



Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Ni Made Arini^{1*}, I Gde Wawan Sudatha² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: madearini878@email.com

Abstrak

Bahan ajar adalah komponen yang digunakan saat kegiatan belajar yang berisikan materi ajar. Kurangnya sumber belajar yang dimiliki siswa berakibat pada kurangnya pemahaman siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Bahan ajar yang dipilih guru kecenderungan menitikberatkan hanya pada satu bahan ajar. Padahal banyak pilihan yang dapat digunakan salah satunya dengan menyusun bahan ajar dengan pendekatan *heutagogy* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal sistem subak. Kenyataannya, belum banyak bahan ajar yang berkaitan dengan lingkungan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan dengan metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid ditinjau dari hasil penilaian ahli, praktis ditinjau dari hasil penilaian praktisi dan respons siswa serta efektif terhadap hasil belajar IPS yang ditinjau dari hasil uji coba terhadap siswa.

Kata Kunci: Bahan Ajar, IPS, *Heutagogy*, Sistem Subak, Pengembangan.

Abstract

*Teaching materials are components that are used during learning activities that contain teaching materials. The lack of learning resources owned by students results in a lack of understanding of students and affects student learning outcomes. The teaching materials chosen by the teacher tend to focus on only one teaching material. Even though there are many options that can be used, one of them is by compiling teaching materials with a *heutagogy* approach that is integrated with the local wisdom of the subak system. In fact, there are not many teaching materials related to the student environment. The purpose of this study was to produce teaching materials that could improve social studies learning outcomes for fifth grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model. Data were collected by questionnaire and test methods. The data analysis technique used is qualitative analysis and quantitative analysis. The results showed that the teaching materials developed were valid in terms of the results of expert assessment, practical in terms of the results of practitioners' assessments and student responses and were effective in social studies learning outcomes in terms of the results of trials on students.*

Keywords: Teaching materials, IPS, *Heutagogy*, Subak System, Development.

1. PENDAHULUAN

Abad ke-21 membawa perubahan yang drastis, yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Salah satu tuntutan pembelajaran abad-21 yaitu, integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Dalam pembelajaran abad 21 sangat berkaitan erat dengan teknologi dan informasi (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022; Widodo, Indraswati, Sutisna, Nursaptini, & Anar, 2020). Terdapat beberapa keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan belajar dan berinovasi, menguasai media dan teknologi informasi, serta keterampilan kehidupan dan berkarir sedangkan dalam pembelajaran abad 21

History:

Received : August 10, 2022
Revised : August 12, 2022
Accepted : October 13, 2022
Published : November 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



keteampilan yang diperlukan disingkat 4C *Critical Thinking and problem solving skills, collaboration skills, communications skills, creativity and innovations skill* (Widodo et al., 2020). Hal ini sesuai dengan karakteristik dari kurikulum 2013 adalah dengan memanfaatkan sumber belajar serta pembelajaran bersifat *student centered*, sehingga guru bukan merupakan satu-satunya sumber informasi (Persada, Djatmika, & Degeng, 2020; Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). IPS merupakan salah satu bidang studi diajarkan di sekolah dasar dan diintegrasikan dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran IPS mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaria serta kegiatan dasar manusia, yaitu geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah (Chaerunisa, Latief, Muhammadiyah, & Hamka, 2021; Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani, 2021). Pelajaran IPS mengajak siswa untuk belajar tentang tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis dalam kehidupan nyata dalam masyarakat. Sehingga diharapkan melalui pelajaran IPS siswa diharapkan mampu menjalani kehidupan di masyarakat sebagai insan social yang dewasa dan bijak. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru diharapkan dapat menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Namun yang terjadi saat ini menunjukkan masih rendahnya daya serap serta tingkat pemahaman siswa tentang IPS. Hal ini terjadi karena, cara mengajar guru yang masih monoton tentu saja akan berdampak pada hasil belajar IPS (Lestari, Kristiantari, & Ganing, 2017; Risvanelli, 2017). Selain itu guru hanya berpedoman terhadap bahan ajar yang tersedia dari pemerintah maupun buku cetak yang disediakan serta proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, hanya terfokus pada buku saja, dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa mengakibatkan pembelajaran di dalam kelas sangat pasif (Febriyandani & Kowiyah, 2021; Khonitan & Utami, 2019). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar di SD Negeri 3 Patas pada tanggal 30 September 2022, diperoleh informasi bahwa guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang diberikan oleh sekolah yaitu, berupa buku tema saja, pembelajaran hanya berpusat kepada guru dan peserta didik hanya sebagai pendengar saja, belum adanya bahan ajar yang bervariasi dengan pendekatan yang fleksibel yang mengedepankan *student centered* yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan pembelajaran abad-21. Selain itu juga fasilitas yang dimiliki Sekolah Dasar Negeri 3 Patas dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar, namun guru belum memanfaatkannya dalam membuat bahan ajar untuk siswa.

