatakan bahwa salah satu pendukung agar terciptanya tujuan pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Tetapi, pada kenyataannya pembelajaran matematika yang terlaksana selama ini masih belum mencapai tujuan yang diinginkan (Asyiah *et al.*, 2022). Motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika masih sangat rendah (Joyoleksono *et al.*, 2022). Banyak faktor yang menjadi pengaruh hal tersebut, salah satunya yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan jaranganya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penyebab peserta didik merasa takut dan bosan (Purwandari, 2022).

Hal tersebut dapat dilihat pada hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2023 yang mencatat bahwa kualitas pendidikan Indonesia kembali mengalami penurunan, meskipun peringkatnya naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018 (Sulastri *et al.*, 2024). Berdasarkan program yang digagas *The Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), kemampuan anak-anak Indonesia dalam literasi membaca, matematika dan sains berada di peringkat rendah. Indonesia berada pada peringkat 68 dari 81 negara di dunia dengan skor numerasi atau perhitungan matematika sebesar 379 poin (OECD, 2023). Selain itu, rata-rata kemampuan literasi dan numerasi di provinsi Bali tahun 2022 khususnya di Kabupaten Buleleng diperoleh data bahwa rata-rata kemampuan numerasi SD berdasarkan asesmen nasional hanya 39,5% dari 100%. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang harus dibenahi, khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu sekolah negeri di kabupaten Buleleng yakni di SD Negeri 1 Petandakan, pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian bilangan cacah, tampak bahwa proses pembelajaran masih belum optimal. Hal ini karena masih banyak peserta didik yang belum paham konsep perkalian dan belum hapal perkalian dasar. Selain itu, saat diberikan operasi hitung sederhana bilangan cacah peserta didik masih menghitung menggunakan jari. Pernyataan ini juga didukung dari hasil angket peserta didik yang menunjukkan hampir sebagian peserta didik belum hapal perkalian dan belum optimal dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian. Selain itu, permasalahan lain juga ditemukan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau belum memanfaatkan perkembangan teknologi hal ini menjadi salah satu permasalahan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan menjadi salah satu pendukung keadaan tersebut, bahwa proses pembelajaran belum pernah menggunakan media berbasis teknologi. Wali kelas IV dan guru-guru di SD Negeri 1 Petandakan juga masih belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang berlangsung khususnya pada mata pelajaran matematika.

Hal tersebut berdampak pada capaian raport pendidikan SD Negeri 1 Petandakan tahun 2024, yang mana kemampuan numerasi peserta didik mengalami penurunan 10,08% dari 57,14% menjadi 47,06% (sumber, dokumen guru kelas IV SD Negeri 1 Petandakan). Menurunnya kemampuan numerasi peserta didik dibuktikan dari salah satu hasil formatif mata pelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah dengan KTTP sebesar 65 Terlihat bahwa lebih banyak jumlah peserta didik yang nilainya tidak memenuhi KTTP dibandingkan dengan peserta didik yang nilainya tuntas dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 58,82%.

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka solusi yang diberikan adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan mengintegrasikan kearifan lokal. Hasil analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan bantuan teknologi akan membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi. Selain itu, karakteristik peserta didik yang masih tergolong dalam tahap operasional konkret menjadi salah satu pendukung diperlukannya media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi, karena peserta didik memiliki rasa kaingin tahunan yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan dampak yang positif karena peserta didik akan lebih antusias dan merasa tidak tegang dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini berbantuan platform *Genially*. *Genially* adalah platform berbasis web yang dirancang untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. *Genially* memiliki banyak fitur interaktivitas yang menarik mulai dari elemen-elemennya sampai bentuk permainan ataupun jenis aktivitasnya seperti kuis benar atau salah, permainan ular tangga dan masih banyak lagi. Aktivitas ataupun permainan tersebut mampu menjadikan peserta didik lebih aktif, fleksibel dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan media ini juga akan menggabungkan unsur kearifan lokal Bali berupa makanan khas Bali. Makanan khas Bali sejenis lauk dan jajanan tradisional seperti ayam betutu, sate lilit, lawar, pesor, *jaja lalak*, *jaja klepon*, *jaja lempog* dan *jaja lukis*. Makanan khas Bali ini

