



Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Di Sekolah Dasar

Lina Indi Ainumila¹, Wuli Oktiningrum²

^{1,2} Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

Correspondence: wulie.okti@uniramalang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop interactive PowerPoint media to increase cultural literacy and citizenship in schools. This research is an R&D research referring to the Borg & Gall model covering 7 of 10 stages, namely information gathering, planning, preliminary product development, initial field trials, initial product revisions, main field trials, and main product revisions. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, product assessment, and tests. The study results showed that PowerPoint interactive learning media is valid to use and can increase cultural literacy and citizenship in thematic learning in elementary schools.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 10 Jun 2021

First Revised 17 Jul 2021

Accepted 09 Sep 2021

First Available online 12 Okt 2021

Publication Date 1 Nov 2021

Keyword:

Cultural literacy and citizenship,
PowerPoint interactive media
Civic in elementary

Kata Kunci:

Literasi budaya dan
kewarganegaraan,
Media Interaktif PowerPoint,
PKn di SD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif powerpoint untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian R&D mengacu pada model Borg & Gall mencakup 7 dari 10 tahapan yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk pendahuluan, uji coba lapangan awal, revisi awal produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk utama. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, penilaian produk, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *powerpoint* valid untuk digunakan serta dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dimana dunia semakin terhubung dan terintegrasi, penguasaan literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi hal yang sangat penting untuk dikuasai. Literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan salah satu literasi dasar pada framework pembelajaran di abad ke-21 (Aini & Nuro, 2023; Asuta et al., 2023; Fahrianur et al., 2023; Muyassaroh & Herianingtyas, 2023). Literasi budaya mengacu pada pemahaman dan apresiasi terhadap berbagai aspek budaya yang ada di sekitar kita seperti bahasa, nilai-nilai, seni, tradisi, dan adat istiadat (Aeni, 2023; T. L. D. Putri et al., 2023). Sementara literasi kewarganegaraan berkaitan dengan pemahaman individu tentang hak, kewajiban dan partisipasi aktif sebagai warga negara dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik (Destriani et al., 2023; Safitri & Ramadan, 2022). Literasi budaya dan kewargaan sangat penting dikuasai di abad ke-21, karena menjadi suatu yang pasti bagi setiap individu dihadapkan pada 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 (Darmawan et al., 2023). Dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, penguasaan literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi landasan yang penting untuk membangun masyarakat yang berdaya saing, inklusif, serta harmonis.

Indonesia memiliki berbagai suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan strata sosial. Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi melalui pendidikan yang terintegrasi, mulai dari keluarga, sekolah, hingga masyarakat (Destriani et al., 2023; Nudiati, 2020). Literasi budaya melibatkan pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek budaya seperti bahasa, adat istiadat, nilai-nilai, norma, makanan, seni, dan praktik-praktik kehidupan sehari-hari yang diwariskan oleh kelompok-kelompok manusia tertentu (Safitri & Ramadhan, 2022). Pemahaman ini membantu individu untuk menghargai dan menghormati keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Selain itu, literasi kewarganegaraan melibatkan pemahaman tentang nilai-nilai kewarganegaraan yang mendasari hubungan antara individu dengan masyarakat dan negara. Nilai-nilai seperti kesetaraan, keadilan, partisipasi aktif dalam kehidupan sosial, tanggung jawab, dan hak serta kewajiban sebagai warga negara menjadi fokus dalam literasi kewarganegaraan (Yusuf & Putra, 2019). Oleh karena itu, literasi budaya dan kewargaan sangat penting bagi setiap siswa, sebagai prasyarat untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, toleransi terhadap sesama, dan cinta tanah air (Helaluddin, 2018; Simon et al., 2023). Dengan mengintegrasikan pendidikan literasi budaya dan kewarganegaraan baik pada lingkup keluarga, sekolah, hingga masyarakat, dapat membangun masyarakat yang lebih inklusif, saling menghargai, dan memiliki kesadaran kewarganegaraan yang kuat.

