

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
POPIT RAYA (*POWER POINT* KERAGAMAN BUDAYA)  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUB TEMA 2  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN  
KEWARGAAN SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
LINA INDI AINUMILA  
NIM: 1586206034**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
JULI 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
POPIT RAYA (*POWER POINT* KERAGAMAN BUDAYA)  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUB TEMA 2  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN  
KEWARGAAN SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
PENDIDIKAN Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:  
LINA INDI AINUMILA  
1786206034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
JULI 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN


PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
POPIT RAYA (*POWER POINT* KERAGAMAN BUDAYA)  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 7 SUB TEMA 2  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN  
KEWARGAAN SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Oleh :  
LINA INDI AINUMILA  
1786206034

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 16 Juli 2021

Dosen Pembimbing

  
WULI OKTININGRUM, M. Pd  
NIDN. 0730108803

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
2021

**RADEN RAHMAT**

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Pada hari : Selasa  
Tanggal : 27 Juli 2021

Anggota I

(Prof. Dr. Suryaman, M. Pd)  
NIP. 195803051986031020

Anggota II

(Diana Kusumaningrum, M. Pd)  
NIDN.0720068803

Ketua Penguji

(Wuli Oktiningrum, M. Pd)  
NIDN.0730108803

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M. Pd)  
NIDN.0720068803

# RADEN RAHMAT



### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lina Indi Ainumila  
NIM : 1786206034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 27 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan,



(Lina Indi Ainumila)  
NIM. 1786206034

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-Nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam kami haturkan pada junjungan kami Nabi Muhammad SAW, karena atas ridho dan rahmatnya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah SWT.

Selama penulis menyusun skripsi ini, banyak hal yang kami pelajari, terutama tentang ketercapaian suatu proses belajar mengajar di sekolah. Hal ini tak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang mendukung, terutama peran guru dan dosen pembimbing.

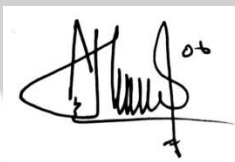
Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Drs. H. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Prof. Dr. Suryaman, M. Pd, selaku penguji utama sidang skripsi Universitas Raden Rahmat Malang.

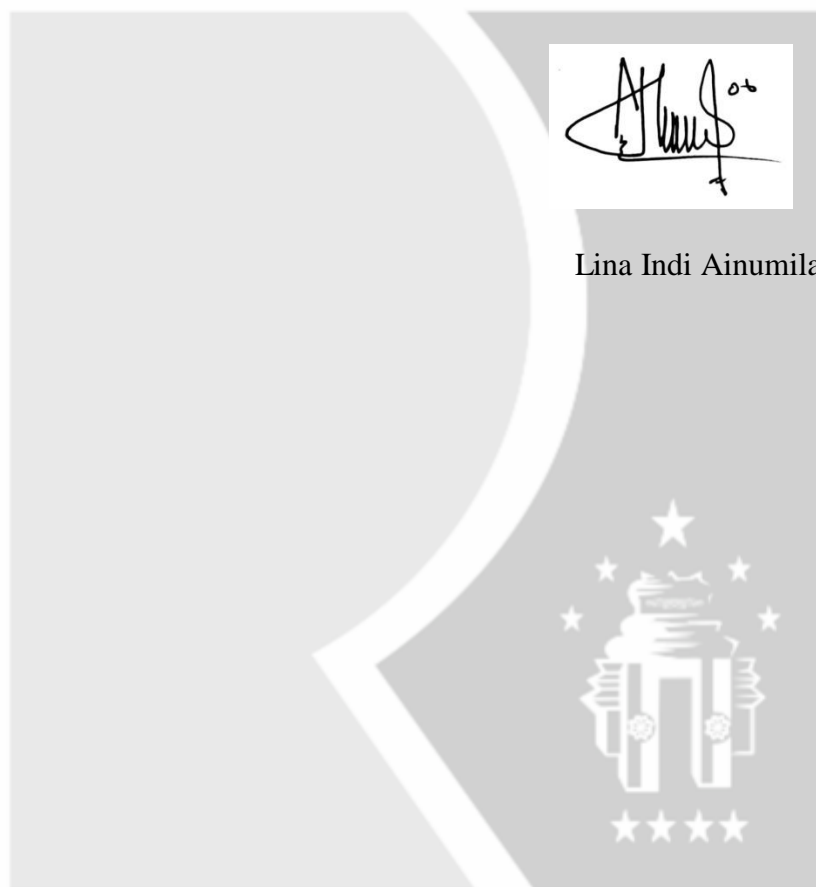
5. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku sekretaris sidang skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Wuli Oktiningrum, M.Pd., selaku ketua penguji sekaligus dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan berharga.
7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat
8. Samirin Hari Subagyo, S.Pd S. Pd. SD, Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Permanu yang telah mengizinkan penulis untuk penelitian di SDN 1 Permanu
9. Daru Wijaya, S.Pd selaku guru kelas 4 yang telah mendampingi dalam penelitian.
10. Kedua orang tua tercinta Bapak Mardi dan Ibu Iswatin yang selalu mendukung, mendoakan yang terbaik serta memberikan dukungan moril maupun material.
11. Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik buat saya.
12. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2017, yang selalu memberikan semangat satu sama lain dalam penyusunan skripsi ini.
13. Saudara Samsul Arifin yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik buat saya.
14. Teman-teman satu kelompok bimbingan yang saling memberi semangat.
15. Teman-teman seperjuangan PPL, saudari Awalus, Fariiha, Mia, dan Riska yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk berjuang bersama.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai pedoman perbaikan penyusunan skripsi.

