

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MATERI KERAJINAN
NUSANTARA KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran SBdP Kelas V SD Laboratorium
UPI Kampus Cibiru)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

RISHA NURUL ANBI

1904964

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RISHA NURUL ANBI

1904964

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT*
INTERAKTIF UNTUK MATERI KERAJINAN NUSANTARA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran SBdP Kelas V SD Laboratorium
UPI Kampus Cibiru)

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

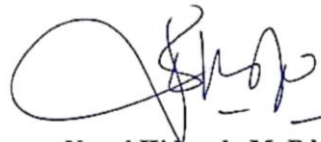
Pembimbing I



Drs. H. Umar, M. Pd.

NIP. 195809131986031002

Pembimbing II



Nurul Hidayah, M. Pd.

NIP. 198907292018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M. Pd.

NIP. 198111082008012015

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MATERI KERAJINAN
NUSANTARA KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran SBdP Kelas V SD Laboratorium
UPI Kampus Cibiru)

Oleh

Risha Nurul Anbi

1904964

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Risha Nurul Anbi

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Risha Nurul Anbi, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MATERI
KERAJINAN NUSANTARA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk Materi Kerajinan Nusantara Kelas V Sekolah Dasar" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023

Yang membuat Pernyataan



Risha Nurul Anbi

NIM. 1904964

MOTTO

”Kerjaan apa yang bisa kamu kerjakan saat ini juga. Menghargai waktu.”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk Materi Kerajinan Nusantara Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dengan materi kerajinan nusantara. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi beberapa pihak yang terlibat dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Bandung, Juli 2023

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah *robbil'alam*, atas izin Allah SWT skripsi ini dapat selesai. Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yth. Drs. H. Umar, M. Pd., selaku dosen pembimbing I skripsi yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Yth. Nurul Hidayah, M. Pd., selaku dosen pembimbing II skripsi yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi, semangat saran dan masukan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Yth. Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Yth. Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Yth. Dr. Asep Herry Hernawan, M. Pd., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Yth. Hendriyana, S.T., M.Kom., selaku ahli media yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang penulis rancang.
7. Yth. Uus Kusnadi, M. Pd., selaku ahli materi yang telah bersedia melakukan validasi terhadap materi dalam media pembelajaran yang penulis rancang.
8. Yth. Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd selaku ahli bahasa yang telah bersedia melakukan validasi terhadap kebahasaan dalam media pembelajaran yang penulis rancang.
9. Yth. Bapak dan Ibu dosen PGSD yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dari awal berkuliah hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Yth. Kepala sekolah, guru kelas, serta siswa-siwa kelas V SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru yang telah bersedia berpartisipasi dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Diri sendiri yang selalu berusaha untuk bersemangat dan berjuang meraih gelar sarjana untuk membanggakan diri sendiri dan keluarga.

12. Orang tua, bapak Ishak Nugraha dan ibu Pipip yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan semangat yang sangat berharga bagi penulis serta Alm. mamah Eti Kurniawati yang telah melahirkan dan membesarkan penulis.
 13. Adik-adik tersayang, Indri Rahma Puspadila dan Mochammad Fachri Assidiq yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
 14. Rahadian Muhammad Nurhakim, selaku orang terdekat penulis yang selalu menemani, menghibur, memberikan semangat, motivasi dan menjadi pendengar dikala lelah.
 15. Teman-teman terdekat khususnya Bintang Puspita, Mevi Tasya Mevlevi, Nadia Handayani, dan Nur Alawiyah, yang membantu serta memberikan semangat.
 16. Teman-teman Panceg, khususnya Susan, Gandis, Alfi, Sofi, Nurul, Vania dan Natasha, yang senantiasa menemani penulis selama perkuliahan.
 17. Teman-teman Dapur Seni Biru yang mewarnai kehidupan perkuliahan dan memberikan semangat, canda dan tawa.
 18. Teman-teman kelas E PGSD 2019 yang mewarnai kehidupan perkuliahan.
- Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala bentuk dukungan, bimbingan, saran, masukan dan doa yang telah diberikan kepada penulis menjadi pahala yang diberkahi Allah SWT.

Bandung, Juli 2023

Penulis.