Multikultural telah menjadi isu dunia dan merupakan konsekuensi dari globalisasi. Dengan adanya globalisasi, manusia akan menghadapi berbagai perbedaan seperti perbedaan pandangan atau pendapat, nilai, cara berkomunikasi, dan kebiasaan yang lebih kompleks baik secara lokal maupun global. Permasalahan terkait kemampuan literasi literasi budaya dan kewarganegaraan kini menjadi tantangan dan perlu mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan. Pemahaman tentang budaya dan nilai-nilai kewarganegaraan ini perlu diimplementasikan sejak sekolah dasar. Sekolah dasar adalah tempat yang ideal untuk

membangun kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan (F. D. C. Putri & Nurhasanah, 2023). Hal ini karena sekolah dasar merupakan tahap awal pendidikan formal bagi anak-anak, di mana mereka membangun dasar pemahaman dan pola pikir mereka tentang dunia di sekitar mereka (Trinova et al., 2020). Mereka perlu dipersiapkan guna melanjutkan nilai-nilai luhur menjadi penerus. Untuk itu siswa sekolah dasar perlu mengenal lingkungan dirinya, memahami sosial dan budaya sebagai jari dirinya. Pengenalan budaya dalam bingkai literasi budaya perlu dilakukan kepada siswa sekolah dasar agar mereka mamahami budaya leluhurnya yang penuh dengan nilai kearifan (Triwardhani et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan literasi budaya dan kewarganegaraan perlu dilakukan dan diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dasar.

Literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan aspek penting dalam pendidikan gune membentuk generasi yang toleran, menghargai keragaman budaya, serta memiliki kesadaran sebagai warga negara yang aktif. Namun, dalam banyak kasus pelaksanaan literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar masih belum optimal. Masih banyak ditemui berbagai permasalahan diantaranya terkait kurikulum yang belum memadai, kesiapan guru, materi dan sumber belajar yang terbatas, evaluasi yang belum memadai, serta keterbatasan waktu pembelajaran (Afriadi et al., 2023; Djuwita, 2023; Hidayah, 2023; Wahyudi et al., 2021). Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Permanu yang terletak Desa Permanu Kec. Pakisaji Kabupaten Malang menunjukkan hasil yang serupa dimana kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan masih belum optimal dan masih perlu untuk ditingkatkan. Media dan sumber belajar yang memfasilitasi kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan juga masih terbatas. Sementara, di sekolah tersebut ada beberapa alat penunjang yang biasa digunakan oleh guru yaitu laptop, LCD, televisi maupun kaset yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, alat penunjang tersebut jarang dipakai terutama untuk kelas IV. Pada masa pandemi COVID-19 ini di SD Negeri 1 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 SD Negeri 1 Permanu menerapkan proses pembelajaran dengan memberikan tugas setiap hari kepada siswa melalui google form atau Via Whatsapp.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam berbagai mata pelajaran dan memberi pengalaman langsung terhadap siswa. Dilihat dari pengertian 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 nenuntut 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. 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.

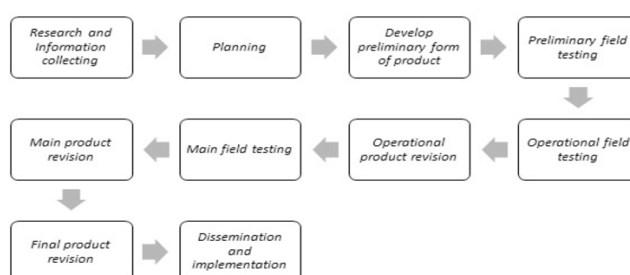
Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh adalah media pembelajaran interaktif Powerpoint. Media powerpoint interaktif dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring (Setiawan et al., 2022). Powerpoint menyajikan pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menarik

(Adonu et al., 2021). Aplikasi powerpoint juga dapat digunakan untuk mengemas bahan ajar menjadi lebih ringkas dan efektif disertai dengan gambar ilustrasi dan animasi yang membantu siswa memahami materi (H. P. Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran interaktif PowerPoint juga dibutuhkan untuk memahami materi terutama siswa SD, karena terdapat gambar-gambar, animasi serta materi yang jelas dalam pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Media interaktif menuntun siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik. Banyak penelitian mengkonfirmasi dampak positif penggunaan powerpoint dalam proses pembelajaran (Chávez Herting et al., 2023; Gulo & Harefa, 2022; Ishartono et al., 2022; Lasut et al., 2022; LeFebvre et al., 2022; León & García-Martínez, 2021). Media pembelajaran interaktif Powerpoint telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Media interaktif PowerPoint tidak hanya mampu mengemas informasi secara ringkas dan efektif dengan ilustrasi gambar yang mendukung, tetapi juga memberikan kemampuan interaktivitas yang siswa sekolah dasar dimana variasi gambar dan animasi yang menarik membantu mempertahankan minat dan pemahaman materi siswa.

