

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI BUDAYA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Oleh

**SIFAA RIYADHOTUL BAROROH**

**NPM : 2086206088**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF  
TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI BUDAYA SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**SIFAA RIYADHOTUL BAROROH**

NPM : 2086206088

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2024**

**MOTTO :**

**Orang tidak akan pernah menilai apa yang kita mulai, tapi orang selalu menilai apa yang kita selesaikan.**

**PERSEMBAHAN:**

**Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua (Bapak Samngani dan Ibu Siti Umayah), kakak, dan adik yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, motivasi, pengorbanan dan kasih sayang tanpa henti selama penulis menempuh Pendidikan S1 di STKIP PGRI Trenggalek.**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

Nama : Sifaa Riyadhotul Baroroh

NPM : 2086206088

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap  
Pemahaman Nilai Nilai Budaya Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 03 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



**Angga Setiawan, M.Pd.**

NIDN. 0725049401

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Sifaa Riyadhotul Baroroh

NPM : 2086206088

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap  
Pemahaman Nilai-Nilai Budaya Sekolah Dasar


Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Ketua : **Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd.**

NUPN. 9907006131



2. Sekretaris : **Intan Susetyo Kusumo Wardhani, M.Pd.**

NIDN. 0724019301



Mengesahkan



Ketua STKIP PGRI Trenggalek  
**Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd.**  
NUPN: 9907006131

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sifaa Riyadhotul Baroroh

NPM : 2086206088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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 aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

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

Trenggalek, 03 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



**Sifaa Riyadhotul Baroroh**

NPM. 2086206088

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pintar lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan/Prodi PGSD memberikan kesempatan penyusunan skripsi.
3. Bapak Angga Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Dua orang orang paling berjasa dalam hidup penulis Bapak Samngani dan Ibu Siti Umayah, orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat kerasnya dunia. Yang tidak berhenti memberikan kasih sayang, do'a terbaik, motivasi, dukungan dan semangat.
5. Cinta kasih kedua saudara penulis Kakak Muhammad Zulfan Hamim dan adik Ni'ma Itrotin Nada yang telah memberikan semangat, perhatian dan dukungan.
6. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SD Negeri Pakel dan SD Negeri 3 Gemaharjo yang telah banyak membantu.

7. Mas Dandi Adi Prasetyo yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah peneliti, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan dan semangat, meluangkan baik tenaga, waktu, pikiran, maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan peneliti hingga penyusunan skripsi ini.

8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Maka dengan penuh rasa rendah hati penulis menerima kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembacanya.

Trenggalek, 27 Mei 2024

Penulis

## ABSTRAK

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Pemahaman Nilai Nilai Budaya Sekolah Dasar. Oleh: Sifaa Riyadhotul Baroroh, N.P.M: 2086206088. Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci: *Media Powerpoint Interaktif, Pemahaman Nilai-Nilai Budaya*

Kurangnya pengetahuan guru tentang media IT dan guru belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran karena usia guru yang sudah tua dan guru lebih terfokus pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti media cetak dan LKS sehingga penggunaan media IT jarang dilakukan ketika pembelajaran. Mengakibatkan guru kurang mampu dalam menciptakan media ajar untuk menunjang pembelajaran interaktif sehingga pemahaman siswa terhadap nilai nilai yang ada di masyarakat kurang dan siswa belum mampu menerapkan dengan baik nilai-nilai budaya yang ada di sekolah. Dengan menggunakan media powerpoint interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran lebih menarik, interaktif, efisien, dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga pemahaman nilai nilai budaya siswa akan lebih meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint interaktif terhadap pemahaman nilai-nilai budaya sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* dan jenis penelitian *Non Equivalent Pre-Test and Post-Test Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Pakel dengan jumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 3 Gemaharjo berjumlah 14 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes pilihan ganda sebanyak 25 soal dan uraian sebanyak 10 soal. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji normalitas data dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* diketahui bahwa pemahaman nilai-nilai budaya siswa pada hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi untuk *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar  $0,717 > 0,05$  dan nilai signifikansi untuk *pretest* kelas kontrol adalah sebesar  $0,197 > 0,05$ . Sedangkan nilai signifikansi untuk *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar  $0,732 > 0,05$  dan nilai signifikansi untuk *posttest* kelas kontrol adalah sebesar  $0,546 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal karena nilai signifikansi data diatas  $>0,05$ .

Pada hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Lavene Test* data yang diperoleh berdistribusi homogen dengan nilai signifikansi *based on mean* sebesar  $0,214 > 0,05$ . Dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent sample t-test* diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,005 < 0,05$ . Maka  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media powerpoint interaktif terhadap pemahaman nilai-nilai budaya sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>..iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Kegunaan Penelitian.....	9
1.6 Penegasan Istilah .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teori.....	13
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
2.3 Kerangka Berpikir .....	45
2.4 Hipotesis .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	
3.1 Rancangan Penelitian .....	49

3.2	Prosedur Penelitian.....	50
3.3	Populasi dan Sampel.....	54
3.4	Identifikasi Variabel Penelitian .....	56
3.5	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	57
3.5.1	Metode Pengumpulan Data .....	57
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	58
3.6	Metode Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>		
4.1	Deskripsi Data .....	70
4.2	Analisis Data .....	78
4.3	Pengujian Hipotesis .....	85
4.4	Interprestasi .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>		<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
2.1	Hasil Penelitian yang Relevan	41
3.1	Rincian Populasi	54
3.2	Rincian Sampel dan Teknik Sampling	56
3.3	Variabel, Indikator, Jenis Instrumen	57
3.4	Kisi-Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran	59
3.5	Kisi – Kisi Instrumen Tes	61
3.6	Kriteria Reliabilitas	64
3.7	Kriteria Kesukaran	65
3.8	Kriteria Daya Beda	66
4.1	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen SD Negeri Pakel	72
4.2	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
4.3	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol SDN 3 Gemaharjo	75
4.4	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	76
4.5	Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes	78
4.6	Hasil Uji Reliabilitas Tes	80
4.7	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	80
4.8	Hasil Uji Daya Beda Tes	82
4.9	Uji Normalitas SD Negeri Pakel dan SDN 3 Gemaharjo	83
4.10	Uji Homogenitas	84
4.11	Uji Hipotesis	85

## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Berpikir dalam Penelitian	47
3.1	<i>Nonequivalent Pretest and Posttest Countrol Group Design</i>	50
3.2	Prosedur Penelitian	53
3.3	Rumus Validitas	62
3.4	Rumus Reliabilitas	63
3.5	Rumus Uji Tingkat Kesukaran	64
3.6	Rumus Uji Daya Beda	66
3.7	Rumus Pengujian Hipotesis	68
4.1	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	73
4.2	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
4.3	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	77
4.4	Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	77

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1	Lembar Persetujuan Judul	99
2	Surat Izin Penelitian	100
2a	Surat Izin Pelaksanaan Penelitian SDN 3 Gemaharjo	100
2b	Surat Izin Pelaksanaan Penelitian SD Negeri Pakel	101
3	Surat Balasan	102
3a	Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian SDN 3 Gemaharjo	102
3b	Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian SD Negeri Pakel	103
4	Hasil Uji SPSS	104
5	Perangkat Pembelajaran	133
5a	Modul Ajar	133
5b	Kisi- Kisi Instrumen Tes	152
5c	Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	172
6	Hasil Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	183
6a	Hasil Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	183
6b	Hasil Soal <i>Posstest</i> Kelas Kontrol	191
6c	Hasil Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	199
6d	Hasil Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	207
7	Validasi Instrumen Modul Ajar	215
8	Validasi Rujukan	218
9	Buku Bimbingan Skripsi	231
10	Dokumentasi	234
11	Biodata Penulis Skripsi	236

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bangsa yang besar ditunjukkan dengan bukti kemajuan dalam hal pendidikan. Dengan sistem pendidikan yang baik maka diharapkan akan dapat menghasilkan lulusan atau Sumber Daya Manusia yang profesional yang mampu bersaing dikancah internasional bersama dengan negara berkembang lainnya. Pada era global seperti saat ini, pendidikan yang bermutu merupakan suatu keharusan. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 Pasal 1, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.

Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Pristiwanti, dkk, 2013). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan,

pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang pendidikan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakat yang sangat penting dan menjadi wadah pembinaan yang dapat membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman siswa (Marisyah, dkk., 2019). Untuk membina dan mengembangkan pengetahuan siswa dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan dalam masyarakat, kegiatan masyarakat berfokus terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dimilikinya. Nilai-nilai kebudayaan penting untuk siswa tidak hanya sebagai aspek pemahaman tetapi aspek sikap dan keterampilan.

Setiap masyarakat memiliki kebudayaan tertentu. Budaya tersebut menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Suatu sistem nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian warga masyarakat, terkait hal-hal yang harus mereka anggap bernilai dalam kehidupan. Nilai budaya memiliki fungsi sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia. Nilai-nilai budaya yang terdapat di masyarakat yaitu ada nilai gotong royong, nilai kejujuran, nilai keadilan, nilai tanggung jawab, dan nilai toleransi. Untuk memahami nilai-nilai budaya di dalam masyarakat dapat dilakukan melalui lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Rachmadyanti, 2017). Salah satu penerapan nilai budaya dapat dilakukan di lingkungan sekolah, pada dasarnya sekolah yang tidak memiliki budaya baik maka akan sulit untuk menerapkan pendidikan karakter para peserta didik. Namun jika memiliki budaya yang sudah bagus maka para peserta didik akan mengikuti kebiasaan atau tradisi baik yang telah ada di dalam

sekolah tersebut. Sekolah harus dijadikan sebagai wadah dalam membina aktivitas peserta didik dalam hal pendidikan terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan, pengembangan sumber daya dan nilai agama untuk menciptakan siswa yang memiliki karakter yang cerdas, pantang menyerah, inovatif, berjiwa kepemimpinan, berprestasi, takwa, kreatif dan jujur sehingga dapat mencapai tujuan dari terbentuknya suatu sekolah.