akan menjadi ide dalam menyajikan materi ataupun contoh-contoh soal perkalian bilangan cacah sehingga dengan mengintegrasikan konteks kuliner dalam menyelesaikan masalah matematika membuat pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual dan bermakna. Penggunaan makanan tradisional sebagai media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan, peserta didik menjadi tidak bosan karena menganggap bahwa penggunaan media ini terasa menyenangkan seperti bercerita dan peserta didik sudah mengetahui hal tersebut (Ningrum & Wiryanto, 2022).

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini di dukung oleh peneliti sebelumnya dan juga telah diteliti oleh Rizaldi *et al.* (2024), Safitri *et al.* (2024), dan Wulansari *et al.* (2022) yang menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis kearifan lokal mendapat hasil yang baik dan layak digunakan. Hal ini menjadi acuan dalam memperkuat penelitian yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal pada materi perkalian bilangan cacah dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Nur Khofiyah, *et al.* (2019) metode penelitian *Research and Development* adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil suatu rancangan, program ataupun produk tertentu melalui suatu tahapan desain, uji coba dan revisi untuk mencapai suatu kualitas dan standar tertentu. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009. Model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap awal pada penelitian ini adalah tahap analisis dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, kurikulum pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Selanjutnya, tahap perancangan dengan merancang produk yang akan dihasilkan dan instrumen penelitian. Tahap ketiga pengembangan yakni mengembangkan produk lalu menguji validitas produk dari segi materi, media, dan bahasa serta melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan masukan validator. Kemudian tahapan terakhir yaitu implementasi yang dilakukan melalui kelompok kecil dengan jumlah 2 orang guru dan 6 orang peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Petandakan dengan subjek dua ahli instrumen, sembilan ahli produk, dua orang guru dan enam orang peserta didik. Data dianalisis dengan menerapkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara bersama guru dan masukan atau saran para ahli, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi setiap ahli menggunakan kuesioner dengan skala *Likert* 1 -5. Data validasi dianalisis menggunakan rumus *Aiken*. Produk yang dibuat dikatakan valid apabila validitas yang didapatkan mencapai skor minimal pada kriteria sedang. Selanjutnya untuk menganalisis data yang didapatkan dari kepraktisan oleh guru dan peserta didik menggunakan rumus *Mean*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan jumlah rumusan masalah, hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian. Ketiga bagian tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Bali pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas IV di SD Negeri 1 Petandakan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar, khususnya materi perkalian bilangan cacah. pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali menggunakan model ADDIE hal ini karena proses dari setiap tahapan mudah dipahami dan sistematis serta model ini relevan digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan guru secara menyeluruh (Sugiyono, 2019).

Analisis dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Petandakan memerlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali guna mendukung pemahaman konsep perkalian bilangan cacah secara lebih kontekstual dan bermakna. Adanya penggunaan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung (Sari *et al.*, 2024) Selanjutnya, analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, buku ajar yang digunakan, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Adapun hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV yang berusia antara 9 hingga 10 tahun cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah tahap analisis dilaksanakan, proses penelitian dilanjutkan ke tahap perancangan, yang mencakup penyusunan instrumen penelitian serta perancangan awal media pembelajaran. Pada tahap ini, dikembangkan *storyboard* sebagai acuan dalam mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan visual yang membantu dalam merancang alur dan konten media pembelajaran, sehingga memudahkan proses produksi dan memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dengan tampilan visual yang menarik, dilengkapi dengan elemen pendukung seperti gambar ilustratif, video pembelajaran, dan latihan soal yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik secara aktif dan mandiri. Penggunaan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menarik minat mereka dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali, khususnya melalui representasi kuliner tradisional seperti lauk pauk dan jajanan khas Bali. Integrasi ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, integrasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal, mencintai, dan merasa bangga terhadap kekayaan budaya kuliner daerahnya. Sebagaimana yang dikatakan Ningrum & Wiryanto, (2022) yang menyampaikan bahwa penggunaan makanan tradisional sebagai media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan, peserta didik menjadi tidak bosan karena menganggap bahwa penggunaan media ini terasa menyenangkan seperti bercerita dan peserta didik sudah mengetahui hal tersebut. Berikut adalah hasil rancang bangun Media

pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali pada materi perkalian bilangan cacah kelas IV sekolah dasar.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Bali.