Pengembangan media Powerpoint interaktif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan untuk meningkatkan kemampuan matematika (Nugroho et al., 2022), keterampilan sosial (Mulyanto & Mustadi, 2023), pemahaman konsep (Patimah & Kelana, 2023), hasil belajar (Jati et al., 2023), dan motivasi belajar siswa (Fitriani & Rhiyanto, 2023). Namun, pengembangan media PowerPoint interaktif pada pembelajaran tematik yang secara spesifik bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar masih jarang dikembangkan. Berdasarkan latar belakan permasalahan dan potensi yang telah dipaparkan, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Dengan begitu, peneitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif powerpoint yang valid untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model R&D Borg & Gall. Adapun langkah-langkahnya meliputi penelitian awal dan pengumpulan informasi (*reseach and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan produk awal (*develop preliminary product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*preliminary product revision*), uji lapangan utama (*main field testing*), revisi produk utama (*main product revision*), uji operasional (*operational product testing*), revisi produk operasional (*operational product revision*), serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Adapun tahapan-tahapan tersebut digambarkan seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian R&D model Borg & Gall

Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ketujuh karena keterbatasan yang menjadi kendala penelitian. Subjek uji coba dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 4 SD. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan tes. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif melalui validator ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa. Adapun hasil validasi kemudian dikonversi berdasarkan klasifikasi kelayakan menurut Mardapi (2012) pada Tabel 1 berikut.

Table 1. Kategori kelayakan produk menurut validasi ahli

Rentang Skor	Kategori
$X > 4,08$	Sangat Valid
$3,36 < X = 4,08$	Valid
$2,64 < X = 3,36$	Cukup
$1,92 < X = 2,64$	Kurang
$X = 1,92$	Sangat Kurang

Adapun konversi kategori kelayakan respon siswa dianalisis berdasarkan kategori tingkat pencapaian menurut Tegeh & Kirna (2013) seperti yang termuat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori kelayakan produk untuk uji respon siswa

Tingkat pencapaian	Kategori
90 - 100%	Sangat Valid
75 - 89%	Valid
65 - 74%	Cukup
55 - 64%	Kurang
1 - 54%	Sangat Kurang

Media interaktif PowerPoint harus memenuhi minimal dalam kategori “baik”. Produk harus direvisi dan divalidasi kembali hingga memenuhi kategori minimal “baik” dalam penilaian ahli dan juga respon guru dan siswa.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Budaya literasi di dunia pendidikan Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain. Survei yang dilakukan oleh lembaga nasional dan internasional menunjukkan bahwa indeks literasi peserta didik Indonesia masih berada pada peringkat yang rendah secara global. Data dan fakta ini menunjukkan bahwa sekolah perlu mengembangkan budaya literasi dengan memperkuat kemampuan dalam enam literasi dasar (Dafit et al., 2023). Pengembangan literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi hal yang sangat penting dalam konteks pendidikan di sekolah dasar. Literasi budaya dan kewarganegaraan melibatkan pemahaman tentang budaya lokal, nasional, dan global, serta pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Anditasari et al., 2023; Kabari et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif PowePoint guna mendukung ketercapaian pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan. Media ini dikembangkan melalui 7 tahapan R&D model Borg & Gall meliputi penelitian dan

pengumpulan informasi (*reseach and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan produk awal (*develop preliminary product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*preliminary product revision*), uji lapangan utama (*main field testing*), revisi produk utama (*main product revision*). Adapun masing-masing tahapan pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