Temuan lain di lapangan bahwa saat pembelajaran IPS siswa cenderung menghafal materi pada buku dan hanya memanfaatkan media seperti peta, globe dalam pembelajaran IPS. Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 3 Patas dengan berkembangnya teknologi dan tuntutan kurikulum saat ini, guru tidak bisa menjadi satu-satunya sumber informasi. Selain itu ditemukan pula kenyataannya di lapangan pembelajaran di SD Negeri 3 Patas belum diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran masih kurang (Sugihartini, Agung, & Dantes, 2018; Udiyana, Arnyana, & Astawan, 2022). Perkembangan arus jaman mengakibatkan siswa melupakan kearifan lokal yang ada di daerahnya. Sebagai generasi penerus bangsa, siswa diharapkan bisa menghubungkan kearifan lokal dengan ilmu yang mereka pelajari, sehingga mereka bisa melestarikan kearifan lokal tersebut. Maka dari itu diperlukan alternatif lain sebagai sumber belajar untuk siswa seperti pengembangan bahan ajar yang menaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa (Kurniawan, 2018; Rofiyadi & Handayani, 2021). Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi, yaitu pengembangan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran IPS di SD. Berdasarkan permasalahan yang ada, didapatkan solusi, yaitu mengembangkan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada muatan IPS yang di dalamnya memuat pendekatan *heutagogy* dan berbasis kearifan lokal Bali sistem subak. Pada kegiatan belajar guru dituntut untuk kreatif mengembangkan

bahan ajar sebagai upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga dapat mengembangkan bahan ajar yang relevan terhadap materi ajar (Dewantara, B., & Harnida, 2020; Rosidah, Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto, 2021). Bahan ajar adalah salah satu bagian dari perangkat pembelajaran, bahan ajar harus memuat tiga ranah kompetensi yakni sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga membantu siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Nisa, 2016; Aisyah, et al., 2020). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menyusun bahan ajar, yaitu pendekatan *heutagogy*. *Heutagogy* menjadi sebuah pendekatan yang menarik karena pendekatan ini lebih fleksibel, selaras dengan kemajuan teknologi. Dengan kata lain *heutagogy* didefinisikan sebagai style pengelolaan kelas belajar yang dapat memberikan hak tak terbatas kepada peserta didik sebagai seseorang yang sudah mampu dalam memilih serta untuk mengarahkan diri sendiri dalam pengambilan keputusan. Tentunya hal ini sejalan dengan keterampilan abad-21 yang mengedepankan kemandirian siswa. Sehingga dalam penerapannya siswa dapat belajar secara mandiri dan menentukan sendiri apa yang akan dipelajarinya (Ekawati, Dantes, & Marhaeni, 2019; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019). Selain itu dalam proses pembelajaran seiring arus perkebembangan zaman guru harus mampu menanamkan nilai-nilai kearifan local dalam proses pembelajaran. Ajak siswa untuk dapat menghubungkan kearifan lokal dengan ilmu yang mereka pelajari, sehingga mereka bisa melestarikan kearifan lokal