Mewujudkan siswa Indonesia sebagai salah satu siswa yang memiliki sikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang mengutamakan karakter dengan menerapkan dimensi profil pelajar Pancasila salah satunya melalui materi Kekayaan Budaya Indonesia yang terdapat di kelas IV yang membahas mengenai kekayaan budaya Indonesia. Budaya Indonesia hasil dari budaya masa lalu yang mempunyai peranan penting dan menjadi pegangan hidup hingga dewasa ini. Budaya lokal merupakan ciri khas budaya setempat yang mempunyai nilai-nilai luhur di dalamnya. Penerapan nilai-nilai budaya juga penting diberikan pada pembelajaran siswa sekolah dasar karena nilai-nilai budaya tersebut akan tertanam lebih kuat ketika dewasa karena nilai-nilai budaya tersebut ditanamkan kepada peserta didik sejak dini. Materi tersebut terdapat dalam mata pelajaran IPAS sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang tujuannya untuk membangun kemampuan dasar untuk mempelajari dengan baik ilmu alam dan ilmu sosialnya (Syafi'i, 2021). Artinya ruang lingkup materi dalam pelajaran IPAS ini seringkali menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa ketika bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Peningkatan pemahaman nilai-nilai budaya siswa di sekolah dasar dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Dewi (2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar. Salah satu tindakan yang harus dilakukan oleh guru sebagai tenaga yang profesional yaitu membuat media pembelajaran, bukan hanya menerapkan atau implementasikan media pembelajaran tersebut. Sejalan dengan pendapat Elpira & Ghufron (2015) menyebutkan tentang “cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang obyek tersebut”. Urgensi dari penelitian ini mengangkat sebuah permasalahan yang terjadi pada sekolah ini, yang akan ditindak lanjuti peneliti berdasarkan observasi dan pertimbangan peneliti dalam menjabarkan permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis digital. Media digital ini memiliki kelebihan dari segi biaya, manfaat dan efektifitas dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital memberikan suatu revolusi baru

dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah, dkk, 2021). Alasan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif yaitu dengan menggunakan media powerpoint interaktif akan sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, waktu dan penjelasan pun akan lebih mudah dipahami oleh murid, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalah pemahaman, serta informasi yang disampaikan lebih konsisten maka penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru kelas IV pada 04 Maret 2024 di SD Negeri 3 Gemaharjo dan SD Negeri Pakel didapatkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang ada di masyarakat seperti nilai kesopanan dan nilai kedisiplinan. Contohnya yaitu terdapat siswa berbicara dengan guru seperti berbicara dengan temannya sendiri, terdapat siswa yang berani menjawab ketika dinasehati atau diberi teguran oleh guru, terdapat siswa yang menggunakan kata-kata kurang sopan dan terkesan kasar terdapat siswa yang terlambat datang ke sekolah dan ketika istirahat melebihi batas waktu. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV yaitu Di SD Negeri 3 Gemaharjo memiliki sarana berupa LCD proyektor dan laptop namun sarana tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu masih kurangnya pengetahuan guru tentang media IT dan guru belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran karena usia guru yang sudah tua. Dengan menggunakan media IT seperti media powerpoint interaktif dapat

membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang aktif menyenangkan. Selain itu, dengan media powerpoint interaktif dapat memberikan gambaran kepada siswa dengan video yang ditampilkan sehingga mudah dipahami.

Sedangkan di SD Negeri Pakel pada kelas IV hasil observasi yang didapatkan yaitu siswa belum mampu menerapkan dengan baik nilai-nilai budaya yang telah diterapkan disekolah seperti nilai gotong royong, nilai kesopanan dan nilai kejujuran dalam diri siswa. Contohnya ketika siswa sudah dibagi kelompok jadwal piket dan waktunya piket masih terdapat siswa yang tidak membantu temannya, terdapat siswa yang berbicara dengan gurunya menggunakan kata-kata kurang sopan, dan ketika diberikan tugas oleh guru terdapat beberapa siswa yang mencontek temannya. Dan untuk hasil wawancara yang didapatkan dari guru kelas IV di SD Negeri Pakel yaitu sarana dan prasarana sudah lengkap hanya saja guru lebih terfokus pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti media cetak dan LKS sehingga penggunaan media IT jarang dilakukan ketika pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh (Rosidah, dkk. 2014) bahwa mewujudkan peserta didik yang berkarakter ialah kewajiban semua lapisan masyarakat dan institusi pendidikan khususnya. Hal ini bertujuan agar proses pengawasan dan penguatan karakter bisa dilakukan secara menyeluruh. Sekolah sebagai salah satu pihak yang bertanggungjawab dalam melakukan pengawasan dan pendidikan bagi anak-anak usia sekolah perlu menciptakan kondisi yang baik guna menanamkan nilai-nilai moral positif. Dalam perkembangan siswa usia kelas IV-VI siswa sudah mulai dibiasakan untuk melakukan penuntutan belajar yang lebih

fokus dan dalam tahap siswa telah mampu berpikir secara logis. Jadi dengan menggunakan media powerpoint interaktif siswa akan lebih fokus pada saat guru menyampaikan materi pelajaran serta dengan diberikannya video dalam media powerpoint tersebut siswa dapat memahami materi yang memungkinkan siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andri, dkk pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh diterapkannya media pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan media interaktif powerpoint sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada mata pelajaran yang diambil, tempat penelitian, dan subjek yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini juga dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Artauli & Jumaira pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDNegeri 095198 Silomaria Tanah Jawa” yaitu terdapat pengaruh dalam penggunaan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu sama-sama menggunakan media powerpoint interaktif, kemudian untuk perbedaannya terletak pada siswa yang digunakan dalam penelitian, mata pelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah Dasar” karena masih kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya seperti nilai-nilai kesopanan, nilai kedisiplinan, nilai kejujuran, nilai tanggung jawab dan nilai etika.

## **1.2 Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka penulis hanya membatasi permasalahan yang difokuskan pada :

- a. Media yang di gunakan pada penelitian ini yaitu penggunaan power point interaktif.
- b. Penelitian ini berfokus pada pemahaman nilai-nilai budaya di lingkungan masyarakat Kecamatan Watulimo.
- c. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Gemaharjo dan kelas IV SD Negeri Pakel.
- d. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah IPAS Kelas IV Fase B Bab 6 Indonesia Kaya Budaya Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.
- e. Indikator nilai-nilai budaya yang digunakan meliputi religious, toleransi, disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab.
- f. Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Juni Tahun 2024

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah di tentukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini mengenai “adakah pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap nilai-nilai budaya siswa kelas IV di Sekolah Dasar?”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan yang di temukan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap nilai-nilai budaya siswa IV di Sekolah Dasar.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **A. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memvalidasi teori teori sebelumnya mengenai progam pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap nilai-nilai budaya siswa sekolah dasar.

#### **B. Secara Praktis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Bagi guru**

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru untuk memahami keefektifan media pembelajaran power point interaktif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai budaya siswa sekolah dasar.

##### **2. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman baru menggunakan media pembelajaran power point interaktif yang efektif menarik dan menyenangkan serta mudah untuk memahami materi.

### 3. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam penelitian yang berkaitan dengan peningkatan nilai-nilai sosial budaya siswa sekolah dasar.

### 4. Bagi sekolah

Sebagai upaya meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya media pembelajaran menggunakan power point interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

## **1.6 Penegasan Istilah**

Penegasan istilah berguna untuk memberi gambaran yang jelas tentang variable yang di teliti sehingga dibuat batasan judul dan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

### **1. Powerpoint Interaktif**

Power point interaktif merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Penggunaan power point interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan powerpoint yang interaktif dapat memudahkan para tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta pelatihan untuk

selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar tersebut serta membuat peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta pelatihan.

## **2. Nilai-Nilai Budaya**

Nilai-nilai budaya adalah sesuatu yang berbentuk nilai yang telah tertanam dan disepakati oleh masyarakat berupa kebiasaan sebagai bentuk perilaku dan tanggapan terhadap sesuatu keadaan sesudah atau sebelum terjadi. Salah satu bentuk nilai budayaitu budaya di sekolah yang merupakan nilai yang telah dianut oleh masyarakat sekolah diantaranya peserta didik, guru, pegawai tata usaha, penjaga kantin dan satpam. dan lain sebagainya. Nilai nilai budaya yang ada di sekolah meliputi kebiasaan, tradisi, simbol dan keseharian di dalam sekolah yang menjadi sesuatu yang spesial sebagai watak dan citra sekolah di mata masyarakat umum .

## **3. Materi Keragaman Budaya Indonesia**

Keragaman budaya merupakan salah satu ciri khas yang membedakan manusia sebagai makhluk sosial. Dalam dunia yang semakin terglobalisasi, keragaman budaya menjadi semakin relevan dan penting. Setiap masyarakat di seluruh dunia memiliki budaya yang unik, yang mencakup bahasa, kepercayaan, nilai-nilai, tradisi, dan praktik yang membedakannya dari masyarakat lain. Keragaman budaya berperan dan berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dan memainkan peran penting dalam pembentukan identitas individu, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan. Setiap masyarakat di seluruh dunia

memiliki warisan budaya yang kaya, yang mencakup bahasa, kepercayaan, tradisi, seni, dan banyak aspek lain yang mencirikan identitas mereka.

#### **4. Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran**

##### **Capaian Pembelajaran**

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat serta memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari

##### **Tujuan Pembelajaran**

Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.

##### **Alur Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia
2. Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman yang ada di Indonesia.
3. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Fadhli (2016) bahwa media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun tunggal. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam membantu mempermudah dalam proses berlangsungnya pembelajaran dan dalam penyampaian materi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Menurut Sadiman dalam Kustandi & Darmawan (2020) bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim, ke penerima pesan.

Media pembelajaran yang digunakan sedikit berbeda dengan media pembelajaran yang digunakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Kustandi & Darmawan (2020) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam-macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat diigunakan dengan tepat. Media pembelajaran abad 21 dikenal dengan

banyak variasinya yang dapat menarik minat siswa dengan berbagai gambar maupun bentuk yang berbeda dengan buku atau alat bantu membaca lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

#### **2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu perangkat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik dari media, penggunaan serta fungsi yang sesuai untuk digunakannya. berikut media yang sering dijumpai dan bahkan sudah tidak asing lagi ditemui, yaitu ada yang berupa gambar, video, alat peraga dan lain sebagainya.

Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

- a. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera pengelihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
- b. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
- c. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera pengelihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara.

Sedangkan jenis media pembelajaran menurut Kustandi & Darmawan (2020) diantaranya sebagai berikut :

- a. Media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain);
- b. Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran kertas lepas);
- c. Media berbasis visual (buku, charts, grafis, peta, dan gambar);
- d. Media berbasis audiovisual (video, film, dan televisi); dan
- e. Media berbasis komputer (pembelajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Berdasarkan pemahaman jenis media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa, jenis-jenis media pembelajaran ada tiga jenis yaitu media visual, audio, dan audio visual. Jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya, dan akan mempermudah guru, dalam melakukan pemilihan media

yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, dan guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan banyak mamfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampain dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran. Menurut Nasution dalam Susanti (2021) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehigga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.
- d. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya.

Pemanfaatan media pembelajaran didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dalam membantu memotivasi siswa, dan juga dapat menjadikan jembatan untuk berpikir. Menurut Kustandi & Darmawan (2020)

mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain- lain.

Berdasarkan pendapat para ahli terkait manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Manfaat media pembelajaran antara lain: 1) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, 2) Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna, 3) Memungkinkan metode pembelajaran lebih bervariasi, 4) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

## **2.1.2 Media Power Point**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Power Point**

Sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft disebut Microsoft Office Power Point, disamping Microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Program Microsoft office power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data Purwanto, dkk (2016). Sejalan dengan pendapat Suaib (2020) mengemukakan bahwa Microsoft Powerpoint adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Menurut Rusman dalam Dewanty (2017) salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah. Seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, Powerpoint dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek- objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan "slide". Powerpoint menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni Custom Animations dan Transition. Properti pergerakan Entrance, Emphasis, dan Exit objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh Custom Animation, sementara Transition mengatur

pergerakan slide dan memberikan efek visual yang menarik di setiap pergantian slide.

Sedangkan menurut Dewi, dkk. (2021) media power point interaktif adalah power point yang diaplikasikan dengan fitur-fitur yang terdapat pada insert, animation dan transition, sehingga slide yang dihasilkan tidak berjalan satu arah, dan dapat dikontrol oleh pengguna. Sedangkan Powerpoint interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan feedback yang telah deprogram.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa power point interaktif adalah salah satu progam aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, rapat maupun sebagai media pembelaran di sekolah yang diaplikasikan dengan fitur-fitur yang terdapat pada menu insert, animation, dan transition sehingga slide yang disusun secara interaktif hasilnya tidak berjalan satu arah dan dapat dikontrol oleh pengguna serta mampu menampilkan feedback yang telah diprogram.

#### **2.1.2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media Powerpoint Interaktif**

Microsoft power Point sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi. Informasi-informasi yang akan disajikan dapat dimuat dan diprogram sedemikian rupa sehingga anak akan lebih tertarik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Wahyuni, dkk. (2020) langkah-langkah penggunaan media powerpoint interaktif sebagai berikut:

1. Menyisipkan objek pada PowerPoint

Objek yang dapat disisipkan pada Powerpoint dapat berupa teks gambar, suara dari video. Fitur yang ada dalam Powerpoint akan membantu programmer dalam menyisipkan objek sesuai kategori masing masing. Sesudah pemakai menghidupkan komputer dan masuk program Powerpoint maka akan muncul tampilan layar (slide) dengan berbagai kategori ribbon atau panel yang berisi tombol pintas untuk mengaktifkan fitur tertentu.

## 2. Memasukkan teks

Salah satu pilihan itu adalah insert textbox. Tekan menu ini dan akan muncul kotak teks di dalam tampilan presentasi. Langkah berikutnya adalah menulis teks yang diinginkan pada kotak yang tersedia atau dapat mengkopy (copy) teks yang diinginkan kemudian menempel (paste) teks pada kotak teks yang sudah tersedia.

## 3. Memasukkan gambar

Gambar dalam aplikasi Powerpoint dapat disisipkan dengan cara yang sama dengan cara memasukkan teks. Pertama tekan menu insert sesudah itu pilih salah satu menu picture, clip art, photo album, shapes, smart art, chart. Sesudah menu ini dipilih akan muncul beberapa kategori gambar, pilih salah satu yang diinginkan.

## 4. Memasukkan suara dan video

Suara dan video dapat disisipkan dengan cara memilih menu insert dan selanjutnya tekan menu movies and sounds. Maka akan muncul dua pilihan untuk masing-masing. Untuk suara (sounds) akan muncul sounds from file dan sounds from Gallery demikian pula untuk movies akan muncul pilihan Movies

from file atau Movies from Gallery. Pilih suara dan video yang diinginkan kemudian tekan OK.

#### 5. Membuat tampilan lebih menarik

Ada beberapa fitur yang disediakan untuk membuat tampilan menarik seperti fasilitas design untuk background dan animation untuk pergerakan teks dan gambar.

##### *a. Ribbon Design*

*Ribbon Design* memberikan keluasaan bagi pengguna untuk menentukan background slide yang sesuai atau memanipulasi sendiri background slide sesuai dengan keinginan. Ada beberapa jenis manipulasi background yang ditawarkan, yang pertama adalah dengan memberi warna, yang kedua dengan memberi tekstur dan yang ketiga adalah memasang gambar dari file sendiri. Background yang sesuai akan memperindah tampilan program. Langkah pemasangan background adalah dengan menekan menu design dan kemudian pilih background. Untuk memanipulasi background dapat memanfaatkan fasilitas dari colors, background style, background fill, dan effects.

##### *b. Ribbon Animations*

Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi. Fasilitas animasi ini memungkinkan gambar atau objek lain tampil dari arah yang berbeda atau dengan cara yang berbeda. Objek bisa melayang dari atas, bawah, kanan,

kiri, atau dari sudut. Objek juga bisa muncul dari tengah atau dari samping. Pembuatan animasi dimulai dengan memilih objek yang akan dibuat animasi dengan cara mengklik objek, pilih menu Custom Animation dan add effect. Dengan menambahkan effect objek bisa melayang dari atas, bawah, kanan, kiri, atau dari sudut, dan dari tengah. Dengan memilih judul animasi akan muncul berbagai pilihan diantaranya effect options, timing untuk memberikan efek dan mengatur urutan dan waktu tampil ke layar.

c. *Membuat Hyperlink*

langkah pembuatan hyperlink adalah: (1) Dengan memilih objek yang akan dihubungkan ke slide, program atau internet. (2) Menu atau objek tersebut terlebih dahulu diblok. (3) Letakkan kursor pada menu atau objek yang telah diblok dan kemudian klik kanan. (4) Setelah diklik akan keluar tabel atau box menu pilihan. (5) Letakkan kursor pada pilihan menu hyperlink pada box, kemudian klik kiri dan kemudian akan keluar menu pilihan pada box. (6) Pilih menu yang akan dihubungkan dan klik, kemudian akan dimasukkan dalam box address, klik bookmark, dan akan keluar select place in document select an existing place in the document. Dalam box akan muncul slide titles. (7) Diisi menu file atau alamat yang dipilih dan kemudian mengklik OK, maka objek tersebut akan tersambung ke alamat atau file yang diinginkan. Dari penjelasan tentang fitur hyperlink maka Powerpoint dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dan berbagai tombol pilihan menu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah

dalam penggunaan media powerpoint interaktif antara lain: 1) Menyisipkan objek pada power point, 2) Memasukkan teks, 3) Memasukkan gambar, 4) Memasukkan suara dan video, 5) Membuat tampilan lebih menarik dengan menggunakan beberapa fitur seperti ribbon design, ribbon animations, dan membuat hyperlink.

### **2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Power Point Interaktif**

Media pembelajaran Power Point Interaktif biasanya disajikan secara menarik dengan perpaduan antara bentuk teks yang beragam dan menarik, gambar, video, serta animasi yang digabung dalam suatu kesatuan.

Kelebihan media pembelajaran powerpoint interaktif menurut Lailiyah (2022) adalah:

1. Guru menjadi lebih terbantu karena tidak perlu menulis di papan tulis, melainkan hanya dengan menampilkan media presentasinya baik itu powerpoint atau menggunakan alat peraga maupun media audio visual lainnya.
2. Dapat menyajikan gambar, teks, video, dan animasi menarik secara bersamaan sehingga menjadi lebih menarik.
3. Dapat menjangkau kelompok dalam jumlah besar.
4. Dapat digunakan secara berulang-ulang.

Kelebihan media pembelajaran powerpoint interaktif menurut Rachmadhani, dkk. (2022) adalah sebagai berikut:

1. Mudah dioperasikan.
2. Tersedia dalam berbagai macam desain dan animasi menarik.
3. Tersedia berbagai template yang menarik.
4. Dapat memasukkan video, gambar, teks dan animasi secara bersama-sama.

5. File *powerpoint* dapat diekspor menjadi filepdf, JPEG, video, berformat HD, dan lain sebagainya.

Berikut ini merupakan kekurangan dari media PowerPoint Interaktif menurut Lailiyah (2022) adalah:

1. Ketergantungan terhadap listrik.
2. Media pendukungnya, yaitu komputer atau laptop dan LCD cukup mahal.
3. Penggunaan media tergantung pada penyaji (penyaji harus menguasai betul terhadap materi yang akan diajarkan).
4. Keterbatasan guru yang bisa membuat media presentasi *powerpoint* interaktif ini.
5. Disajikan hanya dalam bentuk teks dan kebanyakan berbentuk animasi-animasi gambar saja.

Kekurangan dari media Power Point Interaktif menurut Lestari (2022) yaitu sebagai berikut:

1. Memakan waktu

Microsoft power point interaktif ni memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

2. Hanya bisa dioperasikan windows

Media microsoft power point ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja.

### 3. Membutuhkan keahlian lebih

Untuk menggunakan media microsoft power point ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat power point yang benar, baik dan menarik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media powerpoint interaktif ini yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dapat digunakan secara berulang-ulang, tersedia berbagai macam desain dan animasi menarik,serta mudah dioperasikan. Sedangkan kekurangannya yaitu ketergantungan terhadap listrik, media pendukungnya seperti LCD dan laptop cukup mahal, memakan waktu, hanya bisa dioperasikan oleh windows dan membutuhkan keahlian lebih.

