

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Literasi dapat dipahami sebagai suatu kegiatan membaca, menulis atau memahami materi pembelajaran yang siswa dipelajari dan menemukan pengetahuan baru pada siswa. Kemampuan literasi sangat dibutuhkan siswa dalam rangka menguasai berbagai mata pelajaran. Karena kemampuan berliterasi pada akhirnya dapat menumbuhkan sikap kritis dan kreatif terhadap berbagai fenomena kehidupan serta dengan sendirinya menuntut setiap individu untuk memiliki kecakapan personal yang berfokus pada kecakapan berpikir rasional (Yusuf et al., 2020). Kegiatan literasi sangat luas sehingga banyak kegiatan literasi yang mengandung arti yang menghusus salah satunya adalah literasi budaya.

Literasi budaya mengandung makna sebagai kemampuan peserta didik di abad 21 ini dalam menghadapi pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) serta pengaruh globalisasi yang ditandai dengan masuknya budaya-budaya luar yang belum tentu sesuai dengan budaya lokal. Literasi budaya merupakan cermin kebudayaan dan keluhuran budi manusia Indonesia yang bersumber nilai-nilai entitas yang ada. Untuk itu perlu penanaman literasi budaya sejak dini. Literasi budaya sendiri amat dibutuhkan sebagai dasar untuk pengenalan budaya dan proses pembelajaran budaya terhadap masyarakat. Dengan pengembangan literasi budaya, akan terbangun generasi penerus yang memiliki jiwa dan karakter sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa (Saepudin et al., 2018). Literasi budaya dan kewargaan menjadi sangat penting di era Revolusi

Industri 4.0 khususnya bagi generasi milenial yang kurang memiliki ketertarikan terhadap tradisi dan budaya (Yusuf et al., 2020). Pelestarian budaya dilakukan sebagai usaha untuk mempertahankan eksistensi budaya dihadapan para generasi muda sebagai penerus tatanan nilai- nilai luhur budaya.

Literasi budaya merupakan cermin kebudayaan dan keluhuran budi manusia Indonesia yang bersumber nilai-nilai entitas yang ada. Untuk itu perlu penanam literasi budaya sejak dini. Siswa sekolah dasar harus mengenal, memahami, menerapkan dan melestarikan budaya dan nilai-nilai kebudayaan daerahnya sendiri untuk memperkuat nilai-nilai budaya dalam diribangsa. Maka usaha nyata dalam menyiapkan dan membekali generasi mendatang dengan literasi budaya karena dunia sedang berubah dengan cepat seiring berkembangnya teknologi informasi dan pergeseran budaya yang berimbas merosotnya karakter generasi muda. Literasi budaya sangat erat kaitannya dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*” (Fatimah et al., 2021; Ratnawati, 2019). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, *humaniora*, *sains* bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Syawaluddin et al., 2019; Yuanta, 2020). Salah satu bentuk kegiatan literasi budaya dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar adalah dengan mengajak siswa

untuk mengenal lebih lanjut mengenai kebudayaan yang dimiliki daerah masing-masing siswa melalui buku bacaan, gambar-gambar yang berkaitan dengan budaya daerah ataupun video yang berkaitan dengan budaya masing-masing daerah.

Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memperkenalkan budaya yang ada di lingkungan sekitar kita dalam proses pembelajaran. Di Lihat dari hasil *pre test* yang dilakukan pada saat melakukan observasi di SD Negeri 5 Tulamben mendapatkan hasil yaitu 10% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya tinggi, 31% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya sedang, dan 59% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya rendah. Hal tersebut menunjukkan rendahnya tingkat literasi budaya siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak guru yang hanya menjelaskan saja mengenai muatan pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya. Dalam pembelajaran tersebut guru belum menekankan unsur-unsur kebudayaan khususnya kearifan lokal Bali. Akibatnya pada saat dilakukan wawancara sederhana dengan siswa, siswa mengaku kurang mengenal kearifan lokal dan kurang tertarik untuk mempelajarinya. Padahal kearifan lokal mengandung nilai-nilai luhur yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Selain itu dari wawancara yang dilakukan diketahui nilai pada mata pelajaran IPS yaitu berkisar antara 70-75. Hal tersebut menunjukkan nilai mata pelajaran IPS di SD N 5 Tulamben tergolong rendah. Di karenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan budaya lokal dan mancanegara kepada siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat minim sehingga membuat guru