Bali adalah salah satu provinsi yang dikenal dengan berbagai kearifan lokal masyarakatnya. Dalam kegiatan belajar jika memanfaatkan kearifan lokal Bali dapat menyelamatkan pengetahuan kearifan lokal Bali sehingga mampu bertahan terhadap pengaruh budaya luar sebagai penguat dalam melawan arus zaman yang kian hari mengalami perubahan (Yeny, et al., 2016; Resmini & Sakban, 2019). Maka dari itu guru dapat meintegrasikan salah satu kearifan lokal Bali ke dalam bentuk bahan ajar dengan pendekatan *heutagogy* sehingga dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh kearifan lokal Bali adalah sistem irigasi subak. Mengingat semakin banyaknya alih fungsi lahan yang mengakibatkan semakin berkurang subak di wilayah Bali dan semakin menurunnya minat generasi muda Bali dalam bidang pertanian, secara langsung juga mempengaruhi eksistensi subak di Bali. Subak sebagai warisan budaya pertanian di Bali memiliki nilai-nilai yang sangat sesuai dalam konteks pendidikan. Ada beberapa nilai yang ada dalam sistem subak yang dapat dikembangkan dalam sumber belajar siswa, yaitu keadilan, disiplin, bersahabat, gotong royong, peduli lingkungan dan peduli sosial (Mantaka, et al., 2017; Sriyanti, et al., 2019). Bahan ajar dengan pendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal bali sistem subak akan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran IPS, hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan social dalam masyarakat

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *heutagogy* dapat meningkatkan kreativitas siswa (Febry, Santi, & Muhid, 2022). Penelitian lainnya menyampaikan bahwa mengiintegrasikan kearifan lokal Bali dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sriyanti & Sriartha, 2019; Lestari, et al., 2021). . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar muatan IPS yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang

sistematis, yang mana urutan-urutan kegiatannya mengacu pada upaya pemecahan masalah belajar siswa serta berpijak pada landasan teoretis pembelajaran, dan langkah-langkah dalam model ini runtut dan sederhana sampai menghasilkan produk yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran (Feri & Zulherman, 2021; Kuncahyono, 2018). Pengembangan produk bahan ajar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *analysis* (kegiatan menganalisis kebutuhan), (2) *design* (merancang produk bahan ajar), (3) *development* (mengembangkan bahan ajar yang telah dirancang), (4) *implementation* (mengimplementasikan hasil pengembangan bahan ajar), dan (5) *evaluation* (evaluasi untuk mengumpulkan data yang terdiri dari evaluasi sumatif dan formatif). Sehingga, dapat dihasilkan produk yang valid dan layak untuk digunakan. Subjek dalam penelitian ini adalah produk pengembangan berupa bahan ajar *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak muatan IPS siswa kelas V, dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media sebagai objek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner dan tes. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	a. Identitas mata pelajaran b. Indikator pembelajaran c. Tujuan pembelajaran
2	Materi	a. Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian isi materi dengan perkembangan kognitif siswa SD c. Kesesuaian isi materi dengan kearifan lokal Bali sistem subak d. Penyajian materi memuat nilai-nilai kearifan lokal Bali sistem subak e. Sistematika materi f. Tingkat kejelasan dan kemudahan
3	Bahasa	a. Kejelasan informasi b. Penggunaan bahasa
4	Evaluasi	a. Petunjuk mudah dipahami b. Kesesuaian soal latihan dengan indikator pencapaian kompetensi

Dimodifikasi dari (Antara, et al., 2022)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Desain Bahan ajar	a. Desain sampul bahan ajar b. Kualitas gambar yang ditampilkan c. Kejelasan teks yang ditampilkan pada bahan ajar d. Tampilan bahan ajar e. Tata letak
2	Penggunaan bahasa	a. Bahasa mudah dipahami b. Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa c. Kejelasan kata dalam bahan ajar
3	Kemudahan penggunaan	a. Kemudahan penggunaan bahan ajar b. Kejelasan penggunaan bahan ajar