Malang, 14 Juli 2021



Lina Indi Ainumila



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian media pembelajaran.....	12
b. Manfaat media pembelajaran.....	12
c. Jenis-jenis media pembelajaran.....	13
d. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	14
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Power point</i> .....	16
a. Pengertian <i>Power point</i> .....	16
b. Kelebihan dan kekurangan <i>power point</i> .....	16
3. Pembelajaran Tematik.....	17
4. Pembelajaran Tema 7 Subtema 2.....	18
5. Literasi Budaya dan Kewargaan.....	19
B. Penelitian Terkait.....	21
C. Kerangka Berfikir.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	26
C. Gambaran Produk yang Dikembangkan ( <i>Story Board</i> ).....	30
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	32
1. Rancangan Uji Coba.....	32
2. Subyek Uji Coba.....	33
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... 41  
B. Hasil Uji Coba Produk ..... 45  
C. Revisi Produk ..... 49  
D. Kajian Produk Akhir ..... 55

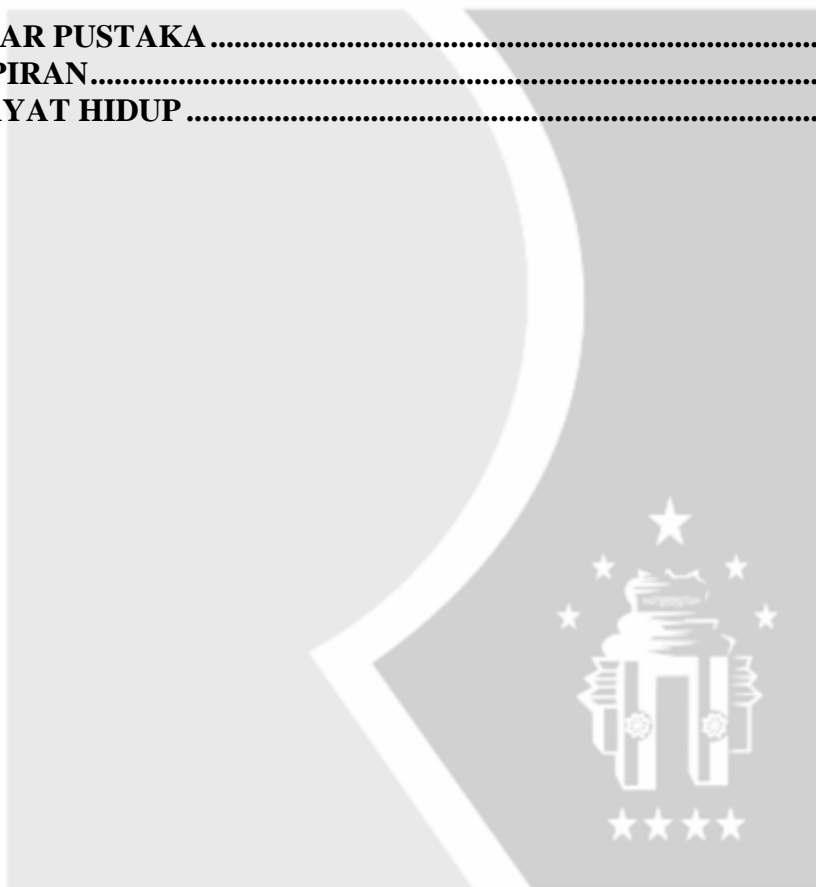
**BAB V**

A. Kesimpulan ..... 61  
B. Saran..... 61

**DAFTAR PUSTAKA ..... 63**

**LAMPIRAN..... 66**

**RIWAYAT HIDUP ..... 172**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Keberhasilan.....	10
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 7 Sub tema 2 Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4.....	19
Tabel 2.2 Penelitian Terkait .....	21
Tabel 3.1 Tabel Story Board .....	30
Tabel 3.2 kriteria keberhasilan.....	33
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan.....	37
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor .....	37
Tabel 3.5 Skoring skala likert .....	38
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	38
Tabel 3.7 Kriteria rata-rata hasil belajar .....	39
Tabel 3.8 Kriteria presentase hasil belajar secara klasikal.....	40
Tabel 4. 1 Desain media sebelum revisi .....	50
Tabel 4. 2 Desain media sesudah revisi .....	51
Tabel 4.3 Revisi kelemahan uji coba kelompok kecil .....	54
Tabel 4.4 Revisi uji coba kelompok kecil.....	55



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir .....	25
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Bord & gall .....	27