## **2.1.3 Nilai Budaya**

### **2.1.3.1 Pengertian Nilai Budaya**

Nilai dapat diartikan dalam makna benar dan salah, baik dan buruk, manfaat atau berguna, indah dan jelek, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat Haryadi & Ihya'Ulumuddin (2016) nilai merupakan seperangkat aturan yang terorganisasi untuk memilih pilihan, memiliki aspek evaluatif yang meliputi kemanfaatan, kebaikan, kebutuhan, dan sebagainya.

Sedangkan kebudayaan atau budaya merupakan pandangan hidup dari sekelompok orang dalam bentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol – simbol yang mereka terima tanpa sadar atau tanpa dipikirkan yang semua diwariskan melalui proses komunikasi dan peniruan dari generasi kepada generasi berikutnya. Menurut Ramdhani, dkk. (2019) “kebudayaan adalah sumber utama sistem wujud

yang dihayati dan dianut oleh sebagian masyarakat yang selanjutnya membentuk sikap dan mental pola pikirnya”. Kebudayaan dapat dilakukan oleh seorang manusia atau kelompok sehingga tidak hanya menyangkut hasil karya manusia.

Nilai Budaya yaitu sebagai konsepsi umum yang terorganisasi, berpengaruh terhadap perilaku yang berkaitan dengan alam hubungan orang dengan orang dan tentang hal-hal yang diinginkan dan tidak diinginkan yang mungkin berkaitan dengan hubungan orang dengan lingkungan dan sesama manusia. Sejalan dengan pendapat Salimudin (2023) menyatakan bahwa nilai adalah sesuatu yang baik yang selalu diinginkan, dicita-citakan, dan dianggap penting oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan budaya adalah bentuk jamak dari kata budi dan daya yang berarti cipta, karsa, dan rasa.

Nilai-nilai budaya merupakan sesuatu yang dianggap baik dan berharga oleh suatu kelompok masyarakat atau suku bangsa yang belum tentu dipandang baik pula oleh kelompok masyarakat atau suku bangsa lain sebab nilai budaya membatasi dan memberikan karakteristik pada suatu masyarakat dan kebudayaannya Juwati (2019). Nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dari adat-istiadat. Hal itu disebabkan karena nilai budaya merupakan konsep-konsep mengenai sesuatu yang ada dalam alam pikiran dari masyarakat yang mereka anggap bernilai berharga dan penting dalam hidup sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi pada kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai budaya adalah prinsip-prinsip, keyakinan, norma, adat istiadat, tradisi, dan

pandangan hidup yang dipegang oleh suatu masyarakat. Selain itu nilai budaya juga berpengaruh terhadap perilaku yang berkaitan dengan alam, hubungan antar manusia, serta hubungan manusia dengan lingkungannya. Sehingga nilai-nilai budaya dianggap tingkat paling tinggi dalam adat istiadat yang ada dalam alam pikiran masyarakat yang dianggap berharga dan penting dalam hidup sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman yang memberikan arah dan orientasi dalam masyarakat.

### **2.1.3.2 Fungsi Nilai Budaya**

Nilai budaya mempunyai beberapa fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Setyaningsih (2021) mengatakan bahwa fungsi nilai-nilai budaya sebagai berikut :

- a. Nilai budaya berfungsi sebagai standar, yaitu standar yang menunjukkan tingkah laku dari berbagai cara, yaitu:
  1. Membawa individu untuk mengambil posisi khusus dalam masalah sosial.
  2. Mempengaruhi individu dalam memilih ideologi atau agama.
  3. Menilai dan menentukan kebenaran dan kesalahan atas diri sendiri dan orang lain.
  4. Merupakan pusat pengkajian tentang proses-proses perbandingan untuk menentukan individu bermoral dan kompeten.
  5. Nilai digunakan untuk mempengaruhi orang lain atau mengubahnya
- b. Nilai budaya berfungsi sebagai rencana umum dalam menyelesaikan konflik dan pengambilan keputusan.
- c. Nilai budaya berfungsi motivasional. Nilai memiliki komponen motivasional

yang kuat seperti halnya komponen kognitif, afektif, dan behavioral.

- d. Nilai budaya berfungsi penyesuaian, isi nilai tertentu diarahkan secara langsung kepada cara bertingkah laku serta tujuan akhir yang berorientasi pada penyesuaian. Nilai berorientasi penyesuaian sebenarnya merupakan nilai semu karena nilai tersebut diperlukan oleh individu sebagai cara untuk menyesuaikan diri dari tekanan kelompok.
- e. Nilai budaya berfungsi sebagai ego defensiv. Didalam prosesnya nilai mewakili konsep-konsep yang telah tersedia sehingga dapat mengurangi ketegangan dengan lancar dan mudah.
- f. Nilai budaya berfungsi sebagai pengetahuan dan aktualisasi diri fungsi pengetahuan berarti pencarian arti kebutuhan untuk mengerti, kecenderungan terhadap kestuan persepsi dan keyakinan yang lebih baik untuk melengkapi kejelasan dan konsepsi.

Sedangkan menurut Prisilya (2023) fungsi nilai nilai budaya adalah sebagai berikut:

- a. Nilai yang terkandung dalam suatu budaya yang kita jalani mampu digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan.
- b. Dapat mendorong pola pikir masyarakat sehingga dapat mendorong masyarakat untuk bersikap baik.
- c. Digunakan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari agar bersikap yang sesuai dengan hukum masyarakat.
- d. Pedoman dalam bertingkah dan bersikap dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai budaya memiliki banyak sekali fungsi diantaranya yaitu 1) nilai budaya berfungsi sebagai nilai standar, 2) nilai budaya berfungsi sebagai rencana umum untuk menyelesaikan konflik dan pengambilan keputusan, 3) nilai budaya berfungsi sebagai motivasional, dan penyesuaian, 4) nilai budaya berfungsi sebagai pengetahuan dan aktualisasi diri, 5) nilai budaya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari, dan 6) nilai berfungsi sebagai pendorong pola pikir masyarakat sehingga dapat mendorong masyarakat untuk bersikap baik

### **2.1.3.3 Macam-Macam Nilai Budaya**

Macam-macam nilai budaya sangat erat kaitannya dengan kebudayaan dan masyarakat. Setiap masyarakat atau setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai tertentu mengenai suatu hal dan terkadang kebudayaan dan masyarakat itu sendiri merupakan nilai yang tiada terhitung bagi orang yang memilikinya. Nilai budaya yang berkembang di sekolah dan sudah membudaya di sekolah dan harus dipatuhi oleh siswa Menurut Niron, dkk. (2013) mengatakan bahwa macam-macam nilai budaya dalam naskah akademik pengembangan pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Kementerian telah merumuskan lebih banyak nilai-nilai karakter (18 nilai) yang akan dikembangkan atau ditanamkan kepada anak-anak dan generasi muda bangsa Indonesia.

Macam-macam nilai-nilai budaya dan karakter tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### **a. Religius**

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang

dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

b. Jujur

Perilaku yang dilaksanakan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

c. Toleransi

Sikap yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

d. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

e. Kerja Keras

Prilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

f. Kreatif

Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

g. Mandiri Sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

h. Demokratis

Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

i. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.

j. Semangat Kebangsaan

Cara berfikir dan bertindak dan berwawasan yang menentukan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

k. Cinta Tanah Air

Cara berfikir, bersikap, dan berbuat menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial budaya, ekonomi dan politik bangsa.

l. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.

m. Komunikatif

Tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.

n. Cinta Damai

Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

o. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

p. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

q. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada oranglain dan masyarakat yang membutuhkan.

r. Tanggung jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibanya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya) negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Sedangkan menurut Amalia (2021) macam-macam nilai Nilai budaya dikelompokkan berdasarkan lima kategori hubungan manusia, yaitu 1) nilai budaya dalam hubungan manusia dengan Tuhan, 2) nilai budaya dalam hubungan manusia dengan alam, 3) nilai budaya dalam hubungan manusia dengan masyarakat, 4) nilai budaya dalam hubungan manusia dengan orang lain, dan 5) nilai budaya dalam hubungan manusia dengan diri sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa nilai budaya adalah prinsip atau keyakinan yang dipegang oleh suatu kelompok masyarakat dan menjadi bagian integral dari identitas mereka. Macam-macam nilai budaya tersebut meliputi nilai religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, tanggung jawab. Akan tetapi yang digunakan dalam penelitian ini ada enam yakni religious, toleransi, disiplin, kerja sama dan kerjasama. Nilai-nilai budaya ini bersama sama membentuk identitas dan cara hidup suatu masyarakat serta dapat

mempengaruhi aspek dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.3.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Nilai Budaya**

Menurut Lestari, dkk. (2019) Terdapat beberapa faktor pendukung nilai-nilai budaya yaitu sebagai berikut:

1. Tradisi dan warisan budaya

Nilai-nilai budaya seringkali diturunkan dari generasi ke generasi melalui tradisi, adat istiadat, cerita rakyat, dan warisan budaya lainnya.

2. Agama dan kepercayaan

Agama dan sistem kepercayaan memainkan peran penting dalam membentuk nilai-nilai budaya. Keyakinan keagamaan seringkali membentuk etika, moralitas, dan norma sosial dalam suatu masyarakat.

3. Pendidikan dan sistem Pendidikan

Nilai-nilai budaya dapat diperkuat dan ditanamkan melalui sistem pendidikan, sekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya dapat menjadi wadah untuk menyebarkan dan memperkuat nilai-nilai budaya.

4. Media dan komunikasi

Media massa, termasuk internet dan teknologi, memiliki peran besar dalam menyebarkan nilai-nilai budaya. Mereka dapat mempengaruhi persepsi, preferensi, dan perilaku masyarakat terhadap nilai-nilai tertentu.

5. Kondisi sosial ekonomi

Faktor-faktor ekonomi, politik, dan sosial juga dapat mempengaruhi nilai-nilai budaya. Perubahan dalam ekonomi atau politik suatu negara seringkali kali mempengaruhi cara hidup dan nilai-nilai yang dijunjung dalam masyarakat.