jarang untuk menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi agar siswa dapat lebih mengenal dan memahami kearifan lokal Bali. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal Bali kedalam topik pembelajaran yang relevan. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam topik pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai kearifan local Bali (Sudiana & Sudirgayasa, 2015). Salah satu topik yang cocok untuk diintegrasikan dengan kearifan lokal adalah topik keberagaman budaya. Keberagaman budaya merupakan salah satu topik materi yang terdapat dalam materi Tematik kelas IV pada muatan IPS. Materi ini membahas tentang keberagaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia beserta upaya-upaya pelestariannya dan sikap sebagai warga masyarakat yang heterogen. Salah satu kearifan lokal Bali yang dapat diintegrasikan dengan topik pembelajaran adalah kearifan mengenai konsep *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* adalah tiga hal pokok yang menyebabkan kesejahteraan dan kemakmuran hidup manusia (Widnyana et al., 2017). *Tri Hita Karana* diartikan sebagai konsep hubungan manusia terhadap tiga unsur penyebab kebahagiaan, yang terdiri dari *Parhayangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* (Lilik & Mertayasa, 2019). Dari konsep tersebut peserta didik diajarkan untuk menghargai dan menjaga hubungan baik dengan Tuhan, manusia, dan lingkungan.

Selain mengintegrasikan kearifan lokal Bali dengan topik pembelajaran, juga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan inovatif yang dapat menyajikan materi dengan unsur-unsur kearifan lokal Bali.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran akan sangat memberikan banyak manfaat atau dampak pada guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik (Tafonao, 2018). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat membuat pembelajaran menjadi efektif. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang terkait dengan topik yang sudah diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali, siswa dapat lebih mengenal dan memahami materi dengan lebih mudah sehingga kemampuan literasi budaya siswa dapat berkembang.

Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbantuan aplikasi *lectora inspire*. Media pembelajaran interaktif adalah perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi (Annisa et al., 2019). Dengan didukung teknologi modern yang berkembang dengan pesat sehingga tercipta teknologi canggih dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang interaktif mampu diwujudkan dengan media berbasis *Lectora Inspire*. *Lectora inspire* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran (Shalikhah, 2017). *Lectora Inspire* dapat juga dipahami sebagai suatu aplikasi untuk membuat presentasi yang memuat animasi, gambar, teks, video,

musik, *slide*, *power point*, *game* dan kuis interaktif yang dikembangkan secara bijak oleh Trivantis Corporation (Hima & Samidjo, 2019).

Penggunaan media berbasis *Lectora Inspire* dapat membatu komunikasi antara siswa dan guru. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan antara guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, kemampuan, ide, pengalaman dan sebagainya yang dituangkan dan ditampilkan ataupun disampaikan kepada peserta didik dengan *Lectora Inspire*. Keunggulan *Lectora Inspire* sangat *user friendly* “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau evaluasi (Mudinillah, 2019). Materi uji atau evaluasi yang terdapat dalam *Lectora Inspire*, dapat menampilkan *feed back* dan skor yang bisa diketahui langsung.

Melihat keunggulan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* serta permasalahan yang telah ditemukan, maka diperlukan adanya kajian yang membahas mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* Berbantuan *Lectora Inspire* Terhadap Literasi Budaya Siswa Pada Mapel IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Dengan pengembangan media pembelajaran tersebut dilakukan analisis guna untuk melatih kemampuan literasi budaya pada kelas IV sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemui yaitu:

- 1) Dari hasil *Preetest* yang dilakukan mendapatkan hasil yaitu 10% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya tinggi, 31% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya sedang, dan 59% dikategorikan memiliki tingkat literasi budaya rendah. Hal tersebut menunjukkan rendahnya tingkat literasi budaya siswa.
- 2) Siswa kurang mengenal dan memahami kearifan lokal khususnya kearifan lokal Bali. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menekankan unsur-unsur kearifan lokal dalam topik materi pada pembelajaran.
- 3) Siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran.
- 5) Dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak guru yang hanya menjelaskan saja mengenai muatan pembelajaran IPS khususnya pada materi keberagaman budaya.
- 6) Nilai mata pelajaran IPS dikategorikan masih rendah.
- 7) Ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat minim sehingga membuat guru jarang menggunakan media pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) rendahnya tingkat kemampuan literasi budaya siswa (2) siswa kurang mengenal kearifan lokal khususnya lokal Bali yang disebabkan karena guru yang belum mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal dan (3) belum tersedianya media pembelajaran berbasis *Tri Hita Karana*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana *prototype* pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan diatas maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

- 1) Menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar.



- 2) Mem peroleh validasi isi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar.
- 3) Mem peroleh respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar.
- 4) Mem peroleh efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait pengembangan media interaktif. Selain itu penelitian ini dapat memberikan referensi positif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya pada proses pembelajaran.