Gambar 3.2 Desain Eksperimen before & after .....	33
Gambar 4.1 Hasil before & after .....	47
Gambar 4.2 Diagram uji coba kelompok besar .....	48
Gambar 4.3 desain buku pedoman sebelum revisi .....	53
Gambar 4.4 Desain buku pedoman sesudah revisi .....	54



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi wawancara .....	67
Lampiran 2 Transkrip wawancara .....	68
Lampiran 3 Kisi-kisi lembar observasi .....	70
Lampiran 4 Lembar Observasi .....	71
Lampiran 5 Hasil wawancara dan Observasi .....	72
Lampiran 6 Kisi-kisi Validasi ahli media .....	74
Lampiran 7 Lembar Validasi ahli media .....	75
Lampiran 8 Kisi-kisi validasi ahli materi .....	77
Lampiran 9 Lembar validasi ahli materi .....	78
Lampiran 10 Kisi-kisi respon siswa .....	81
Lampiran 11 Lembar Respon siswa .....	82
Lampiran 12 Materi .....	83
Lampiran 13 RPP .....	103
Lampiran 14 Silabus .....	116
Lampiran 15 Kisi-kisi soal .....	119
Lampiran 16 Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	121
Lampiran 17 Surat ijin penelitian .....	135
Lampiran 18 Lembar hasil validasi ahli media .....	136
Lampiran 19 Data dan Rekapitulasi hasil validasi media .....	138
Lampiran 20 Lembar hasil validasi ahli materi .....	140
Lampiran 21 Data dan Rekapitulasi hasil validasi materi .....	143
Lampiran 22 Lembar respon siswa kelompok kecil .....	144
Lampiran 23 data dan rekapitulasi hasil respon siswa kelompok kecil .....	147
Lampiran 24 Lembar respon siswa kelompok besar .....	149
Lampiran 25 Data dan rekapitulasi hasil respon siswa kelompok besar .....	153
Lampiran 26 Lembar jawaban <i>pretest</i> uji coba kelompok besar .....	155
Lampiran 27 Lembar jawaban <i>posttest</i> uji coba kelompok besar .....	161
Lampiran 28 Data dan rekapitulasi hasil uji coba kelompok besar .....	167
Lampiran 29 Dokumentasi .....	171

## ABSTRAK

Ainumila, Lina Indi. 2021. *Pengembangan Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (Power point Keragaman Budaya) pembelajaran tematik tema 7 sub tema 2 untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19* Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Wuli Oktiningrum.M.Pd.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Interaktif *Power point*, hasil belajar siswa

