

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keragaman dalam aspek suku bangsa, bahasa, budaya, adat istiadat, serta agama dan kepercayaan. Selain itu, sebagai bagian dari komunitas global, Indonesia juga menerima pengaruh budaya dari berbagai negara akibat hubungan kerja sama yang terjalin. Hal ini menyebabkan keberagaman yang telah ada, yang diwariskan oleh setiap suku bangsa di Indonesia, menjadi semakin kompleks dengan adanya pengaruh global. Kemampuan dalam memahami keberagaman dalam suatu bangsa merupakan keterampilan yang penting bagi setiap individu di era abad ke-21 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Budaya harus diintegrasikan ke dalam pendidikan sekolah dasar melalui peningkatan literasi budaya.

Menurut Aprianta budaya mengacu pada berbagai aspek, seperti bahasa, kepercayaan, nilai, norma, serta kebiasaan yang membentuk cara hidup suatu komunitas masyarakat (Iskandar et al., 2024). Warisan budaya ini diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui proses pembelajaran dan sosialisasi. Kekhawatiran terhadap terkikisnya budaya nasional akibat pengaruh budaya global yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi menjadi isu yang perlu diperhatikan.

Pemahaman terhadap literasi budaya berarti memiliki kemampuan untuk mengerti dan mengadopsi pandangan bahwa identitas bangsanya terkait dengan

kebudayaan Indonesia. Kemampuan ini menjadi sangat penting bagi siswa pada masa sekarang. Meskipun demikian, menurut data dari UNESCO bahwa literasi di Indonesia hanya mencapai 1% (Mulasih & Hudhana, 2020). Selain itu, berdasarkan data *Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan keadaan literasi di Indonesia yang rendah, yaitu Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 76 negara yang disurvei (Iskandar et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia mengkhawatirkan. Terlebih lagi, arus globalisasi yang disertai dengan kemajuan teknologi komunikasi dapat dianggap sebagai ancaman yang dapat menggerus dan melemahkan keberlanjutan budaya nasional. Oleh karena itu, pendidikan literasi budaya di sekolah dasar perlu diterapkan sebagai langkah awal dalam melestarikan budaya nasional.

Pendidikan tentang kebudayaan di sekolah dasar diintegrasikan kedalam mata pelajaran IPS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat, lingkungan, serta budaya di sekitarnya. IPS tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan tentang sejarah dan geografi, tetapi juga membangun kesadaran mereka terhadap keberagaman sosial dan budaya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang mengakomodasi kebutuhan serta karakteristik belajar siswa.

Berdasarkan penelitian awal melalui kegiatan observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti, ditemukan bahwa banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS dengan

materi kebudayaan. Rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas serta minimnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi indikasi utama dari permasalahan ini. Siswa sering kali kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, cenderung pasif, dan hanya menunggu penjelasan dari guru tanpa mencoba mengeksplorasi materi secara mandiri. Selain itu, banyak siswa yang menganggap bahwa materi kebudayaan kurang relevan dengan kehidupan mereka saat ini, bahkan cenderung belajar hanya sekadar memenuhi kewajiban atau memperoleh nilai. Hal ini menyebabkan motivasi mereka untuk mempelajari topik tersebut menjadi rendah. Pentingnya pengembangan literasi budaya sangat ditekankan dalam pendidikan di sekolah dasar. Literasi ini mencakup pemahaman mengenai budaya lokal, nasional, dan global, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Revolusi 4.0 mendorong transformasi pendidikan dengan menghadirkan metode pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan fleksibel. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Sebagai bagian dari inovasi dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang inovatif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah (Anggraeni & Sole dalam Khairini & Yogica, 2021).

Transformasi ini menjadikan sistem pembelajaran semakin modern dan inovatif, dengan teknologi sebagai elemen utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan personal. Teknologi pendidikan sendiri merupakan suatu sistem yang terstruktur dan terencana, yang mencakup berbagai elemen seperti lingkungan, manusia, alat, dan sistem termasuk organisasi, prosedur, dan gagasan (Fu *et al.*, 2022). Dengan demikian, penguasaan teknologi menjadi suatu keharusan, tidak hanya penting bagi guru sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga bagi siswa sebagai peserta didik yang aktif dalam memperoleh pengetahuan.

Sistem pembelajaran modern tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada siswa, atau yang dikenal dengan pendekatan (*Student-Centered Learning*) (Effendi & Wahidy, 2019). Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk menjadi pembelajar mandiri yang aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Peran guru lebih sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mendukung pendekatan ini dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini karena media dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam proses belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Angriani *et al.*, 2020).