Dimodifikasi dari (Antara, et al., 2022)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	a. Kejelasan dan keterukuran tujuan pembelajaran b. Kesesuaian tujuan dengan capaian pembelajaran c. Konsistensi antara tujuan pembelajaran dengan langkah-langkah kegiatan
2	Sajian	a. Sistematika penyajian langkah-langkah b. Variasi penyajian langkah-langkah c. Pemberian motivasi kepada peserta didik
3	Isi	a. Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar b. Kejelasan petunjuk kegiatan. c. Kejelasan langkah-langkah kegiatan d. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan pembelajaran e. Kesesuaian dengan pendekatan <i>heutagogy</i> f. Kesesuaian gambar untuk memperjelas langkah-langkah kegiatan
4	Evaluasi	a. Penarikan kesimpulan b. Pengadaan refleksi dan kesesuaian dengan langkah-langkah kegiatan

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Respons Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Sajian bahan ajar	a. Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar b. Kemudahan penggunaan bahan ajar c. Sajian bahan ajar menarik d. Keterbacaan isi bahan ajar e. Tata letak bahan ajar
2	Kualitas bahan ajar	a. Kualitas isi materi dalam bahan ajar b. Kualitas isi materi kearifan lokal Bali sistem subak dalam bahan ajar c. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognitif siswa

Dimodifikasi dari (Antara, et al., 2022)

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Respons Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Sajian bahan ajar	a. Bahan ajar mudah digunakan b. Tampilan bahan ajar menarik c. Bahan ajar mendukung hasil belajar d. Bahan ajar memotivasi dalam pembelajaran e. Bahan ajar membuat materi kearifan lokal Bali sistem subak mudah dipahami
2	Kualitas bahan ajar	a. Kualitas isi materi dalam bahan ajar b. Kualitas isi materi kearifan lokal Bali dalam bahan ajar

Dimodifikasi dari (Antara, et al., 2022)

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPS (*Pretest-Posttest*)

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Dimensi Kognitif
(1)	(2)	(3)	(4)
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	3.1.1 Menganalisis jenis-jenis kenampakan alam Indonesia 3.1.2 Mengartikan konsep sistem irigasi subak yang ada di Bali 3.1.3 Menganalisis jenis-jenis kenampakan buatan Indonesia 3.1.4 Menentukan jenis-jenis kenampakan alam Indonesia 3.1.6 Menjelaskan jenis kenampakan buatan Indonesia 3.1.7 Menjelaskan jenis kenampakan alam Indonesia 3.1.8 Menentukan jenis kenampakan alam di Indonesia	C4 C2 C4 C3 C2 C2 C3

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data saran dan komentar dari data hasil *review* yang dilakukan oleh validator dan praktisi. Untuk mengambil keputusan serta memberikan makna pada data yang diperoleh dari penilaian para ahli dan praktisi, maka digunakan acuan konversi tingkat pencapaian pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skala 4

Tingkat Pencapaian	Prediksi/Kualifikasi
76% - 100%	Sangat Baik
56% - 75%	Baik
40% - 55%	Kurang Baik
0 - 39%	Tidak Baik

Sumber: (Muna, 2021)

Metode analisis kuantitatif terdiri dari 2 yaitu, statistik deskriptif dan inferensial. Metode analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data kuesioner ke dalam bentuk skor. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang meliputi uji prasyarat dan uji-t sampel berkorelasi (*Paired Sample T-Test*) yakni teknik analisis uji-t sample *dependent* dengan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel, yakni menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar terhadap satu kelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang Bangun Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar berpendekatan *heutagogy* Berbasis

Kearifan Lokal Bali sistem subak muatan IPS untuk kelas V. Produk ini dalam perancangan dirancang dengan bantuan aplikasi *microsoft word*, *canva*, dan *heyzine*. Bahan ajar ini dapat dibuka pada *web heyzine* yang terdiri dari 25 halaman, terdapat video dan yang menarik untuk siswa, latihan disetiap kegiatan pembelajaran dan uji kompetensi di akhir pembelajaran untuk hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar digital ini.

