BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran abad 21 yakni pembelajaran berbasis teknologi.yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman di era milenia sehingga peserta didik terbiasa pada kecakapan bermasyarakat di zaman modern. Karakteristik pembelajaran abad 21 yaitu: 1) Mengedepankan cara inovatif untuk memecahkan masalah melalui identifikasi masalah, sehingga menghasilkan solusi yang terbaik. 2) Komunikasi dan kolaborasi, peserta didik dituntut mampu mengeluarkan gagasan yang dimiliki untuk mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi baik secara lisan, tulisan, sikap dan niat. 3) Peserta didik ikut berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan informasi, media dan teknologi yang selalu berkembang. 4) Mengelola informasi dengan bijak agar tidak terjadi kesalahpahaman 5) Analisis media, artinya peserta didik paham mengenai informasi dan pesan yang tampil pada media 6) Memahami dan memafaatkan teknologi secara efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rosnaeni, 2021, hlm. 4).

Pembelajaran abad 21 mengedepankan konten materi belajar melalui pemberian contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman pada peserta didik di dunia nyata dibantu dengan berbagai macam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Supaya dapat terlaksana maka dibutuhkan penggunaan TIK yang tepat dalam proses pembelajaran tersebut (Rahayu, Iskandar & Abidin, 2022, hlm. 2). Salah satu implementasi pengetahuan dan kemampuan pembelajaran abad 21 dengan menerapkan *Technological Pedagogical conten Knowledge* (T-PACK) (Mishra & Koehler, 2006). TPACK merupakan pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi pada suatu proses pembelajaran yang diharapkan dengan penerapan teknologi tersebut guru dan peserta didik sadar akan hadirnya teknologi yang bisa mengembangkan serta meningkatkan kemampuan dan pengalaman pada proses pembelajaran (Rahmadi, 2019, hlm. 3). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Eggen Paul (2012) bahwa penerapan

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

TPACK dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media belajar berbasis digital contohnya seperti penggunaan *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif menjadi alternatif media belajar yang mampu memberikan *feedback* secara terprogram dengan pilihan menu yang disajikan. *Powerpoint* interaktif dinilai mampu menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar dengan harapan akan menciptakan dampak positif bagi hasil belajar peserta didik (Putri & Nurafni, 2021, hlm. 3). Penggunaannya dapat digunakan pada pembelajaran secara daring maupun luring serta dapat dioperasikan dengan menggunakan laptop, smartphone dan komputer sesuai kebutuhan peserta didik.

Pada pembelajaran abad 21 juga dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau disebut dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Implementasi HOTS dalam kegiatan proses belajar diharapkan agar peserta didik dapat meminimalisir masalah yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi tersebut peserta didik mampu mengatasi masalah yang mereka alami secara lebih kompleks. Konsep dasar pada HOTS yakni *creative thinking, critical thinking, problem solving*, membuat keputusan, mengevaluasi, analisis kompleks, dan analisis sistem. Dalam (Muh Syauqi Malik, 2020, hlm. 73) pada abad 21 dibutuhkan juga beberapa keterampilan yang disebut "The 4Cs" yakni *Critical Thinking, Creative thinking, Communication* dan *Collaboration.* Keterampilan 4C ini diperlukan agar setiap individu tidak kehilangan eksistensinya sebagai makhluk peradaban yang mampu menghadapi berbagai tantangan, permasalahan dan perekonomian di abad ini. *Critical thinking* meliputi keterampilan dalam menganalisis suatu tindakan secara logis. *Creative thinking* yaitu menemukan solusi dengan hal-hal yang baru diketahui untuk dapat memecahkan masalah. *Communication* yaitu berani dalam mengemukakan ide atau gagasan baik secera lisan dan tulisan, terakhir *collaboration* yakni kemampuan dalam bekerja sama dengan tim untuk bisa memecahkan masalah secara bersama-sama