2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Bali pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas IV di SD Negeri 1 Petandakan

Tahap pengembangan yaitu melakukan validitas media dengan melibatkan sembilan orang ahli yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi dari seluruh ahli disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Kelayakan Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa Media Pembelajaran Berorientasi Kearifan Lokal Bali

Rangkuman Analisis Data Validitas											
Ahli	Butir	Ahli			S1	S2	S3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
		I	II	III							
Materi	Butir 1-12	53	60	59	41	48	47	136	144	0,94	Validitas sangat tinggi
Media	Butir 1-15	74	71	73	59	56	58	173	180	0,96	Validitas sangat tinggi
Bahasa	Butir 1-10	45	49	50	35	39	40	114	120	0,95	Validitas sangat tinggi

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.6, diperoleh skor validitas dari ahli materi sebesar 0,94, skor validitas dari ahli media 0,96 dan skor validitas dari ahli bahasa sebesar 0,95 yang termasuk ke dalam rentang $\geq 0,8$. Menurut kriteria validitas *Aiken*, apabila indeks validitas menunjukkan angka $\geq 0,8$, artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam validitas sangat tinggi. Artinya media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali memperoleh kualifikasi validitas sangat tinggi.

Hasil validitas media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini disebabkan oleh keberhasilan pengintegrasian unsur-unsur kearifan lokal Bali ke dalam penyajian materi perkalian bilangan cacah. Media tidak hanya menyajikan konsep matematika secara abstrak, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks budaya yang akrab dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti penggunaan makanan tradisional. Penggunaan makanan tradisional sebagai kolaborasi dalam pembuatan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi (Ningrum & Wiryanto, 2022).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Maretayani *et al.* (2022), yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android berorientasi kearifan lokal pada muatan IPA kelas V SD. Pada penelitian Maretayani *et al.* (2022), media yang dikembangkan memperoleh kategori validitas materi "Sangat baik" dengan skor 0,96 dan memperoleh skor validitas media sebesar 1,00 dengan kategori "Sangat baik". Selaras dengan itu, penelitian oleh Ardana (2025) juga membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berkearifan lokal Bali yang dikembangkan menunjukkan hasil validitas yang tinggi yakni validitas media mendapat skor 0,943 dan skor validitas materi yakni 0,937. Temuan ini memperkuat bahwa pengembangan media berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkaya konten pembelajaran secara kontekstual, tetapi juga efektif dan efisien dalam penerapan di kelas.

Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Meskipun demikian, para ahli masih memberikan sejumlah masukan dan saran konstruktif yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual, efektivitas penyampaian materi, serta kualitas keseluruhan media.

Masukan tersebut menjadi dasar dalam proses revisi agar media yang dikembangkan tidak hanya layak secara substansi, tetapi juga mampu menarik minat belajar peserta didik dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

3. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Bali pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas IV di SD Negeri 1 Petandakan

Uji kepraktisan dilaksanakan pada kelompok kecil yang berjumlah 2 orang guru dan 6 orang peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Guru dan Peserta Didik