Materi yang dikemas dalam bahan ajar ini meliputi muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Tema 5 (Ekosistem) subtema 2 (Hubungan Antar Makhluk Hidup) pada jenjang kelas V sekolah dasar. Bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak memuat enam elemen pendekatan *heutagogy* dalam beberapa elemen peserta didik dapat memilih tugas maupun cara penyelesaian yang ingin mereka pilih, karena dalam bahan ajar ini menyediakan beberapa pilihan penugasan dan alternatif penyelesaian. Selain itu dalam bahan ajar ini berisikan materi mengenai subak dan nilai-nilai yang terdapat pada sistem subak sehingga peserta didik dapat mengenal lebih dalam mengenai kearifan lokal Bali khususnya sistem subak. Sajian materi dalam produk bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* dikemas dengan menarik dan memuat gambar dan video pembelajaran yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Dengan penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Dengan menampilkan gambar-gambar maupun video yang sesuai dengan materi akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret. Beberapa gambar produk pengembangan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), dan [Gambar 4](#).



Gambar 1. Sampul Bahan Ajar

Gambar 2. Tentang Bahan Ajar

Gambar 3. Kompetensi Dasar dan Indikator

Gambar 4. Contoh Isi Bahan Ajar

Validitas Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Pengujian validitas dalam penelitian pengembangan ini ditinjau dari tiga aspek pokok, yaitu (1) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli materi pembelajaran; (2) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli desain pembelajaran; dan (3) pengujian validitas perangkat pembelajaran menurut ahli media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil penilaian validitas perangkat pembelajaran disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Hasil Penilaian Validitas Bahan Ajar

No.	Subjek	Persentase Validitas Bahan Ajar	Kualifikasi
1	Ahli Materi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	94,64	Sangat Baik
3	Ahli Media Pembelajaran	95,83%	Sangat Baik

Kepraktisan Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Kepraktisan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak secara umum memperoleh hasil penilaian dengan kualifikasi sangat baik, yaitu memperoleh persentase skor kepraktisan sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil penilaian praktisi; 98,80% dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada siswa.

Efektivitas Bahan Ajar Muatan IPS Berpendekatan *Heutagogy* Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample T-Test/Uji-t Sampel Bekorelasi*. Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample T-Test/Uji-t Sampel Bekorelasi* dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 22 for Windows*, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa nilai Sig. < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak. Sehingga, penggunaan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga, penggunaan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dirancang khusus untuk siswa kelas V SD yang pembuatannya sudah melalui beberapa tahap mulai dari pembuatan *flow chart*, *story board* sampai pembuatan produk bahan ajar, (2) bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak memperoleh validitas ahli media pembelajaran sebesar 95,83%, ahli desain pembelajaran sebesar 94,64% dan ahli materi/isi pembelajaran sebesar 91,66% sehingga dinyatakan memiliki validitas sangat tinggi; (3) memperoleh hasil penilaian *respons* praktisi sebesar 95% dan *respons* siswa melalui uji kelompok kecil sebesar 98,80%, sehingga dikategorikan sangat valid; (4) memperoleh hasil signifikansi (2-tailed) diperoleh hasil $0,000 < 0,005$, sehingga menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak. Sehingga, penggunaan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Proses pengembangan produk bahan ajar dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE digunakan karena model ini memiliki tahapan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik. Model ADDIE ini tersusun dengan tahapan kegiatan yang

sistematis dan mudah untuk dipahami (Masturah & Mahadewi, 2018; Zahara & Hendriana, 2021). Model pengembangan ADDIE memungkinkan terjadinya kegiatan evaluasi pada tiap tahapnya karena model ini berisi tahap evaluasi (Hendi, Caswita, & Haenilah, 2020; Juniari & Putra, 2021). Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya yakni dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi hingga tahap evaluasi (Dwiqi, Sudatha, & Sukmana, 2020; Sholeh, 2019).