Negara Indonesia dikenal dengan negara kepulauan yang mempunyai banyak suku dan budaya. Berbagai jenis kebudayaan yang sudah ada patut

dihargai dan di syukuri sehingga setiap masing-masing warga negara Indonesia memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan melestarikan budaya bangsa agar tetap dapat dinikmati oleh generasi penerus bangsa selanjutnya. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada era globalisasi sekarang ini proses pertukaran dan masuknya budaya asing kedalam bangsa Indonesia khususnya di kalangan anak-anak dan remaja terjadi begitu mudah, dampak negatif budaya asing mulai muncul pada aspek pengetahuan dan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut perlu dipertimbangkan karena pengaruh kebudayaan asing yang masuk menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik untuk mempelajari budaya tradisional, bahkan beberapa sudah melupakan dan menjauhi budaya tradisional Indonesia (Mubarat & Junoko, 2020). (Dalam Nurhasanah, Siburian & Fitriana, 2021, hlm. 33) muncul anggapan bahwa mempelajari kebudayaan tradisional adalah sesuatu yang kuno. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan dan ancaman bagi generasi penerus bangsa untuk mempertahankan eksistensi kebudayaan bangsa Indonesia. Hakikatnya kebudayaan adalah ciri dan karakter bangsa. Oleh karena itu sebagai penerus bangsa haruslah tetap melestarikan budaya lokal supaya keberadaannya akan tetap terjaga dari waktu ke waktu yang tidak akan tergerus dengan derasnya arus modernisasi budaya luar. (Suradi, 2018, hlm.144).

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) bisa menjadi solusi untuk peserta didik dalam menjaga dan mengingat kebudayaan yang ada. Pembelajaran SBdP menghadirkan nilai kebudayaan pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana dalam mengembangkan sikap, semangat dan kemampuan peserta didik untuk menciptakan karya sehingga muncul generasi yang kreatif, cerdas dan berpikir kritis agar dapat menghadapi era digital. Sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya menjadi salah satu faktor yang dapat memunculkan kepribadian peserta didik karena proses pendidikannya melibatkan banyak budaya, dimensi, dan bahasa. Fungsi dan tujuan pembelajaran SBdP pada sekolah dasar yakni untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam proses berkarya (Mareza, 2017, hlm. 3). Beberapa aspek kecerdasan yang termuat dalam materi SBdP seperti kecerdasan untuk

memahami diri sendiri, kecerdasan berimajinasi, bermusik, berbahasa, berlogika dan berfikir. Diperlukan metode, sarana dan prasarana yang tepat supaya kecerdasan tersebut bisa dikembangkan oleh peserta didik. Metode yang digunakan akan memiliki pengaruh kepada hasil pencapaian kompetensi sedangkan sarana dan prasarana mampu membantu memperlancar proses pembelajaran SBdP.

Berdasarkan materi pokok SBdP MI/SD termuat beberapa aspek yang sangat diperlukan untuk dapat memenuhi tuntutan pendidikan abad 21 yakni HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter (Pitriani, 2020, hlm. 62). Sejalan dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 membahasas tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 bahwa di Pendidikan Dasar serta Menengah, secara konseptual salah satu sifat seni budaya dan prakarya adalah *multicultural* yakni mengembangkan kesadaran dan kemampuan peserta didik agar dapat mengapresiasi keberagaman budaya nusantara (Noor, 2018). Apresiasi keberagaman budaya nusantara meliputi apresiasi kreasi prakarya (hasil kerajinan dari bahan alam), apresiasi kreasi karya seni rupa (karya dua dimensi dan tiga dimensi) dan apresiasi warisan budaya (cerita dalam bahasa daerah).

Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa dan salah satu guru sekolah dasar serta melihat kondisi zaman yang selalu berkembang dengan didukung teknologi canggih kebudayaan lokal daerah semakin terlupakan oleh generasi penerus bangsa, padahal setiap wilayah di Indonesia mempunyai ciri khas dan keunikannya masing-masing termasuk kerajinan yang dihasilkan oleh setiap daerahnya untuk memenuhi kebutuhan manusia maupun sebagai hiasan saja. Maka pembelajaran digital berbasis *powerpoint* interaktif yang berisi konten materi kerajinan nusantara bertujuan mengenalkan berbagai macam kerajinan dari setiap daerah di Indonesia yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menginterpretasikan konsep dari abstrak menjadi mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Edgar Dale tentang penggunaan media dalam proses belajar. Melalui teori kerucut pengalaman belajar Edgar Dale, belajar secara abstrak berada pada ujung kerucut sedangkan belajar melalui media

konkret berada dibawah sehingga pengetahuan dapat diserap lebih banyak oleh siswa bagi proses pembelajaran. hal tersebut disesuaikan kembali dengan situasi dan kebutuhan belajar siswa karena pengalaman belajar langsung lebih memiliki tempat utama dan besar. Maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai kondisi siswa. Didukung dengan teori belajar kognitif Jerome S Bruner bahwa belajar perlu melibatkan proses berpikir, stimulus dan respon sehingga pendidik dapat menjadi fasilitator bagi peserta didik agar belajar secara aktif (Nasrullah dkk., 2021, hlm. 231). Maka *powerpoint* interaktif membantu pendidik dalam memaparkan materi dalam bentuk slide yang interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar unik karena terjadi pembelajaran dua arah. Setidaknya anak mampu mengidentifikasi kerajinan dari daerah yang ditempatinya agar mampu menjaga dan melestarikannya dengan baik.

Berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Agustina Mansiah NST (2020), penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berdasarkan evaluasi siklus I yang memperoleh presentase 56,36% dan siklus II 88,18%. Sedangkan peningkatkan hasil belajar siswa siklus I sebesar 60,56 dengan kategori tidak tuntas dengan validitas 0,528 dan hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 88, 89 dengan kategori tuntas dengan nilai validitas 0,577.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran dengan nilai kebaruan yang dikembangkan dari penelitian terdahulu yaitu *powerpoint* yang berbasis *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran tersebut terdapat satu tokoh animasi yang menjelaskan materi kerajinan nusantara secara lebih mendalam. Materi dirangkum kedalam beberapa slide sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi melalui visualisasi yang ada pada slide berupa teks, gambar, video, audio, game dan lainnya. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk lebih mengenal kerajinan daerahnya masing-masing dan dapat memfasilitasi media pembelajaran pada proses belajar di sekolah dasar agar lebih menarik. Maka judul dari penelitian ini adalah "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif untuk Materi Kerajinan Nusantara Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana proses pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan hasil respon guru dan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif untuk materi kerajinan nusantara kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil bagi beberapa pihak, yakni:

1. Bagi Siswa

   Memperoleh pengetahuan terkait kerajinan nusantara di Indonesia pada mata pelajaran SBdP kelas V Sekolah Dasar.
2. Bagi Guru

   Memperoleh pengetahuan dalam penggunaan media digital interaktif yang kreatif pada mata pelajaran SBdP kelas V Sekolah Dasar.
3. Bagi Sekolah

   Menambah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran SBdP kelas V Sekolah Dasar.

4. Bagi Peneliti

   Menambah keterampilan merancang atau mengembangkan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Skripsi ini tersusun atas lima bab dengan ketentuan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab I berguna sebagai landasan dilaksanakannya penelitian dan menjadi dasar pengembangan untuk bab-bab selanjutnya.

Bab II Kajian Teori, memuat tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan masalah dalam penelitian. Pada bab II dijelaskan mengenai Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar, Materi Kerajinan Nusantara di Sekolah Dasar, Media Pembelajaran dan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif.

Bab III Metode Penelitian, memuat jenis metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu *design and development* (D&D) dengan model *design and development* (D&D). Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan hasil respon guru dan siswa sebagai pengguna. Partisipan penelitian terdiri dari seorang ahli media, ahli materi, siswa kelas V SD dan guru kelas V SD.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, memuat hasil dan pembahasan dari pelaksanaan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data dari validasi ahli media, ahli materi serta respon guru kelas V dan siswa kelas V sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif.

Bab V Kesimpulan dan Saran, memuat penafsiran dari hasil seluruh rangkaian penelitian dan mengajukan saran tentang penelitian yang telah dilaksanakan.