3.1 Penelitian dan pengumpulan informasi (*reseach and information collecting*)

Sebelum melakukan pengembangan produk awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi. Ditemukannya beberapa kendala, sebagai berikut: (1) kesulitan dalam memahami materi karena tidak adanya penyampaian secara langsung, (2) interaksi guru dan siswa kurang baik dalam proses pembelajaran karena karena kurang komunikasi dan tidak adanya interaksi secara langsung, (3) media pembelajaran yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kurang hanya melalui google form dan watshap, (4) minat belajar dan membaca siswa masih rendah, terlihat ketika pembelajaran berlangsung jika tidak ada perintah dari guru, maka siswa tidak aktif untuk belajar, (5) belum optimalnya kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa, serta (6) belum tersedianya media pembelajaran interaktif PowerPoint untuk meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan studi kepustakaan untuk mengeksplorasi dan menemukan solusi dari beberapa permasalahan tersebut.

Media powerpoint interaktif dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring (Setiawan et al., 2022). Media Powerpoint interaktif merupakan media pembelajaran yang banyak memberikan dampak positif dalam pembelajaran seperti meningkatkan kemampuan matematika (Nugroho et al., 2022), keterampilan sosial (Mulyanto & Mustadi, 2023), pemahaman konsep (Patimah & Kelana, 2023), hasil belajar (Jati et al., 2023), dan motivasi belajar siswa (Fitriani & Rhiyanto, 2023). Powerpoint menyajikan pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menarik (Adonu et al., 2021). Aplikasi powerpoint juga dapat digunakan untuk mengemas bahan ajar menjadi lebih ringkas dan efektif disertai dengan gambar ilustrasi dan animasi yang membantu siswa memahami materi (H. P. Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran interaktif PowerPoint juga dibutuhkan untuk memahami materi terutama siswa SD, karena terdapat gambar-gambar, animasi serta materi yang jelas dalam pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Media interaktif menuntun siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik. Banyak penelitian mengkonfirmasi dampak positif penggunaan powerpoint dalam proses pembelajaran (Chávez Herting et al., 2023; Gulo & Harefa, 2022; Ishartono et al., 2022; Lasut et al., 2022; LeFebvre et al., 2022; León & García-Martínez, 2021). Media pembelajaran interaktif Powerpoint telah terbukti menjadi alat yang efektif sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan guna meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar.

3.2 Perencanaan (*planning*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka dilakukan perencanaan secara cermat dengan menganalisis tujuan pembelajaran, konten yang akan disajikan, dan cara menyampaikannya secara interaktif. Selain itu, peneliti juga menganalisis indikator kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan untuk diintegrasikan pada konten media interaktif PowerPoint yang akan dikembangkan. Selain itu, agar tampilan menarik, peneliti juga membuat desain tampilan, animasi, video, tautan, serta pertanyaan interaktif dan kuis.

3.3 Pengembangan Produk Awal (*develop preliminary product*)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran interaktif powerPoint. Media pembelajaran interaktif PowerPoint ini didesain melalui langkah-langkah yang dilakukan yaitu; 1) membuat *story board* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan media, supaya bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik; 2) *story board* kemudian bisa dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran interaktif *power point*. Membuat media pembelajaran memperhatikan aspek warna dan komposisi sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran tersebut; dan 3) proses pembuatan media pembelajaran interaktif *power point* merupakan proses akhir dengan memperhatikan tentang gambar, animasi, warna background, warna *font*, dan bentuk *font*. Sebagai langkah terakhir dari pembuatan media pembelajaran *power point* yaitu dengan menyimpan file *power point* menjadi *power point show*.

Produk awal yang telah dikembangkan kemudian dilakukan validasi ahli dalam hal ini yaitu ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi untuk melihat validitas atau kelayakan media pembelajaran interaktif PowerPoint. Berikut merupakan hasil rekapitulasi validasi ahli media yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Media