Ditinjau dari aspek media pembelajaran, bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar ini disusun berdasarkan strategi pengembangan bahan ajar yang dapat menjadikan sebuah alternatif pemerdayaan dalam proses pembelajaran bagi guru maupun siswa di sekolah dasar (Nopiani, Made Suarjana, & Sumantri, 2021; Rijal & Azimi, 2021). Ketepatan dalam pemilihan aspek desain bahan ajar dalam juga diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar ini dengan pembuatan sesain sampul, warna latar dan pemilihan gambar dalam bahan ajar maupun tata letak gambar atau teks sangat diperhatikan sehingga bahan ajar ini berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan. Ketetapan dalam melakukan penyajian visual akan mempengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik (Ahmadi, Rochmad, Lestari, & Harjunowibowo, 2021; Puteri, Maharani, & Wulandari, 2020). Ditinjau dari aspek desain pembelajaran, bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Desain pembelajaran seharusnya mempertimbangkan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik yang memengaruhi konten, aktivitas materi, dan fase belajar (Armansyah, Sulton, & Sulthoni, 2019; Rahmawati, Muttaqin, & Listiawati, 2019). Hal ini senada dengan pengembangan produk bahan ajar, yang berisikan pendekatan *heutagogy* untuk mendukung pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Pada pendekatan *heutagogy*, peserta didik memiliki otonomi penuh dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, proaktif dan menyenangkan bagi dirinya sendiri. Tujuan pembelajaran *heutagogy*, yaitu siswa memiliki pengalaman dalam meningkatkan kepribadian, kedewasaan dan kemandirian (Febry et al., 2022; Hotimah & Raihan, 2020).

Ditinjau dari aspek isi/materi pembelajaran bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran karena bahan ajar yang dikembangkan telah menyajikan kualitas sangat baik. Pada aspek kurikulum dengan indikator adanya identitas muatan pelajaran, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Apabila guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran di dalam bahan ajar secara efektif dan efisien proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar (Kurniasari, Pribowo, & Putra, 2020; Triwardhani, Trigartanti, Rachmawati, & Putra, 2020). Materi yang dibuat dalam bahan ajar ini dikhususkan untuk siswa kelas V muatan IPS. Pada aspek materi juga disesuaikan dengan beberapa indikator seperti tujuan pembelajaran. Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi, jika dari sisi ruang lingkup tujuan pembelajaran salah satunya tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan (Pane & Dasopang, 2017; Harahap, 2021). Ditinjau dari aspek kepraktisan penggunaan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak berkualifikasi sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Disampaikan oleh guru penggunaan bahan ajar ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang diikuti siswa lebih bermakna karena dalam bahan ajar berisi beberapa alternatif penyelesaian masalah yang merupakan hakikat dari pendekatan *heutagogy*. Dalam bahan ajar dilengkapi beberapa gambar sehingga peserta didik lebih

tertarik untuk membaca bahan ajar dan proses pembelajaran akan lebih efektif. Dengan pemilihan warna yang menarik, penambahan animasi dan gambar pada bahan ajar ini akan membuat siswa tertarik untuk menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajarannya dan semangat dalam mengikuti pembelajaran (Nopiani et al., 2021; Riwu, Laksana, & Dhiu, 2018). Penggunaan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan *heutagogy* memberikan kebebasan siswa untuk memilih sendiri yang ingin dipelajarinya, siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya kepada guru untuk mendapatkan pengetahuan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif memindahkan peranan pelajar dari menjadi pengguna (pasif) kepada pengeluar (aktif).

Subak sebagai warisan budaya pertanian di Bali memiliki nilai-nilai yang sangat sesuai dalam konteks pendidikan. Di dalamnya terdapat nilai-nilai kearifan lokal seperti konsep Tri Hita Karana yang begitu mendunia karena di dalamnya tertuang ajaran untuk selalu menjaga keharmonisan serta dengan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran mendukung pilar pembelajaran *long life learning* dari UNESCO (Mantaka, et al., 2017; Ari & Diarta, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu dengan mengintegrasikan kearifan lokal Bali dapat meningkatkan hasil belajarnya (Sriyanti & Sriartha, 2019; Lestari, et al., 2021). Kelebihan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak dibandingkan dengan produk serupa yang telah dikembangkan sebelumnya adalah dalam bahan ajar ini elemen pendekatan *heutagogy*. Selain itu penggunaa bahan ajar ini dapat digunakan secara daring maupun luring tergantung dengan fasilitas yang terdapat di sekolah. Bahan ajar ini juga bersifat interaktif karna peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan bahan ajar sehingga memberikan suasana baru bagi peserta didik dan dapat meningkatkan minat seta motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

4. SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak pada kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah menghasilkan produk bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Disarankan untuk melakukan studi lanjutan terhadap produk bahan ajar muatan IPS berpendekatan *heutagogy* berbasis kearifan lokal Bali sistem subak, serta melakukan pengembangan produk sejenis pada materi, muatan pelajaran, dan jenjang yang berbeda.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F., Rochmad, R., Lestari, F. P., & Harjunowibowo, D. (2021). The Development of Mathematics Comic Containing Pancasila Values to Develop Character of Elementary School Students: A Case Study of Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 2(1), 25–34. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v2i1.20>.
- Antara, I. G. W. S., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Chaerunisa, Z., Latief, J., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 3(5), 2952–2960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1043>.
- Dewantara, A. H., B., A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. Retrieved from <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1039>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Ekawati, N., Dantes, N., & Marhaeni, A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis 4C terhadap Kemandirian Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Gugus III Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i1.2866>.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.
- Febry, O., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Pendekatan Pembelajaran Heutagogy untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: Systematic Literature Review. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 206–220. <https://doi.org/10.31849/lectura.v13i2.10532>.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Hotimah, U., & Raihan, S. (2020). Pendekatan Heutagogy dalam Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152–159. Retrieved from <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JIP/article/view/602>.
- Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Khonitan, D., & Utami, B. N. (2019). Motivasi Generasi Muda Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Melalui Pendidikan Bidang Pertanian Di Sekolah Tinggi Penyuluhan Pertanian Malang. *Jurnal Sains Psikologi*, 8(1), 162–170. <https://doi.org/10.17977/um023v8i12019p162>.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219–231. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>.
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p246-253>.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98–111.

- <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>.
- Lestari, Kristiantari, & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar IPS. *International Journal Of Elementary Education*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12960>.
- Mantaka, I. N., Sendratari, L. P., & Margi, K. (2017). Pengintegrasian Kearifan Lokal Subak Abian Catu Desa Sambirenteng Buleleng Bali Sebagai Sumber Belajar IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(2), 85–95. <https://doi.org/10.23887/pips.v1i2.2828>.
- Masturah, E. D., & Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>.
- Nisa, H. U. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Legenda Bermuatan Kearifan Lokal Berbahasa Jawa. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 192–200. <https://doi.org/10.15294/seloka.v5i2.13083>.
- Nopiani, R., Made Suarjana, I., & Sumantri, M. (2021). E Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Citacitaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 276. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36058>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. Retrieved from <http://jurnal.iain-padangsidimpunan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 114–120. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>.
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sd N 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1). <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3146>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v9i2.6221>.
- Rijal, A., & Azimi. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika SD Menggunakan Whiteboard Animation Untuk Mahasiswa PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.640>.
- Risvanelli. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V Menggunakan Pendekatan Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran PKn di SDN 24 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 44–56. <https://doi.org/10.29210/02017116>.
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>.
- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif

- Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 54. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2575>.
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Sriyanti, N. N. M., & Sriartha, I. P. (2019). Pengembangan Sumber Belajar IPS Berbasis Kearifan Lokal Sistem Subak Dalam Membangun Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 111–117. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i2.3334>.
- Sugihartini, N. M., Agung, A. A. G., & Dantes, K. R. (2018). Kontribusi Implementasi Manajemen Sekolah Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tri Hita Karana, Kepemimpinan Pelayan Kepala Sekolah dan Kepuasan Kerja Terhadap Komitmen Organisasional Guru di SMP Negeri Kota Singaraja Buleleng. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 111–120. <https://doi.org/10.23887/japi.v9i2.2776>.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam membangun komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23620>.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dikuasai siswa dalam menghadapi abad 21 hanyalah kemampuan terhadap teknologi dan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 186–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.
- Yeny, I., Yuniati, D., & Khotimah, H. (2016). Kearifan Lokal Dan Praktik Pengelolaan Hutan Bambu Pada Masyarakat Bali. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Ekonomi Kehutanan*, 13(1), 63–72. <https://doi.org/10.20886/jsek.2016.13.1.63-72>.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.