Sedangkan menurut Asmuki (2018) terdapat faktor penghambat dalam pemahaman nilai-nilai budaya siswa. faktor penghambat nilai-nilai budaya adalah sebagai berikut:

1. Faktor pergaulan siswa itu sendiri dalam artinya dalam pergaulan siswa biasanya memperoleh pengaruh dari lingkungan sehingga hal ini akan menghambat pemahaman nilai-nilai budaya siswa. Di sekolah juga banyak yang kita lihat siswa suka membuat group atau kelompok. Dalam kelompok atau satu group itu mempunyai cara begaul yang berbeda-beda, kadang dalam memilih teman berkelompok ada faktor yang bisa merugikan dan menguntungkan, contohnya jika para siswa bisa memilih teman yang baik atau membawa mereka bersemangat dalam hal belajar tentu dalam hal ini tidak akan terjerumus dalam salah pergaulan, jadi itu yang menyebabkan penghambat siswa dalam membentuk karakter religius dan toleransi siswa.
2. Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap hal beribadat maupun dalam bertingkah laku anak di rumah. Karena dalam hal ini orang tua memiliki peran yang sangat penting serta orang tua merupakan guru pertama bagi pendidikan seorang siswa. Maka disinilah orang tua sebagai kunci keberhasilan seorang siswa atau anak. Langkah pertama yang paling penting yang harus di perhatikan dan di jaga sebaik-baiknya karena sesungguhnya siswa di ciptakan dalam keadaan siap dalam menerima kebaikan dan keburukan. Disini tidak lain hanya orang tualah yang membuat cendrung pada salah satu diantara keduanya, orangtu memiliki kewajiban dalam mengajarkan ibadah, membimbing dan melatih agar rajin beribadah serta mampu memberikan dorongan agar siswa

ikut melakukan ibadah dengan baik dalam kehidupannya siswa.

Jadi, dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor pendukung dan penghambat nilai nilai budaya. Faktor pendukung nilai-nilai budaya antara lain 1) tradisi dan warisan budaya, 2) agama dan kepercayaan, 3) Pendidikan dan system Pendidikan, serta 4) media dan komunikasi. Sedangkan faktor penghambat nilai-nilai budaya yaitu 1) faktor pergaulan siswa sendiri artinya pergaulan siswa yang diperoleh dari lingkungan akan menghambat pemahaman nilai-nilai budaya pada diri siswa, serta 2) faktor kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap hal beribadah maupun dalam bertingkah laku ketika dirumah.

#### **2.1.4 IPAS**

##### **2.1.4.1 Pengertian IPAS**

Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. Sesuai Peraturan Mendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup

dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Qolbu, dkk. (2022) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan integrasi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum ilmu pengetahuan diartikan gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Untuk memberikan pemahaman kepada siswa, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian disebut dengan istilah IPAS.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

#### **2.1.4.2 Ruang Lingkup IPAS**

Sesuai Peraturan Mendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 dijelaskan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar terdiri atas 3 fase, yaitu: Fase A untuk kelas 1 dan 2, Fase B untuk kelas 3 dan 4, dan Fase C untuk kelas 5 dan 6. Pada Fase A, peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan

panca indera untuk mengamati kondisi lingkungan sekitar. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: lingkungan sekitar, panca indera, makhluk hidup dan perubahan benda, mengenal anggota tubuh, hewan dan tumbuhan, konsep waktu, nama hari, nama bulan, cuaca, identitas diri dan keluarga, dan kebersihan lingkungan. Pada Fase B, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia, siklus hidup makhluk hidup, pelestarian sumber daya alam, pelestarian makhluk hidup, perubahan wujud zat, energi, kemagnetan, gerak dan gaya, tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah, interaksi sosial di lingkungan tempat tinggal dan sekolah, ragam bentang alam, peta, keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, kebutuhan dan keinginan, serta mata uang. Pada Fase C, peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung dengan aturan tertentu untuk menjalankan fungsi yang berkaitan dengan konteks kebhinekaan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu melakukan suatu tindakan untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Bahan kajian pada fase ini, yaitu: sistem organ manusia dan cara menjaga kesehatannya, ekosistem, konsep gelombang, sumber energi alternatif, tata urya, rotasi dan revolusi bumi, kondisi alam di permukaan bumi, peta, kondisi geografis Indonesia, keragaman budaya nasional, perjuangan bangsa Indonesia dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan, kegiatan ekonomi, serta kearifan lokal.

Berdasarkan pemaparan diatas kesimpulannya adalah IPAS meliputi penelitian dan pemahaman tentang alam semesta, materi, energi, organisme hidup, lingkungan dan proses alam yang terjadi di sekitar kita, pemahaman terhadap struktur masyarakat, interaksi social, dinamika ekonomi, geografi, manusia serta budaya dari berbagai kelompok dunia.

#### **2.1.4.3 Materi Pembelajaran IPAS**

Materi IPAS di Sekolah Dasar (SD) berdasarkan Peraturan Mendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 yaitu:

Ilmu Pengetahuan Alam

1. penyelidikan terkait pengenalan diri sendiri dikaitkan dengan perawatan kesehatan tubuh, benda-benda, makhluk hidup, dan lingkungan sekitar;
2. analisis data dan informasi kualitatif maupun kuantitatif untuk menyelesaikan masalah sehari-hari sebagai sarana melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, berkomunikasi, dan kerja ilmiah;
3. bentuk, fungsi, siklus hidup, dan perkembangbiakan makhluk hidup, hubungan antarmakhluk hidup dan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya serta pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup;
4. wujud zat, proses perubahan wujud zat, dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
5. berbagai jenis gaya, pengaruhnya terhadap gerak benda, dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;

6. sumber dan bentuk energi, proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari, penghematan energi, dan sumber energi alternatif, antara lain: energi panas, listrik, bunyi, dan cahaya;
7. berbagai bentuk gelombang dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
8. pemanfaatan kelistrikan dan kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari;
9. perubahan kondisi alam di permukaan bumi yang terjadi akibat faktor alam dan perbuatan manusia serta upaya mengurangi risiko bencana; dan j. tata surya serta pengaruh gerak rotasi dan revolusi bumi.

Sedangkan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

1. pengenalan diri dan lingkungannya sebagai proses awal sosialisasi dan interaksi untuk mengenal nilai dan norma yang berlaku di masyarakat;
2. kondisi geografis sekitar rumah, sekolah, dan daerahnya yang mempengaruhi keberagaman hayati serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari;
3. perilaku manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan penggunaan teknologi sederhana; dan
4. perjuangan para pahlawan bangsa dan nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan sekarang dan masa yang akan datang untuk membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa materi IPAS yaitu salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda, mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini.

#### **2.1.4.5 Pengaruh Media Power Point Interaktif Dengan Nilai-Nilai Budaya**

Nilai nilai budaya sangat penting untuk dipelajari oleh setiap individu karena dengan nilai-nilai budaya dapat membentuk indentitas suatu masyarakat, mengarahkan perilaku, norma dan moralitas serta mempertahankan warisan dan tradisi yang memperkaya keberagaman manusia. Contoh nilai nilai budaya yang menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat meliputi nilai religious, nilai kesopanan, nilai gotong royong, nilai kerjasama, dan nilai kejujuran. Dengan melihat pentingnya nilai-nilai budaya yang ada dimasyarakat maka peran peneliti dalam penelitian ini materi tentang nilai nilai budaya dalam pembelajaran yang akan dijelaskan kepada siswa dikemas menggunakan media powerpoint interaktif.

Jadi dengan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif ini diharapkan mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai budaya. Dengan menyajikan materi dalam format yang menarik, dapat mempermudah dan memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya yang ada di daerahnya.

#### **2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan eksplorasi peneliti ditemukan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media powerpoint interaktif terhadap pemahaman nilai-nilai budaya sekolah dasar yang dijadikan sebagai referensi dalam mengerjakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan**

No	Nama	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Hanny Pramitha Putri, Nurafni	2021	Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	<p>Penelitian ini terbukti berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa dengan digunakannya media pembelajaran Power Point interaktif. Tentunya memberikan poin positif sehingga dapat dijadikan solusi untuk guru agar menciptakan pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa antusias terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran Power Point interaktif memperoleh beberapa faktor yaitu meningkatkan minat, fokus dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak mudah bosan atau jenuh.</p>
2.	Fauzatul Ma'rufah Rohma	2022	Pengaruh Media Power Point	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang</p>

No	Nama	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Nurmata		Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD	positif dan signifikan penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SD. Analisis regresi menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,532 atau 53,2%. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media power point interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 53,2%. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.
3.	Nyimas Amelia Andri, Acep Ruswan, Indah Nurmahanani	2023	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada	Terdapat pengaruh diterapkannya media pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan. Pengaruh

No	Nama	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			Pembelajaran IPA	tersebut mencapai 65%. Sedangkan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif tergolong kedalam kategori tinggi dengan persentase 60,5%. Lalu menerapkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif mendapatkan respon yang antusias dari siswa. Dengan demikian dari data hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media PowerPoint Interaktif terhadap motivasi belajar siswa.
4.	Artauli Ling Ling Wei Sitohang, Jumaria Sirait	2023	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa	Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada subtema 2 Manusia dan Lingkungan di SD Negeri

No	Nama	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa	095198 Silomaria Tanah Jawa. Sehingga, berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan $H_1$ diterima dan $H_0$ ditolak. Sehingga dapat diketahui, penggunaan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa mengalami peningkatan.
5.	Intan Nendhita, Jajang Bayu Kelana	20223	Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SDP Al-Basyariah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media powerpoint interkatif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SDP Al-Basyariah. Sehingga berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan $H_1$ diterima dan $h_0$ ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan powerpoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman

No	Nama	Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
				Konsep IPA Siswa Kelas IV SDP A1- Basyariah.

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian yang pertama, kedua, ketiga dan keempat terletak pada media yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan media powerpoint interaktif. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, mata pelajaran, subjek penelitian, metode penelitian dan instrument penelitian.