No	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1	Tampilan media	4,78	Sangat Valid
2	Penyajian	5	Sangat Valid
Rata-rata		4,89	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa berdasarkan ahli media, media interaktif PowerPoint yang dikembangkan valid untuk dilakukan uji coba secara lebih lanjut. Pada aspek tampilan media rerata skor 4,78, sebagaimana kategorisasi kelayakan produk sesuai yang termuat pada Tabel 1 termasuk dalam kategori sangat valid. Begitu pula pada aspek penyajian juga berada pada kategori sangat valid dengan rerata 5. Dengan begitu rerata keseluruhan aspek yaitu 4,89 dengan kategori sangat valid. Dengan begitu, berdasarkan ahli media produk media interaktif PowerPoint yang dikembangkan sangat valid dan layak untuk dilakukan uji coba lebih lanjut. Adapun hasil validasi media interaktif PowerPoint berdasarkan ahli materi dijabarkan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Materi

No	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1	Materi	4,86	Sangat Valid
2	Penyajian	4	Valid
Rata-rata		4,45	Sangat Valid

Sesuai dengan data yang termuat pada Tabel 4, media interaktif PowerPoint dari aspek materi berada pada kategori sangat valid dengan skor rerata 4,86. Sedangkan pada aspek penyajian berada pada kategori valid dengan rerata 4. Namun dengan begitu secara keseluruhan penilaian ahli materi menunjukkan kualitas media interaktif PowerPoint berada

pada kategori sangat valid dengan rerata 4,45. Dengan begitu, media interaktif *Power point* sangat valid dan dapat dilakukan uji coba lebih lanjut.

3.4 Uji Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Setelah media diuji kevalidan melalui validasi peneliti melakukan uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Pada uji coba lapangan awal peneliti mengetahui kelemahan produk dari segi penggunaan saat di lapangan. Peneliti mengambil dari komentar-komentar dan tanggapan siswa saat menggunakan media pembelajaran Powerpoint interaktif dalam proses pembelajaran. Adapun hasil uji respon siswa terhadap media pembelajaran Powerpoint interaktif yang dikembangkan disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Respon Siswa

No	Subjek	Skor
1	AR	80
2	AF	100
3	DV	80
4	FM	100
5	GP	90
6	IP	100
Total Skor		550
Persentase		91,7%
Kategori		Sangat valid

Hasil uji respon siswa pada uji lapangan awal dapat diketahui perolehan total skor sebesar 550 dan rata-rata 92, sehingga dapat dikategorikan sangat valid. Catatan setelah peneliti melakukan uji coba lapangan awal bahwa dalam *power point* terdapat salah satu slide yang background shape dengan tulisan ada yang sama-sama gelap sehingga siswa kesulitan membaca materi. Kemudian siswa mempertanyakan suara setiap klik tombol, Karena pada media media pembelajaran interaktif *power point* tersebut belum ada variasi suara saat klik tombol-tombolnya. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal maka dapat di uji cobakan dalam kelompok besar setelah revisi.

3.6 Revisi Produk Awal (*Preliminary Product Revision*)

Berdasarkan hasil uji lapangan awal terhimpun beberapa masukan diantaranya terdapat salah satu slide yang background shape dengan tulisan ada yang sama-sama gelap sehingga siswa kesulitan membaca materi. Kemudian siswa mempertanyakan suara setiap klik tombol, Karena pada media media pembelajaran interaktif *power point* tersebut belum ada variasi suara saat klik tombol-tombolnya. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal maka dapat di uji cobakan dalam kelompok besar setelah revisi. Berdasarkan masukan tersebut produk kemudian direvisi agar lebih baik dan siap diujikan pada uji lapangan utama.

3.7 Uji Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

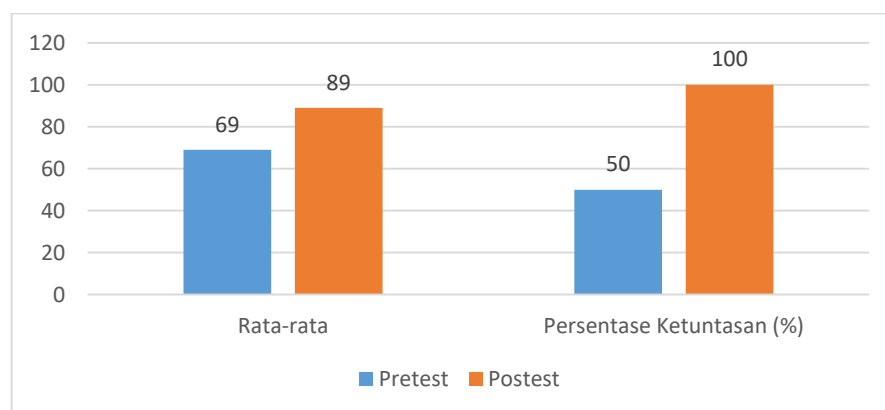
Uji coba kelompok besar dilakukan pada 4 Mei 2021 di SD Negeri 1 Permanu. Subyek uji coba kelas 4 SD Negeri 1 Permanu. Data hasil uji lapangan utama diperoleh melalui uji respon siswa dengan subjek yang lebih luas serta tes tulis berupa pretest dan