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MATERI KERAJINAN
NUSANTARA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Risha Nurul Anbi

1904964

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat peserta didik dalam mengetahui dan mempelajari berbagai karya kerajinan nusantara pada pembelajaran SBdP kelas V sekolah dasar serta dinamika proses pembelajaran di era digital. Pembelajaran di era digital memiliki karakteristik *digital native* yakni siswa hidup bersentuhan langsung dengan dunia digital. Maka guru sebagai fasilitator dalam belajar harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa sehingga siswa memperoleh informasi lebih banyak dibanding waktu yang disediakan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui rancang bangun dan proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara di kelas V sekolah dasar serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap produk media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode D&D (*design and development*) dengan model penelitian D&D (*design and development*) menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Partisipan pada penelitian ini melibatkan 26 peserta didik dan 1 guru kelas V sekolah dasar serta para ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diperoleh skor sebesar 88,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Respon dari guru sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Layak” dan respon peserta didik sebesar 93,1% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V SD layak digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, *design and development*, pembelajaran SBdP, kerajinan nusantara

**DESIGN INTERACTIVE POWERPOINT-BASED LEARNING MEDIA FOR
CLASS V NUSANTARA CRAFT MATERIALS FOR ELEMENTARY
SCHOOLS**

Risha Nurul Anbi

1904964

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of interest of students in knowing and learning various Indonesian handicrafts in SBdP class V elementary school learning and the dynamics of the learning process in the digital era. Learning in the digital era has digital native characteristics, namely students live in direct contact with the digital world. So teachers as facilitators in learning must be able to design learning activities that can help students so that students get more information than the time provided. The purpose of this study is to determine the design and development process of interactive powerpoint learning media for archipelago craft materials in grade V elementary schools and find out the response of teachers and students to the media products developed. This research uses the D&D (design and development) method with the D&D (design and development) research model using qualitative descriptive analysis techniques. Participants in this study involved 26 students and 1 grade V elementary school teacher as well as experts, namely media experts, material experts and linguists. Based on the validation results from experts, a score of 88.2% was obtained in the category "Very Decent". The response from teachers was 95.8% with the category "Very Decent" and the response from students was 93.1% with the category "Very Decent". These results show that interactive powerpoint-based learning media products for class V elementary school archipelago craft materials are suitable for use

Keywords: *Learning media, interactive powerpoint, design and development, SBdP Learning, archipelago crafts*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar.....	8
2.1.1 Pembelajaran Inovatif	9
2.1.2 TPACK (<i>Technology Pedagogical Content Knowledge</i>).....	10
2.1.3 HOTS (<i>High Order Thinking Skill</i>).....	11
2.2 Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.3 <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	13
2.3 Materi Kerajinan Nusantara di Sekolah Dasar	17
2.4 Penelitian Relevan	22
2.5 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Prosedur Penelitian.....	25
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Teknik Analisis Data	33

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan.....	35
4.2 Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	66
5.1.1 Simpulan	66
5.1.2 Implikasi	67
5.1.3 Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73
RIWAYAT PENULIS.....	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerajinan Batik	18
Gambar 2. 2 Kerajinan Kulit.....	19
Gambar 2. 3 Kerajinan Topeng.....	19
Gambar 2. 4 Kerajinan Gerabah.....	19
Gambar 2. 5 Kerajinan Rotan.....	20
Gambar 2. 6 Kerajinan Tembikar.....	20
Gambar 2. 7 Kerajinan Batu.....	21
Gambar 2. 8 Kerajinan Getah Nyatu	21
Gambar 2. 9 Kerajinan Tikar Anyaman	21
Gambar 2. 10 Kerajinan Perak	22
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 Prosedur Model D&D	26
Gambar 4. 1 Alur Navigasi	43
Gambar 4. 2 Fitur Canva.....	44
Gambar 4. 3 Rancangan Button	44
Gambar 4. 4 Rancangan Asset dan Animasi	44
Gambar 4. 5 Rancangan Background.....	45
Gambar 4. 6 Hyperlink.....	48
Gambar 4. 7 Mengumpulkan Background	49
Gambar 4. 8 Mengumpulkan asset.....	49
Gambar 4. 9 Hasil Seluruh Slide Powerpoint	49
Gambar 4. 10 Export File Powerpoint	50
Gambar 4. 11 Rekapitulasi Respon Guru.....	57
Gambar 4. 12 Rekapitulasi Respon Siswa	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru Terhadap Pembelajaran	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	31
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	31
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa	31
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Respon Guru.....	32
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Respon Siswa	32
Tabel 3. 7 Interpretasi Skala Likert.....	34
Tabel 4. 1 Teknologi Pendukung	39
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media.....	41
<i>Tabel 4. 3 User Interface</i>	<i>45</i>
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Media	51
Tabel 4. 5 Revisi Media	52
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 4. 7 Revisi Materi.....	53
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	54
Tabel 4. 9 Revisi Bahasa.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Respon Guru	56
Tabel 4. 11 Hasil Respon Siswa.....	57
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	59
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa dan Guru.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	74
Lampiran 2 Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Media	78
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi.....	82
Lampiran 5 Angket Penilaian Ahli Bahasa	85
Lampiran 6 Angket Penilaian Respon Guru	88
Lampiran 7 Angket Penilaian Respon Siswa	90
Lampiran 8 laksanaan Pembelajaran.....	142
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	149
Lampiran 10 Lembar Evaluasi	152
Lampiran 11 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif....	153
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru	157
Lampiran 13 Buku Bimbingan.....	159