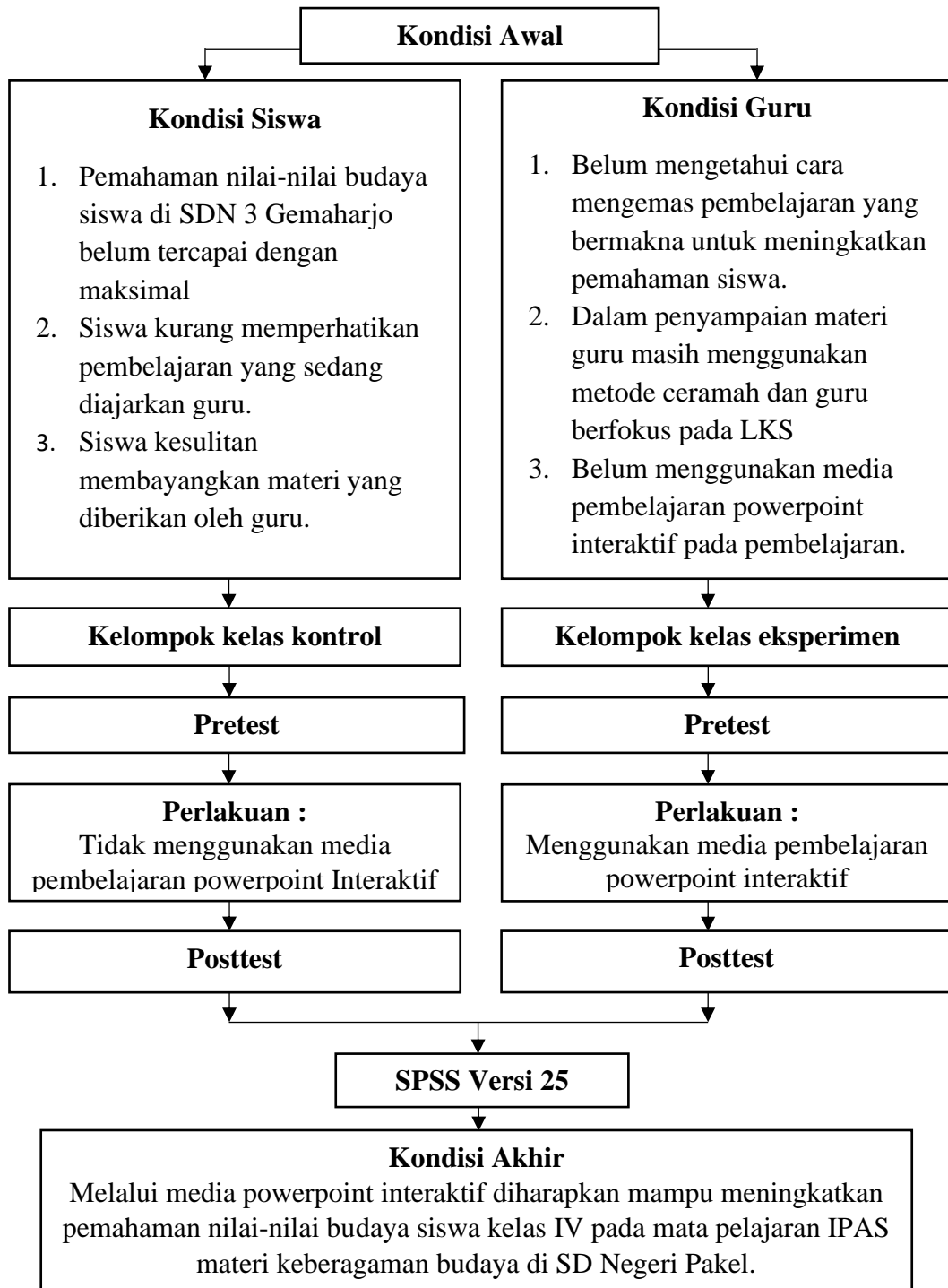
### 2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang telah di observasi oleh peneliti di SDN 3 Gemaharjo dan SD Negeri Pakel didapatkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa. Masalah tersebut tentang pemahaman nilai-nilai budaya siswa yang masih kurang seperti nilai religious dimana siswa ketika berdoa masih banyak yang mengganggu temannya, nilai gotong royong dimana ketika ada kegiatan piket membersihkan kelas terdapat siswa yang justru bermain, dan nilai kerjasama dimana siswa ketika ada tugas kelompok terdapat siswa yang tidak membantu temannya untuk mengerjakan tugasnya. Pemahaman nilai budaya dikatakan rendah, hal tersebut terjadi karena para guru lebih terfokus pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti media cetak dan LKS, masih kurang pengetahuan guru tentang media IT dan guru belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran karena usia guru yang sudah tua.

Berdasarkan hal tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih media pembelajaran powerpoint interaktif yang memiliki kelebihan selain dapat meningkatkan pemahaman siswa, media powerpoint interaktif juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai budaya yang diajarkan oleh guru. Dalam pelaksanaannya, fokus penelitian peneliti tentang pemahaman nilai-nilai budaya dengan menggunakan media powerpoint interaktif. Penggunaan media powerpoint interaktif dapat dilakukan dengan menyusun materi yang mencakup nilai-nilai budaya yang akan disampaikan kepada siswa dikemas semenarik mungkin dengan pemahaman siswa kemudian menambahkan gambar, video atau kuis singkat yang memperjelas nilai-nilai budaya yang diajarkan, setelah itu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi bersama kelompoknya dan yang terakhir evaluasi serta umpan balik.

Untuk mengetahui pemahaman awal siswa maka diberikan soal *pretest*. Sedangkan pemberian *posttest* digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah adanya perlakuan menggunakan media power point interaktif dalam pembelajaran. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian, yang kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung serta meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga melalui media pembelajaran powerpoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai

budaya siswa kelas IV di sekolah dasar.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Dalam Penelitian**

Sumber: Peneliti, 2024

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul Arikunto (2014). Dapat diketahui bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang masih bersifat praduga dan harus masih, perlu diuji kebenarannya. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Sesuai kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil hipotesis yang akan peneliti ujikan pada penelitian ini dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan ditetapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  sebagai berikut:

$H_a$  : Jika taraf signifikansi  $< 0,05$  artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis  $h_0$  di tolak dan  $h_a$  diterima (berpengaruh) maka ada pengaruh penggunaan media power point interaktif pada pembelajaran terhadap pemahaman nilai-nilai budaya siswa sekolah dasar.

$H_0$  : Jika taraf signifikansi  $> 0,05$  artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis  $h_0$  di terima dan  $h_a$  ditolak (tidak ada pengaruh) maka tidak ada pengaruh penggunaan media power point interaktif pada pembelajaran terhadap pemahaman nilai-nilai budaya sekolah dasar.

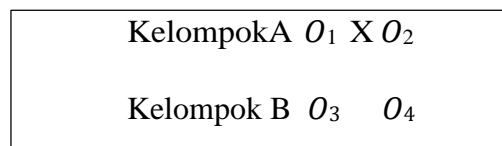
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sifatnya menggunakan angka. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2014) bahwa penelitian kuantitatif dalam mengumpulkan data, menafsirkan data, hingga menampilkan hasil data dituntut menggunakan angka. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan menganalisis data menggunakan uji statistik dan data yang diperoleh dari populasi atau sampel tersebut berupa angka. Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam pengumpulan dan menganalisis data terhadap hipotesis yang telah ditentukan, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai salah satu jenis penelitian yang memiliki sifat statistik atau disebut kuantitatif.

Jenis penelitian eksperimen yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *quasi experimental design*. Sugiyono (2019) menyatakan *Quasi Experimental Design* adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui suatu perlakuan terhadap hasil dan kondisi yang terkendalikan. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent pretest and posttest control group design*. Desain ini terdapat kelompok eksperimen dilambangkan A dan kelompok kontrol dilambangkan B, kelompok ini tidak dipilih secara random. Dua kelompok tersebut dilakukan *pretest* dan *posttest* akan tetapi hanya kelompok eksperimen atau kelas A yang diberi perlakuan. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 *Non Equivalent Pretest and Posttest Control Group Design***

Sumber: Sugiyono, 2019

Keterangan:

$O_1$  = Kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (Kelas IV SDN 3 Gemaharjo)

$O_2$  = Kelompok eksperimen sesudah dilakukan perlakuan

$O_3$  = Kelompok kontrol (Kelas IV SDN Pakel)

$O_4$  = Kelompok kontrol

X = Perlakuan dengan penggunaan media powerpoint interaktif

### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti. Terdapat tiga tahap dalam prosedur penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir atau pelaporan.

#### **3.2.1 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan judul penelitian
2. Menentukan populasi sampel yang akan digunakan sebagai subjek dalam penelitian.

3. Melakukan komunikasi dengan pihak SD
4. Melakukan bimbingan kepada Dosen Pembimbing
5. Mengajukan surat izin penelitian kepada pihak SD Negeri 3 Gemaharjo dan SD Negeri Pakel bahwa akan melakukan penelitian di SD tersebut
6. Melakukan konsultasi terkait waktu penelitian dengan pihak sekolah dan guru
7. Menentukan materi yang akan diajarkan pada saat penelitian
8. Menyusun perangkat pembelajaran Menyusun instrumen penilaian berupa pedoman wawancara, tes, dan observasi
9. Konsultasi instrument kepada dosen ahli
10. Melakukan uji coba instrument
11. Menganalisis hasil uji coba instrument penelitian dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrument tersebut digunakan dalam penelitian

### **3.2.2 Tahap Pelaksanaan**

Tahap Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan penelitian pada siswa kelas IV di SDN 3 Gemaharjo
2. Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa
3. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif yang pelaksanaannya disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun
4. Memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa

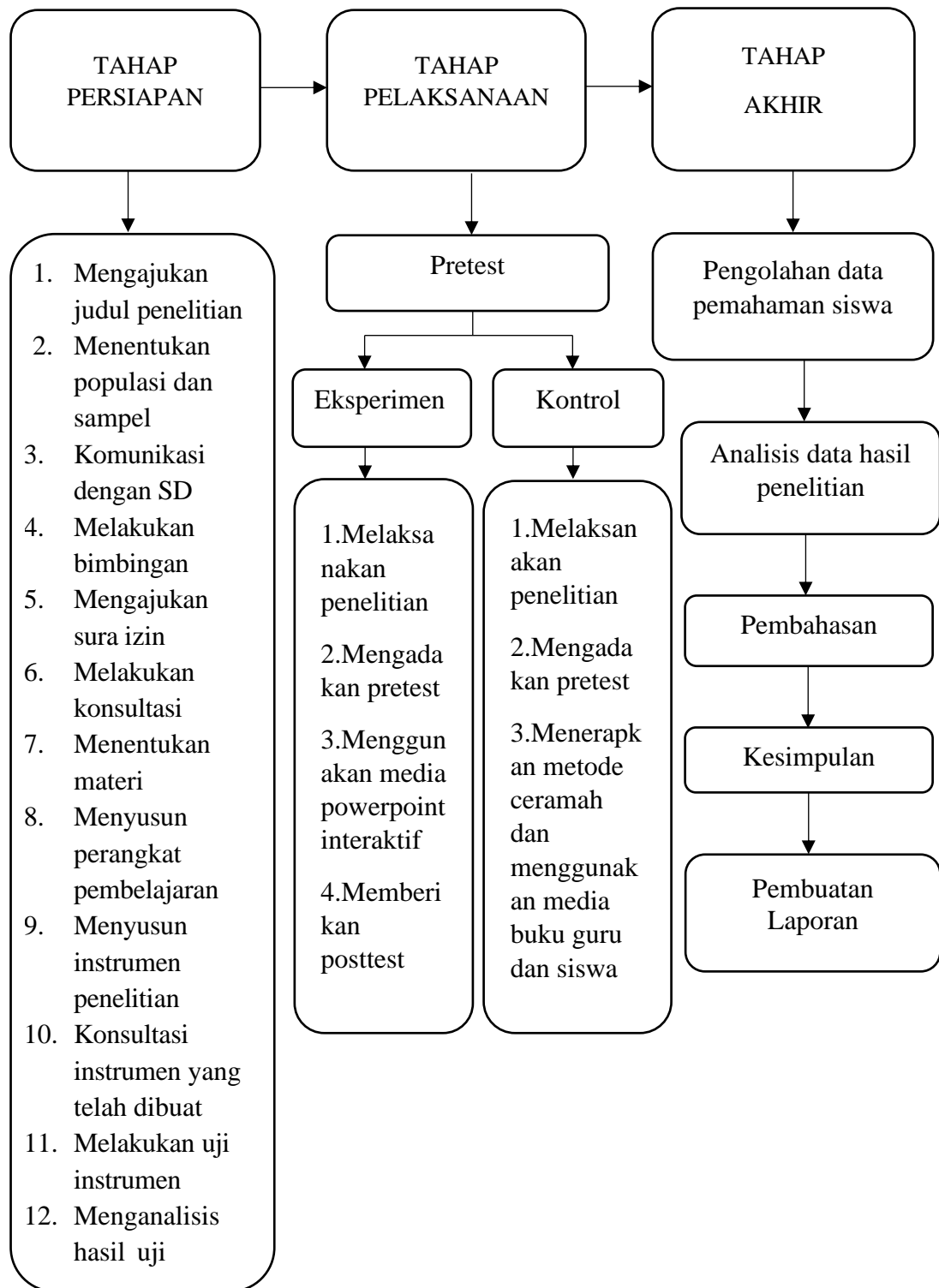
Tahap pelaksanaan penelitian di kelas kontrol adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan penelitian pada siswa kelas IV di SD Negeri Pakel
2. Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa
3. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah dan menggunakan media buku guru dan siswa yang pelaksanaannya disesuaikan dengan modul ajar yang disusun
4. Memberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

### **3.2.3 Tahap Pelaporan**

Berikut adalah langkah-langkah dalam tahap pelaporan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol:

1. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*
2. Menganalisis data yang telah diolah
3. Menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah
4. Melaporkan hasil



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian

Sumber: Peneliti, 2024

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto (2014) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika peneliti melakukan suatu penelitian, maka semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian merupakan penelitian populasi. Studi penelitiannya disebut studi populasi atau studi sensus. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV se-kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2023/2024. Rincian populasi ditunjukkan pada tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Rincian Populasi**

No.	Nama sekolah	Jumlah Siswa
1	SD Negeri 1 Dukuh	24
2	SD Negeri 1 Gemaharjo	45
3	SD Negeri 1 Karanggandu	89
4	SD Negeri 1 Margomulyo	60
5	SD Negeri 1 Ngembel	66
6	SD Negeri 1 Prigi	208
7	SD Negeri 1 Sawahan	55
8	SD Negeri 1 Tasikmadu	187
9	SD Negeri 1 Watuagung	33
10	SD Negeri 1 Watulimo	89
11	SD Negeri 2 Dukuh	62
12	SD Negeri 2 Gemaharjo	65
13	SD Negeri 2 Karanggandu	148
14	SD Negeri 2 Margomulyo	93
15	SD Negeri 2 Ngembel	67
16	SD Negeri 2 Prigi	78
17	SD Negeri 2 Sawahan	107
18	SD Negeri 2 Tasikmadu	258
19	SD Negeri 2 Watuagung	96
20	SD Negeri 2 Watulimo	66
21	SD Negeri 3 Gemaharjo	93
22	SD Negeri 3 Karanggandu	49
23	SD Negeri 3 Margomulyo	54
24	SD Negeri 3 Tasikmadu	108
25	SD Negeri 3 Watuagung	43
26	SD Negeri 4 Karanggandu	53

27	SD Negeri 4 Watuagung	48
28	SD Negeri Pakel	138
29	SD Negeri Slawe	86
30	SD Islam Al-Manar	131
31	SD Islam Terpadu Ar-Rahman	116
32	SD Tahfidz Al-Wildan	24
33	SDIT Nurul Fikri Watulimo	47
<b>Total</b>		<b>2886</b>

Sumber: <https://dapo.kemendikbud.go.id/sp/3/051711>

### 3.3.2 Sampel

Jenis sampel yang dipilih yaitu *purposive sampling*. Menurut pendapat Sugiyono (2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan dan kriteria tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu oleh peneliti sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan dari penelitian. Teknik ini diambil karena dalam penentuan sampel peneliti mengetahui bahwa dalam menentukan sampel *purposive sampling* sudah melalui berbagai pertimbangan seperti karakteristik siswa dan sekolah yang hampir sama dan sesuai dengan variabel yang ditentukan oleh peneliti serta permasalahan yang ada di sekolah tersebut sama yaitu belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga sampel yang akan digunakan peneliti memiliki ketentuan yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 3 Gemaharjo dan SD Negeri Pakel tahun ajaran 2023/2024. Berikut rincian dari sampel dan teknik sampling.

**Tabel 3.2 Rincian Sampel dan Teknik Sampling**

Kelas		Jumlah Sampel	Teknik Sampel
IV	SD Negeri 3 Gemaharjo	14	(Purposive Sampling)
	SD Negeri Pakel	23	
Jumlah		37	

Sumber :Peneliti, 2024

### 3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu sebutan yang bentuknya dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). Menurut Sugiyono (2019) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel dibedakan menjadi 2, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Menurut Sugiyono (2019) variabel *independen* (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. Sedangkan variabel *dependen* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Berdasarkan hal tersebut, variabel *independen* (bebas) dalam penelitian ini adalah media powerpoint interaktif. Sedangkan variabel *dependen* (terikat) dalam penelitian ini adalah pemahaman nilai-nilai budaya ssiwa. Variabel model media pembelajaran sebagai variabel (X), variabel pemahaman nilai-nilai budaya sebagai variabel (Y).

**Tabel 3.3 Variabel, Indikator, Jenis Instrumen**

No	Variabel		Indikator	Jenis instrumen
1	Variabel bebas (X)	Media powerpoint interaktif	Penggunaan media powerpoint interkatif pada pembelajaran	Observasi
2	Variabel terikat (Y)	Pemahaman nilai-nilai budaya	Meningkatkan pemahaman nilai-nilai budaya siswa	Tes

Sumber : Peneliti, 2024

### 3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2014) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Variasi metode yang dimaksud adalah angket, wawancara, pengamatan atau observasi, tes, dan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi :

##### 3.5.1.2 Observasi

Observasi merupakan aktivitas mengamati suatu objek. Arikunto (2014) menyatakan observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemutusan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Pengamatan pada penelitian ini ditujukan kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media powerpoint interaktif terhadap pemahaman nilai nilai budaya siswa,

### **3.5.1.3 Tes**

Tes adalah cara penilaian yang dirancang dan dilaksanakan kepada peserta didik pada waktu dan tempat tertentu. Menurut Arikunto (2014) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes digunakan untuk mengetahui dan mengevaluasi hasil belajar kognitif siswa, maka disini peneliti menggunakan tes berupa *pretest* pada awal siklus dan *posttest* dia akhir siklus. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian, yang kemudian dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25 untuk mendapatkan jawaban atau permasalahan dan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Pada penilitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang berapa besar media powerpoint interakttif dapat meningkatkan pemahamam nilai-nilai budaya siswa.

### **3.5.1.4 Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah kegiatan pencarian data mengenai variabel-variabel berupa buku, majalah, surat kabar, catatan lapangan, transkrip, notulen rapat, agenda, dan prasasti menurut Arikunto (2013). Tujuan penggunaan metode dokumentasi pada penelitian ini adalah untuk memperkuat data dari hasil observasi. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk menunjukkan bukti mengenai kegiatan siswa selama proses pembelajaran berupa dokumentasi foto.

### **3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan

oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah Arikunto (2014). Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan metode yang sudah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel bebas “media powerpoint interaktif” dan variabel terikatnya “Pemahaman” sebagai acuan untuk menentukan indikator yang digunakan dalam menyusun instrumen. Instrumen yang digunakan yaitu berupa:

### 3.5.2.1 Observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan multimedia interkatif pada pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan atau biasa disebut dengan observasi sistematis. Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan oleh peneliti:

**Tabel 3.4 Kisi- Kisi Lembar Observasi Penggunaan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran**

No.	Subjek	Pelaksanaan Observasi	Indikator
1.	Siswa	Keseriusan dalam pembelajaran	1.Keaktifan mengikuti pembelajaran 2. memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh
			3. fokus mengamati yang ditampilkan guru 4. Rasa ingin tahu terhadap media yang akan ditampilkan
		Kemampuan bekerja sama	7.Keaktifan/partisipasi dalam diskusikelompok.