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui kevalidan Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) Tema 7 Subtema 2 Untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, (2) Mengetahui respon siswa terhadap Media, (3) Mengetahui hasil pengembangan Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) Tema 7 subtema 2 Untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D), dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kevalidan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog and Gall. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN I Permanu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) valid sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan ahli media. Rata-rata kevalidan yang diberikan oleh ahli media yaitu 96% dengan kualifikasi "Sangat Valid" dan rata-rata kevalidan yang diberikan oleh ahli materi yaitu 93% dengan kualifikasi "Sangat Valid" digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata respon siswa terhadap media yang diberikan oleh kelompok kecil 92% dengan kualifikasi "sangat baik" dan oleh kelompok besar 95% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Hasil uji coba pada kelompok besar mengalami peningkatan yakni pada rata-rata *pretes* 69 dan *posttest* 89. Hasil uji coba kelompok besar nilai ketuntasan 50% pada *pretes* dengan menunjukkan kualifikasi tidak tuntas dan 100% pada *posttest* dengan kualifikasi tuntas, sehingga ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, media pembelajaran interaktif *power point* tema 7 subtema 2 valid digunakan dan dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 Sekolah Dasar.



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## ABSTRACT

Ainumila, Lina Indi, 2021. Development of Interactive Learning Media POPIT RAYA (Cultural diversity PowerPoint) thematic learning theme 7 subtheme 2 to improve cultural literacy and citizenship of grade 4 elementary school students Thesis. Raden Rahmat Kepanjen Islamic University Elementary School Teacher Study Program, Malang. Supervisor: Wuli Oktiningrum.M.Pd.

Keywords: *Power point* Interactive Learning Media, student learning outcomes

The aims of this study are: (1) Knowing the feasibility of interactive learning media PowerPoint Theme 7 Sub-theme 2 To improve cultural literacy and citizenship of Grade IV Elementary School students, (2) Knowing student responses to media, (3) Knowing the results of developing interactive learning media PowerPoint Theme 7 sub-theme 2 To improve cultural literacy and citizenship of Grade IV Elementary School students.

The type of research used by the author is the Research and Development (R&D) research method, this research produces a certain product and tests the feasibility of the product being developed. This research method uses the Brog and Gall development model. The subjects of this study were fourth grade students of SDN I Permanu. Data collection techniques carried out by researchers using questionnaires and tests.

The results showed that the interactive *power point* learning media was feasible as a learning medium by making revisions based on the suggestions of material experts and media experts. The average eligibility given by media experts is 96% with "Very Eligible" qualifications and the average eligibility given by material experts is 93% with "Very Eligible" qualifications used in learning. The average student response to the media given by a small group of 92% with a qualification of "very good" and by a large group of 95% with a qualification of "Very Eligible". The results of the large group trial have increased, namely the average *pretest* 69 and *posttest* 89. The results of the large group trial have a completeness score of 50% on the *pretest* by showing incomplete qualifications and 100% on the *posttest* with complete qualifications, so there is a difference before and after using learning media. The results of research and development carried out, interactive learning media *power point* theme 7 sub-theme 2 is feasible to use and can improve cultural literacy and citizenship of grade 4 elementary school students



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Hardiansyah (2017) literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia serta kemampuan memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara. Menurut Hardiansyah (2017) literasi budaya dan kewargaan sangat penting dikuasai di abad ke-21, oleh karena itu menjadi suatu yang pasti bagi setiap individu memiliki kemampuan dengan keragaman suku, budaya, bahasa, adat istiadat, kepercayaan dan lapisan sosial. Sesuai dengan pernyataan tersebut literasi budaya dan kewargaan penting bagi siswa agar siswa memahami, melestarikan kebudayaan Indonesia serta menerapkan nilai-nilai kewargaan budaya untuk memperkuat pribadi menjadi generasi penerus bangsa.

Pengajaran literasi budaya dan kewargaan di sekolah belum begitu terlaksana dengan baik. Menurut Hardiansyah (2017), salah satu strategi penyelenggaraan literasi budaya dan kewargaan dengan cara meningkatkan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu yakni melalui: (1) penyediaan bahan bacaan dan alat peraga di perpustakaan; (2) pemanfaatan TIK; (3) pemanfaatan perpustakaan sekolah; (4) program menulis buku; dan (5) pengayaan bahan cerita lokal dan nasional. Oleh karena itu pengajaran harus lebih ditekankan dalam pembelajaran dalam strategi literasi untuk



meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas 4 sekolah dasar. Literasi budaya dan kewargaan juga dapat mendukung kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam berbagai mata pelajaran dan memberi pengalaman langsung terhadap siswa (Effendi, 2009). Dilihat dari strategi literasi proses pembelajaran tematik dengan pengajaran literasi budaya dan kewargaan lebih mudah apabila dilakukan secara interaktif /langsung. Namun pada kenyataannya di Indonesia mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terjadi karena ada wabah besar yang menyerang di Indonesia, yaitu virus COVID-19. Adanya virus COVID-19 menuntut proses pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka secara langsung, tetapi menggunakan alat atau aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran (Handarini, 2020). Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi, komunikasi guru dengan siswa ataupun orang tua melalui *whatsapp*, *zoom*, *google meet* dan lain sebagainya. Hal ini mengakibatkan siswa terbatas berinteraksi dengan guru sehingga siswa kesulitan memahami materi.

Hasil observasi dilakukan oleh penulis yakni di SDN 1 Permanu, yang terletak Desa Permanu Kec. Pakisaji Kabupaten Malang. Melalui observasi dan wawancara dilakukan pada bapak Daru Wijaya S. Pd sebagai wali kelas IV di SDN Permanu 1. Di sekolah tersebut ada beberapa alat penunjang yang biasa digunakan oleh seorang guru yaitu laptop, LCD, televisi maupun kaset yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh seorang guru, akan tetapi alat penunjang tersebut jarang dipakai terutama untuk

kelas IV. Masa pandemi COVID-19 ini di SDN I Permanu ini melakukan pembelajaran secara daring. Tidak ada siswa yang ke sekolah kecuali yang mempunyai jadwal piket. Guru-guru tetap ke sekolah dengan menggunakan protokol kesehatan yang benar. Selama pandemic COVID-19 di SDN I Permanu menerapkan proses pembelajaran dengan memberikan tugas setiap hari kepada siswa melalui *google form* atau *Via Whatsapp*.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pada umumnya seperti LKS dan buku paket. Pada pembelajaran tematik jarang menggunakan media pembelajaran, bahkan dalam penerapan pembelajaran daring ini dibidang tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk pemantapan materi terhadap siswa. Hasil refleksi dari pengalaman praktik lapangan (PPL) yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 10 agustus 2020 sampai 10 september 2020 di sekolah SD Negeri Permanu 01 menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran sangat menunjang pemantapan materi pada masa pandemi COVID-19 ini.

Hakikatnya media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan yang dapat menarik perhatian siswa serta mendorong proses belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Asyhar, 2012). Menurut Setyosari (2005), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan sekitar yang dijadikan untuk perantara komunikasi dalam pembelajaran. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat memperjelas pesan dan informasi

sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran, meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh adalah media pembelajaran interaktif *power point*. Menurut peneliti media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) media yang menarik digunakan karena media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) dibutuhkan untuk memahami materi terutama siswa SD, karena terdapat gambar-gambar, animasi yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) yang dikembangkan peneliti juga merupakan media yang praktis bisa digunakan di dalam kelas juga digunakan masing-masing siswa, sehingga sangat memudahkan siswa. Menurut Susilana, dkk (2007), *microsof* *power point* adalah salah satu aplikasi yang penggunaannya mudah dalam komputer, karena dapat digabungkan dengan *Microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya. *Power point* juga merupakan salah satu *Microsoft office* yang dengan bantuan LCD proyektor untuk ditampilkan ke layar (Sanaky,2009). Menurut Sanjaya (2010), media interaktif menuntun siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan peneliti mengembangkan media harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami mengerti materi. Peneliti memilih untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa di rumah masing-masing untuk memahami materi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) memudahkan siswa memahami materi pembelajaran tema 7



Indahnya Keragaman di Negeriku sub tema 2 Indahnya keragaman Budaya Negeriku. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) disajikan dengan animasi-animasi sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi dan meningkatkan literasi budaya dan kewargaan untuk siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point dalam pembelajaran tematik tema 7 sub tema 2 untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19*"

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Belum tersedia media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) sebagai pengembangan media pembelajaran tema 7 sub tema 2 kelas 4 sekolah dasar.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
3. Proses pembelajaran daring kelas 4 yang selama ini terjadi berpusat pada pemberian tugas melalui via *Whatsapp* dan *Google form*, sehingga pembelajaran belum bermakna bagi siswa. Perlu dilakukannya suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung meningkatkan literasi budaya dan kewargaan tema 7 sub tema 2 kelas 4 sekolah dasar.