### 2. Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Siswa memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda. Sehingga di perlukan usaha untuk untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran IPS, meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dalam pembelajaran memiliki peranan sebagai mediator yang menuntut guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran, menyediakan dan merencanakan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* guna dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *Lectora Inspire*. Selain keunggulan produk juga dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain dalam membuat penelitian atau pengembangan yang relevan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dengan produk yang peneliti rancang diharapkan pada kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar. Terdapat spesifikasi produk yang ingin diwujudkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Lembar kerja yang terdapat pada media pembelajaran dapat mengetahui secara langsung hasil dari evaluasi tersebut.
- 2) *Lectora Inspire* memiliki tampilan depan yang menarik dengan warna yang cerah serta memiliki tampilan menu pendahuluan: KD; indikator; profil penulis; klu pembelajaran dan materi.
- 3) Materi yang akan dicantumkan akan memuat materi mengenai Keberagaman Budaya di Indonesia yang dikaitkan dengan *Tri Hita Karana* dan dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik dan sesuai.
- 4) *Lectora Inspire* didesain dengan menggunakan gambar animasi yang memiliki banyak warna dan menarik yang berkaitan dengan kearifan lokal Bali.
- 5) *Lectora Inspire* disesain dengan memuat teks dengan tujuan untuk membantu dalam peningkatan kemampuan literasi budaya siswa.
- 6) *Lectora inspire* dilengkapi dengan menu kuis yang digunakan sebagai alat ukur pemahaman siswa tentang materi yang dipelajarinya.
- 7) Media pembelajaran *Lectora Inspire* disimpan dalam *flasdisk*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* penting dikembangkan karena media memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* menarik dan lebih mudah digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan dikembangkan sebuah media pembelajaran ini nantinya akan dapat mengatasi permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan diintegrasikan dengan kearifan lokal siswa akan lebih mengenal kearifan lokal Bali. Salah satu kearifan lokal Bali yang diintegrasikan dalam pembelajaran yaitu kearifan mengenai *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* adalah tiga hal pokok yang menyebabkan kesejahteraan dan kemakmuran hidup manusia (Widnyana et al., 2017). *Tri Hita Karana* diartikan sebagai konsep hubungan manusia terhadap tiga unsur penyebab kebahagiaan, yang terdiri dari *Parhayangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* (Lilik & Mertayasa, 2019). Dari konsep tersebut peserta didik diajarkan untuk menghargai dan menjaga hubungan baik dengan Tuhan, manusia, dan lingkungan. Dengan diintegrasikan *Tri Hita Karana* dalam topik pembelajaran nantinya akan mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *Lectora Inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar. Pengembangan media ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. Materi dalam pembelajaran IPS yang masih banyak berupa teks dan membuat siswa mudah jenuh dalam belajar, hendaknya disajikan secara menarik dan menyenangkan menggunakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik.
- b. Kemampuan literasi budaya penting dibutuhkan sebagai dasar untuk pengenalan budaya dan proses pembelajaran budaya terhadap siswa.
- c. Media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan *Lectora Inspire* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi IPS yang disajikan didalam media serta melatih kemampuan literasi budaya peserta didik.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut: Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan aplikasi *lectora inspire* terhadap literasi budaya siswa pada mapel IPS kelas IV di Sekolah Dasar.

- 1) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan Aplikasi *Lectora Inspire* pada muatan IPS materi keragaman sosial budaya hanya dibuat untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya peserta didik.

- 2) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan Aplikasi *Lectora Inspire* hanya dikembangkan pada muatan IPS materi keragaman sosial budaya di kelas IV sekolah dasar.
- 3) Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif berbasis *Tri Hita Karana* berbantuan Aplikasi *Lectora Inspire* pada muatan IPS materi keragaman sosial budaya hanya dirancang untuk kelas IV sekolah dasar.

### 1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, untuk menghindari terjadinya kekeliruan perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut.

1. *Powerpoint* interaktif merupakan salah satu media presentasi produk dari *Microsoft* yang secara konseptual mudah digunakan. *Powerpoint* dapat membantu guru menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, bahkan membuat animasi.
2. Media pembelajaran *Lectora Inspire* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yang memuat animasi, gambar, teks, video, *slide*, dan kuis. dan lebih mudah digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
3. Kemampuan literasi budaya adalah kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan sebagai identitas bangsa.
4. *Tri Hita Karana* diartikan sebagai konsep hubungan manusia terhadap tiga unsur penyebab kebahagiaan, yang terdiri dari *Parhayangan*, *Pawongan* dan *Palemahan*.

5. Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