posttest. Adapun hasil uji respon siswa pada uji lapangan utama termuat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil uji respon siswa

No	Subjek	Skor
1	AR	100
2	AT	100
3	BO	80
4	FM	100
5	HB	90
6	IW	100
7	IN	100
8	JD	100
9	RD	90
10	RS	100
11	RN	100
12	WR	80
13	WK	100
14	YW	90
	Total skor	1330
	Persentase	95%
	Kategori	Sangat valid

Hasil angket respon siswa kelompok besar dapat diketahui perolehan total skor sebesar 1330 dan persentase pencapaian 95%, sehingga dapat dikategorikan sangat valid. Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif power point layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest dan postes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa sesuai yang disajikan pada gambar 2 berikut



Gambar 2. Peningkatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa

Berdasarkan diagram yang termuat pada Gambar 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi

budaya dan kewarganegaraan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif powerpoint dapat meningkatkan sikap multikultural (Fitriawati & Harmanto, 2022) dan literasi budaya (dewi, dkk., 2023). Media pembelajaran interaktif Powerpoint telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Kelebihannya yang mencakup dinamika, interaktivitas, dan daya tarik telah membuatnya menjadi pilihan populer dalam menyampaikan materi pembelajaran. Aplikasi Powerpoint tidak hanya mampu mengemas informasi secara ringkas dan efektif dengan ilustrasi gambar dan animasi yang mendukung, tetapi juga memberikan kemampuan interaktivitas yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Terutama pada tingkat sekolah dasar, di mana variasi gambar dan animasi membantu mempertahankan minat siswa serta memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap materi. Banyak penelitian telah mengkonfirmasi efek positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif Powerpoint, memperkuat peran pentingnya dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pada tahap ini tidak ada masukan untuk perbaikan produk sehingga pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai tahap ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif powerpoint yang dikembangkan valid untuk digunakan serta dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penggunaan media interaktif Powerpoint dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adonu, C. J., Nwagbo, C. R., Ugwuanyi, C. S., & Okeke, C. I. O. (2021). Improving Students' Achievement and Retention in Biology using Flipped Classroom and Powerpoint Instructional Approaches: Implication for Physics Teaching. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 25(02), 234–247. <https://orcid.org/0000-0003-2174-3674>
- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 325–334.
- Afriadi, B., Komarudin, & Dudung, A. (2023). Development of citizenship education in Indonesian. *International Journal of Business, Law, and Education*, 4(2), 435–447.
- Aini, D. F. N., & Nuro, F. R. M. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru sebagai Pendukung Keterampilan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 840–851. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4744>
- Anditasari, R. D., Sutrisno, S., Nur'aini, K. N., & Aristyowati, A. (2023). Actualization of Civic Literacy in the Learning of Citizenship in High School. *International Journal of Educational Qualitative Quantitative Research*, 2(1), 7–11. <https://doi.org/10.58418/ijeqqr.v2i1.36>