### C. Batasan Masalah / Fokus Penelitian

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah lebih dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) untuk menjelaskan mengenai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan PENDIDIKAN Kewarganegaraan pada tema 7 Indah nya Keragaman di Negeriku sub tema 2 Indah nya keragaman Budaya Negeriku pada pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 pada kelas 4 sekolah dasar.
2. Muatan materi terdiri dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan PPKn.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu.

1. Apakah media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) valid digunakan dalam pembelajaran tematik tema 7 sub tema 2 untuk siswa kelas 4 sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 sekolah dasar?

### E. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) valid digunakan dalam pembelajaran tematik tema 7 sub tema 2 siswa kelas 4 sekolah dasar.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 sekolah dasar.

### F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) merupakan media yang berupa audio visual di dalamnya terdapat gambar, teks, dan animasi sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena media dilengkapi dengan background dan gambar-gambar sesuai materi pembelajaran yang menarik siswa.
3. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) terdapat beberapa *slide* yakni sebagai berikut: 1) *Slide* berisi tentang judul; 2) *Slide* berisi tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran; 3) *Slide* berisi tentang petunjuk penggunaan *power point*; 4) *Slide* berisi gambar terkait dengan materi pembelajaran; dan 5) *Slide* kuis sesuai dengan materi pembelajaran.

4. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) ini terdapat tombol menu untuk mempermudah penggunaan media tersebut.

### **G. Manfaat Pengembangan**

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan bagi lembaga Pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan kelas 4 sekolah dasar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pijakan kegiatan penelitian selanjutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi siswa

- 1) Langsung bagi siswa.
  - 2) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran pada proses pembelajaran daring.
- b. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran tema 7 subtema 2 untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas 4 sekolah dasar.

##### c. Bagi guru

- 1) Adanya media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point* Keragaman Budaya) dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan bahan ajar.



- 2) Adanya media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point Keragaman Budaya*) dapat membantu guru dalam membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa

d. Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan terutama tentang pengembangan media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point Keragaman Budaya*) yang dapat digunakan di dalam kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh.

## H. Definisi Operasional

### 1. Media pembelajaran interaktif *power point*

Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point Keragaman Budaya*) adalah media pembelajaran audiovisual yang meliputi berbagai *slide* yang terdapat gambar, suara, bahkan animasi yang mempunyai kesan menarik. Di dalamnya dilengkapi dengan tombol menu sehingga mempermudah dalam penggunaan. Media pembelajaran interaktif POPIT RAYA (*Power point Keragaman Budaya*) ini selain penyajian berbagai gambar dan animasi yang sesuai dengan materi di dalamnya juga ada kuis tentang materi tersebut.

### 2. Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2 Kelas 4 Sekolah Dasar.

Pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 kelas 4 sekolah dasar ini mengkaji tentang keberagaman budaya di Indonesia. Di mana dalam kehidupan sehari-hari siswa diperkenalkan berbagai ragam budaya di Indonesia. Subtema ini siswa diperkenalkan rumah adat dan pakaian adat serta keunikannya masing-masing.

### 3. Literasi budaya dan kewargaan

Literasi budaya dan kewargaan adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia, seperti menghargai perbedaan-perbedaan pakaian adat, rumah adat, warna kulit, suku, ras dan keragaman lainnya. Kemudian juga memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara seperti kewajiban untuk taat peraturan dalam kehidupan bermasyarakat, serta berhak mengikuti partisipasi kegiatan dalam masyarakat. Literasi budaya dan kewargaan ini mengenalkan sejak dini keragaman di Indonesia seperti halnya ragam suku, budaya, bahasa, adat istiadat kepercayaan dan sebagainya.

### 4. Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan

Indikator keberhasilan ini adalah meningkatkan literasi budaya dan kewargaan yang ditunjukkan dengan meningkatnya aspek dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Indikator ini disesuaikan dengan karakter dasar dalam literasi budaya dan kewargaan.

**Tabel 1.1 Indikator Keberhasilan**

No.	Indikator
1.	Siswa mampu mengidentifikasi contoh kerja sama dan menghargai terhadap teman yang berbeda suku, budaya, agama dan ras. (Sumber: Hardiansyah, 2017:16)
2.	Siswa mampu membedakan keragaman di Indonesia.
3.	Siswa mampu menjelaskan keunikan dari keragaman budaya di Indonesia.