Penilaian	Praktisi	Nilai	Kriteria
Kepraktisan	Guru	95%	Sangat Baik
	Peserta Didik	96,67%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru, diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dan oleh peserta didik sebesar 96,67% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Selama proses implementasi, peserta didik menunjukkan kemudahan dalam mengoperasikan media dan mampu mengikuti setiap petunjuk yang tersedia secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetio (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk peserta didik sekolah dasar memiliki tingkat kepraktisan sebesar 98% menurut pendidik, yang mencerminkan kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali dikatakan praktis apabila dapat diterapkan secara efektif di lapangan dan tingkat pelaksanaannya termasuk dalam kategori baik. Kepraktisan ini mencakup kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik, serta kesesuaian media dengan konteks budaya lokal yang relevan dengan materi pembelajaran. Penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal telah dilakukan oleh Udiyana *et al.* (2022), yang mengembangkan bahan ajar digital berorientasi kearifan lokal Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, ditandai dengan kemudahan penggunaan dan penerimaan positif dari siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian oleh Sari *et al.* (2024) juga mendukung temuan tersebut, di mana integrasi kearifan lokal Bali dalam pembelajaran literasi digital di SDN 5 Sudaji memberikan dampak positif yang signifikan, termasuk peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inklusif.

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali merupakan media pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam *website Genially*. Rancang bangun media

pembelajaran ini memuat *cover*, capaian pembelajaran, materi perkalian bilangan cacah, video pembelajaran serta kuis. Media ini mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali, khususnya melalui representasi kuliner tradisional seperti lauk pauk dan jajanan khas Bali.

Media pembelajaran berorientasi kearifan lokal Bali pada materi perkalian bilangan cacah kelas IV sekolah dasar memperoleh validitas sangat tinggi dengan skor dari ahli materi sebesar 0,94, ahli media sebesar 0,96, dan ahli bahasa sebesar 0,95, yang artinya media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berorientasi kearifan lokal Bali pada materi perkalian bilangan cacah kelas IV sekolah dasar memperoleh rata-rata persentase kepraktisan dari guru sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan rata-rata persentase kepraktisan dari peserta didik sebesar 96,67% dengan kriteria sangat baik, artinya media pembelajaran ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini yaitu, kepada peserta didik, diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal Bali dapat menambah pengalaman belajar peserta didik, karena peserta didik secara langsung dapat menggunakan *website* dari media pembelajaran. Kepada guru, diharapkan dapat memberikan wawasan pada guru terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan mampu mengembangkan media pembelajaran melalui *website Genially* dengan materi dan mata pelajaran yang berbeda. Kepada kepala sekolah, diharapkan mengambil kebijakan untuk mengadakan pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran, sehingga mampu membentuk guru-guru yang kreatif dan inovatif dalam memilih, membuat, maupun mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Serta yang terakhir, kepada peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan dengan menguji atau mengembangkan efektivitas media pembelajaran yang sejenis pada materi dan mata pelajaran yang berbeda dengan konsep yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I. K. S. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkearifan Lokal Bali dalam Implementasi Cognitive Flexibility Learning untuk Meningkatkan Decision Making Siswa Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Asyiah, P. N., Sugilar, H., & Suratman, A. (2022). Contextual Mathematics Learning on Students' Understanding of Mathematical Concepts. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 17, pp. 13-22).
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah, S. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 85-96.
- Maretayani, L. P. A., Budasi, I. G., & Rati, N. W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal pada Muatan IPA Kelas V SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 95–104.
- Ningrum, Y. D., & Wiryanto, W. (2022). Implementasi Etnomatematika Melalui Makanan Tradisional “Kue Wajik” Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(2), 121-124.

- Nugroho, A. G., & Latifah, L. (2022). Proses Pembelajaran Menggunakan Strategi Inkuiri Dalam Manajemen Berbasis Sekolah (Mbs) Dengan Hasil Kepuasan Guru Di Madrasah Tsanawiyah Assalam Martapura. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2).
- Sari, D., Dewi, M., Maharani, A., & Anggita, W. (2024). Integrasi Kearifan Lokal Bali dalam Pembelajaran Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Contemporary Journal of Applied Sciences (CJAS)*, 2(3), 177–194.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Udiyana, I. G., Arnyana, I. B. P., & Astawan, I. G. (2022). *Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials to Improve Cultural Literacy of Grade V Elementary School Students*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 236–243.
- Wulansari, S., Pangestika, R. R., & ... (2022). Pengembangan Media Puzzle Matematika Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bagun Datar di Kelas IV SDN Ketangi. *Jurnal Pendidikan*. 3(2), 43–49.
- Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244-6251.