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dalyono, B., & Enny Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(3), 33–42.
- Dewi, N. K., Suartini, L., & Rediasa, I. N. (2015). Kerajinan Gerabah Tinggang di Desa Banyumulek Kecamatan Kediri Lombok Barat. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 3(2), 1–9.
- Fakhriyanur. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. In *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika* (Vol. 05, Issue 02).
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(9), 1–11.
- Fibriyanti, Y. V., Zulyanti, N. R., & Alfiani, A. (2021). Pengembangan Umkm Kerajinan Anyaman Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sumberjo Kecamatan Sarirejo Kabupaten Lamongan. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 612–616. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11584>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Fitriana, F., & Azmi Bakhtiar, F. (2014). *Karakteristik Siswa Kelas Sd*. hal 33.
- Gusliati, P. (2019). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference, January 2010*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Mareza, L. (2017). PENDIDIKAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) SEBAGAI STRATEGI INTERVENSI UMUM BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>
- Martono, M. (2010). Implementasi Pembelajaran Keterampilan Kerajinan Dengan Pendekatan Pemberdayaan Potensi Seni Kerajinan Daerah Setempat. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 80–93. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.220>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas

- Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Metode, A., & Kunci, K. (2016). *1350-2727-1-Pb (1)*. 6, 173–181.
- Mubarat, H., & Junoko, S. (2020). Konsep dan Strategi Upaya Pelestarian Kerajinan Laker Palembang Melalui Pelatihan dan Workshop. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i1.961>
- Muh Syauci Malik. (2020). Analisis Hots, 4C, Literasi, Dan Pendidikan Karakter Dalam Seni Budaya Dan Prakarya Mi/Sd Kurikulum 2013. *Elementary*, 8, 73. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 1–14.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 123–144.
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Pitriani, S. (2020). ANALISIS MATERI POKOK SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) KELAS III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Puspita, L., Soetopo, S., & Susanti, A. (2016). Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 262 Plaju. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 3(2), 121–130.
- 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>
- Raharjo, T. (2011). Seni Kriya & Kerajinan. *Yogyakarta: Program Pascasarjana.*, 1–158. [http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages from B4-Seni Kriya dan Kerajinan.pdf](http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages%20from%20B4-Seni%20Kriya%20dan%20Kerajinan.pdf)

- Raharjo, T. (2013). Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan. *Institutional Repository*, 1(8), 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/6698/5754>
- 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>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Samodro. (2012). Karakteristik Kerajinan berbasis Kearifan Lokal pada Produk Kerajinan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Seni Dan Desain, Nopember 2012*.
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macro Powerpoint Bagi Guru. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>
- Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 69–73. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p69-73>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Suradi, A. (2018). *Pendidikan berbasis multikultural dalam pelestarian kebudayaan lokal nusantara di era globalisasi*. 5(April).
- Wahyudi, W., Sari, A. T. R., & Qathafi, A. M. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemasaran Kerajinan Seni Barongan Di Desa Kalikejambon. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 395–406. <https://doi.org/10.29407/ja.v4i2.15590>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>

Yunansah, H., Yuniarti, Y., Tri Herlambang, Y., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1881>