No.	Subjek	Pelaksanaan Observasi	Indikator
			8. Memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya yang belum jelas. 9. Mampu bekerja sama dengan teman.
		Toleransi	Menghargai perbedaan pendapat
2.	Guru	Merumuskan tujuan pembelajaran	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.
		Persiapan guru	2. Menyiapkan media yang ingin digunakan dalam proses pembelajaran.
		Persiapan kelas	3. Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran
		Penyajian pelajaran dan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran	4. Menggunakan media powerpoint interaktif dengan efektif 5. melibatkan siswa dalam pemanfaatan media powerpoint interaktif 6. menampilkan media powerpoint interaktif dengan jelas 7. menggunakan media powerpoint sesuai dengan pokok bahasan.
		Evaluasi pembelajaran	Mengevaluasi jalannya proses dan hasil pembelajaran

Sumber: Peneliti, 2024

### 3.5.2.3 Tes

Instrumen tes yaitu berupa soal-soal tes yang terdiri dari 35 soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan di awal sebelum kegiatan pembelajaran, tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Soal *posttest* diberikan di akhir kegiatan pembelajaran,

dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Tes**

<b>Indikator Nilai Budaya</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Ranah Kognitif</b>
Religious	Mengidentifikasi dan menyebutkan macam-macam agama dan nama tempat ibadahnya.	6	1, 2, 3, 4, 5, 25	C1
Kerja sama	Menggali informasi kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama, saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas	9	6, 7, 8, 9, 10, 11, 18, 26, 33, 35	C2
Komunikasi	Mengklasifikasikan perilaku baik, berkata jujur, penggunaan bahasa yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	9	12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 30	C3
Peduli lingkungan	Menganalisis praktik-praktik tradisional, upacara adat serta ritual keagamaan atau kebudayaan,	6	20, 21, 25, 27, 28, 29	C4
Jujur, disiplin, demokratis dan cinta tanah air.	Menyimpulkan gambar tentang nilai-nilai yang dihormati masyarakat seperti kejujuran, kesopanan, keadilan, dan kesetiaan	5	23, 24, 34, 31, 32	C5

Sumber: Peneliti, 2024

### 3.5.3 Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui instrumen dapat dikatakan sudah baik atau belum maka dibutuhkan suatu uji coba instrumen. Menurut Arikunto (2014) sebuah instrumen

dapat dikatakan baik apabila tingkat pemahamannya rendah. Adapun untuk menguji instrumen pada soal *pre-test* dan *post-test* peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

### 3.5.3.1 Uji Validitas

Untuk mengetahui kevalidan dari instrument maka digunakanya uji validitas data. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat dari kevalidan suatu instrumen Arikunto (2014). Jika validitas tinggi maka instrumen tersebut dapat dikatan valid. Akan tetapi, apabila validitas rendah maka instrumen tersebut kurang valid. Untuk mengetahui suatu validitas dapat dilakukan menggunakan rumus kolerasi product moment. Adapun rumus statistik yang akan direalisasikan dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

**Gambar 3.3 Rumus Validitas**

Sumber: Arikunto (2014)

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Validitas butir soal  
 $N \sum XY$  : Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya.  
 $\sum X$  : Skor soal yang dicapai tes.  
 $\sum Y$  : Jumlah peserta tes.

Dalam kriteria pengujian, apabila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dengan  $\alpha = 0,05$ , maka

alat ukur dinyatakan valid. Akan tetapi, apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka alat ukur dinyatakan tidak valid. Untuk melakukan pengujian validitas instrumen ini, peneliti menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25. Adapun tes dapat dikatakan valid apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

### 3.5.3.2 Uji Reliabilitas

Instrumen reliabilitas merupakan suatu instrumen yang dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2014) apabila instrumen digunakan beberapa kali dan hasilnya relatif tetap maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabilitas. Untuk mengetahui reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang direalisasikan menggunakan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

**Gambar 3.4 Rumus Reliabilitas**

Sumber: Arikunto (2014)

Keterangan :

- $\sigma_t^2$  : Varians total
- $\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varians butir
- K : Banyaknya soal
- $r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

Interpretasi nilai  $r_{11}$  meliputi

**Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas**

$r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Reliabilitas rendah
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Untuk melakukan pengujian reliabilitas instrumen ini, Peneliti menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25. Adapun tes dapat dikatakan reliabel apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel.

### 3.5.3.3 Uji Tingkat Kesukaran

Suatu butir soal dapat dikategorikan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Setiap butir soal yang telah dibuat harus diketahui tingkat kemudahan dan kesukarannya. Apabila butir soal tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah maka butir soal evaluasi hasil belajar tersebut dapat dinyatakan baik. Sedangkan butir soal yang dinyatakan tidak baik apabila butir soal tersebut terlalu sukar yang mengakibatkan seluruh peserta pelatihan tidak dapat menjawab dengan benar (Bagiyono, 2017). Untuk menghitung tingkat kesukaran setiap butir soal dapat digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{N_p}{N}$$

**Gambar 3.5 Rumus Uji Tingkat Kesukaran**

Sumber: Bagiyono (2017)

Keterangan:

$P$  : Proporsi (Indeks kesukaran)

$N_p$  : Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

$N$  : Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 3.7 Kriteria Kesukaran**

0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Bagiyono (2017)

Perbandingan antara soal mudah-sedang-sukar bisa dibuat 3-4-3, artinya 30% soal kategori mudah, 40% soal kategori sedang, dan 30% soal kategori sukar. Dengan menggunakan butir soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah melalui uji validitas dan uji reabilitas. Tingkat kesukaran dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari segi guru melakukan analisis pembuatan soal.

#### **3.5.3.4 Uji Daya Beda**

Menganalisis daya pembeda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan siswa yang termasuk kedalam katagori lemah/rendah dan katagori kuat/tinggi presentasinya. Daya pembeda butir soal memiliki manfaat yaitu untuk meningkatkan mutu setiap-butir soal melalui data empiriknya dan untuk mengetahui seberapa jauh masing-masing butir soal dapat membedakan kemampuan siswa, yaitu siswa yang telah memahami atau belum

memahami materi yang diajarkan guru.

Untuk mengetahui uji ini menggunakan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25. Klasifikasi daya pembeda dapat ditentukan sebagai berikut:

$$D = \frac{Ab}{A} - \frac{Bb}{B}$$

$$D = P_a - P_b$$

**Gambar 3.6 Rumus Uji Daya Beda**

Sumber: Bagiyono (2017)

Keterangan:

- $D$  : Indeks diskriminasi
- $A$  : Jumlah peserta kelompok Atas
- $A_a$  : Peserta kelompok Atas yang menjawab benar
- $B$  : Jumlah peserta kelompok Bawah
- $B_b$  : Peserta kelompok Bawah yang menjawab benar
- $P_a$  : Tingkat kesukaran kelompok Atas
- $P_b$  : Tingkat kesukaran kelompok Bawah

**Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda**

Nilai D	Kriteria pembeda
$D \leq 0$	Rendah sekali
$0 < D \leq 0,2$	Rendah
$0,2 < D \leq 0,4$	Sedang
$0,4 < D \leq 0,7$	Tinggi

$0,7 < D \leq 1$	Tinggi sekali
------------------	---------------

Sumber: Bagiyono (2017)

### 3.6 Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola. memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan setelah semua responden atau sumber data telah terkumpul.

#### 3.6.1 Uji Prasyarat Analisis Data

Untuk mengetahui apakah analisis data pada pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak, maka membutuhkan suatu uji prasyarat analisis. Karena dalam analisis varian terdapat prasyarat tentang data yang berasal dari kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen dan populasi distribusi normal, sehingga membutuhkan uji normalitas dan homogenitas data.

##### 3.6.1.1 Uji Normalitas Data

Penggunaan statistik memiliki prasyarat tentang setiap data pada sebuah variabel harus berdistribusi normal, sehingga sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Dalam penelitian ini, karena sampel yang digunakan relatif kecil yaitu jumlah sampel kurang dari 50 maka peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan komputer program SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 25. Adapun sebuah data dapat dikatan

berdistribusi normal apabila memiliki ketentuan  $\text{sig.} > 0,05$ , sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila  $\text{sig.} < 0,05$ .

### 3.6.1.2 Uji Homogenitas Data

Untuk menentukan apakah data yang diambil berasal dari varians yang sama atau tidak, maka membutuhkan uji homogenitas. Dengan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 25, uji homogenitas yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah *Levene Test*. Adapun data dapat dikatakan berasal dari varians yang sama atau homogen apabila memiliki ketentuan nilai  $\text{sig.} > 0,05$ , sedangkan data yang dikatakan tidak berasal dari varians yang sama apabila nilai  $\text{sig.} \leq 0,05$ .

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah yang dilakukan oleh peneliti setelah kelas dinyatakan sebagai berdistribusi normal dan homogen. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Samples t-Test*. Tujuan dari uji *Independent Samples t-Test* yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint interaktif terhadap pemahaman siswa.

Perhitungan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25 berdasarkan hipotesis yang ada, ditetapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

*Uji Independent Sample t-Test* dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

**Gambar 3.7 Rumus Pengujian Hipotesis**

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

$X_1$  : Rata-rata data pada sampel 1

$X_2$  : Rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  : Jumlah anggota sampel 1

$n_2$  : Jumlah anggota sampel 2

$S^2$  : Varians sampel 1

$S_2^2$  : Varians sampel 2

Sehingga keputusan hipotesis yang akan peneliti ujikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Jika taraf signifikansi  $< 0,05$  artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima (berpengaruh)

maka ada pengaruh penggunaan media power point interaktif pada pembelajaran terhadap pemahaman nilai-nilai budaya siswa sekolah dasar.

$H_0$  : Jika taraf signifikansi  $> 0,05$  artinya ada pengaruh yang signifikan atau hipotesis  $h_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak (tidak ada pengaruh)

maka tidak ada pengaruh penggunaan media power point interaktif pada pembelajaran terhadap pemahaman nilai-nilai budaya sekolah dasar.