- Asuta, C., Amanda, O., Nurani, T., Putri, W. A., & Dafit, F. (2023). Meningkatkan keterampilan literasi multidimensi melalui program holistik di sekolah dasar. *Central Publisher*, 1(5), 403–408.
- Chávez Herting, D., Cladellas Pros, R., & Castelló Tarrida, A. (2023). Habit and social influence as determinants of Powerpoint use in higher education: A study from a technology acceptance approach. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 497–513. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1799021>
- Dafit, F., Agustiani, Rohmah, A., Fitri, N., & Rafikin, S. K. (2023). Budaya literasi dalam dunia pendidikan (studi kasus pada SD di provinsi riau). *Khatulistiwa*, 3(3), 143–152.
- Darmawan, Z., Sashikirana, K. W., Pangaribuan, N. K., & Dafit, F. (2023). *Literasi Kebudayaan Dan Kewarganegaraan Di SD Islam Terpadu Insan Utama Pendahuluan*. 2(2), 314–319.
- Destriani, S., Hendriani, A., & Giwangsa, S. F. (2023). Development of Diary Teaching Materials “Exploring My Country Indonesia” as Cultural and Citizenship Literacy Activities in Elementary School IPS Learning. *Widyagogik*, 11(1), 24–36.
- Dewi, N. L. N. L., Suarni, N. K., & Widiana, I. W. (2023). Powerpoint Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Berbantuan Aplikasi Lectora Inspire terhadap Literasi Budaya Mapel IPS. *Jurnal Ilmiah Tri Hita Karana*, 1(2).
- Djuwita, P. (2023). Development of Value-Based Citizens Education Textbook with Innovative Approach. *Mathematics and Science Education International Seminar 2021*, 288–298. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-012-1_36
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(1), 1012–1113. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/958/761>
- Fitriani, D., & Rhiyanto. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas Xii Sma/Ma. *Jurnal Berkala Ilmiah Biologi*, 12(2), 452–465. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Fitriawati, N. S., & Harmanto, H. (2022). Pengembangan Media PPT Ispring Suite Materi Sumpah Pemuda dalam Menguatkan Sikap Multikultural Siswa Kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 64–80. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p64-80>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi [Design of Cultural Literacy in Indonesian Language Learning in Higher Education]. *Estetik*, 01(02).

- Hidayah, Y. (2023). Preparing Primary Education Teachers to Teach Civic Education in the Indonesian Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 73–84. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.1208>
- Ishartono, N., Nurcahyo, A., bin Sufahani, S. F., & Afyah, A. N. (2022). Employing Powerpoint in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students' Understanding: Does It Help? *Asian Journal of University Education*, 18(3), 649–662. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18952>
- Jati, F. K., Kartono, K., & Halidjah, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Powerpoint pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, 5(1), 318–329. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2833>
- Kabari, M. I., Hayati, R. M., Ningsih, S. W., Dafara, Z. D., & Dafit, F. (2023). Pengembangan literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah dasar: studi kasus di Pekanbaru. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 73–82.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001–5009. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- LeFebvre, L., Parsons, M., Entwistle, C., Boyd, R., & Allen, M. (2022). Rethinking Powerpoint Slide Design for Multimedia Learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 50(4), 503–520. <https://doi.org/10.1177/00472395221077628>
- León, S. P., & García-Martínez, I. (2021). Impact of the provision of Powerpoint slides on learning. *Computers and Education*, 173(January). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104283>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Muyassaroh, I., & Herianingtyas, N. L. R. (2023). Enhancing Elementary Preservice Teachers' Scientific Literacy by Using Flipped Problem-Based Learning Integrated with E-campus. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 8(2), 1–12.
- Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nugroho, S. A., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2022). Developing powerpoint-based interactive multimedia of mathematics learning multiples and factors materials for elementary school. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2), 411–420. <https://doi.org/10.25082/amler.2022.02.009>
- Patimah, S., & Kelana, J. B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas IV. 2(1), 72–84. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i1.11744>

- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Putri, T. L. D., Adha, M. M., & Putri, D. S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Literasi Baca dan Kompetensi Kewarganegaraan Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pedagogi: Jurnal ...*, 3(1), 24–29. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/1067%0Ahttps://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/download/1067/1280>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>
- Simon, E., Olak, P., Yani, D., Saifullah, A., & Sekumi, N. (2023). Analisis Hubungan Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Pelajaran PPKn. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(2).
- Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal : Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(2), 213–222.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Pratama, R. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Wahyudi, Affandi, I., & Darmawan, C. (2021). Citizenship Education Challenges in Border Areas: A Case Study in Sebatik Island, Nunukan Regency, North Kalimantan Province. *1st International Conference Of Education, Social And Humanities (INCESH 2021)*, 581(Incesh), 472–476.