Permasalahan ini juga diperkuat dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti, yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, dan video youtube tidak cukup mampu menghidupkan pembelajaran, sehingga siswa sering kali merasa bosan dan kurang tertarik.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa berdampak pada rendahnya minat belajar dan kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi kebudayaan yang bersifat abstrak dan menjangkau luas. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil data nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS mengindikasikan bahwa pencapaian pembelajaran di bab 6, yang membahas materi Indonesiaku Kaya Budaya, masih berada di bawah standar nilai yang ditetapkan oleh Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS disajikan dalam bentuk tabel pada lampiran 09 halaman 131.

Berdasarkan nilai rata-rata IPS pada capaian pembelajaran bab 6 memperlihatkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan masih belum maksimal. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh penggunaan model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk membangun pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa, serta dapat sejalan dengan perkembangan teknologi abad ke-21. Hal tersebut memunculkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang memanfaatkan unsur audio dan visual.

Menurut Daryanto media interaktif didefinisikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih dan mengontrol alur pembelajaran mereka sendiri (Erlita, 2021). Media interaktif menawarkan fitur seperti gambar, animasi, audio, dan video yang memungkinkan

siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pemilihan *PowerPoint* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Namun, *PowerPoint* yang biasa digunakan dalam pembelajaran cenderung statis dan satu arah, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif. Materi yang akan disajikan merupakan topik yang kaya akan visualisasi, seperti gambar dan video, yang menjadikannya sangat cocok untuk diolah dalam format media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan gambar, animasi, dan audio, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. *PowerPoint* interaktif dikembangkan dengan fitur-fitur seperti tombol navigasi, kuis interaktif, animasi, serta video yang dapat diakses langsung oleh siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengelola proses belajarnya sendiri sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan masing-masing.

Selain itu, *PowerPoint* interaktif dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa dapat belajar secara lebih mandiri dengan mengikuti alur pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan adanya elemen interaktif dalam pembelajaran, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk memahami materi kebudayaan dan meningkatkan literasi budaya mereka.

*PowerPoint* interaktif dikembangkan sebagai solusi dari keterbatasan yang ada pada media pembelajaran konvensional. Dalam *PowerPoint* interaktif, setiap slide

didesain dengan elemen-elemen yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan. Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna.

Dengan mengembangkan media *PowerPoint* interaktif, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dengan memanfaatkan *PowerPoint* interaktif, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media *PowerPoint* yang biasanya bersifat statis atau hanya satu arah, kini menjadi interaktif, sehingga dilakukanlah penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Muatan IPS Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bukti”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, adapun identifikasi masalah yang didapat antara lain.

- 1) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata paling rendah pada bab 6 materi kebudayaan, dibandingkan nilai rata-rata ips pada materi lainnya, sehingga literasi budaya siswa tergolong rendah.

- 2) Pembelajaran IPS yang monoton dan kurang menarik yang ditunjukkan dengan hasil wawancara, dimana penerapan media pembelajaran yang kurang inovatif, dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan siswa cepat bosan.
- 4) Belum adanya pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat menunjukkan bahwa ruang lingkup kajian dapat dikatakan cukup luas, oleh karena perlunya memfokuskan aspek utama yang akan dibahas sehingga nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain hal tersebut, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan yang akan dikaji dalam kajian ini menitikberatkan pada pemahaman tentang literasi budaya siswa yang tergolong rendah, pada materi Indonesiaku Kaya Budaya yang dimana materinya abstrak dan cukup padat dengan jangkauan yang luas. Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka permasalahan akan ditangani dengan Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif muatan IPS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Bukti.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN Bukti?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 1 Bukti?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 1 Bukti?
- 4) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Bukti?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 1 Bukti.
- 2) Untuk mengetahui validitas media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 1 Bukti.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 1 Bukti.

- 4) Untuk mengetahui keefektifan media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SDN 1 Bukti.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis diantaranya:

### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat membantu siswa lebih mudah menerima pelajaran terutama pelajaran ips dengan bantuan media yang inovatif sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. Menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, serta kemandirian siswa dalam belajar, sehingga memperoleh kemampuan literasi budaya yang maksimal.

b. Bagi guru

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah untuk memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial terutama materi kebudayaan, sehingga dapat meningkatkan literasi budaya siswa melalui ketersediaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif serta membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan solusi yang telah dijabarkan pada latar belakang, produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan IPS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Bahasa Indonesia yang dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif, seperti tombol navigasi atau menu, materi, dan kuis. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi presentasi, yang memungkinkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan terlibat. Elemen-elemen ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta dan memfasilitasi

umpan balik langsung selama presentasi. Media *PowerPoint* interaktif ini mengintegrasikan berbagai jenis *multimedia*, seperti video, audio, dan animasi. Integrasi *multimedia* ini dirancang untuk membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan menarik, serta mendukung berbagai gaya pembelajaran yang berbeda.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara bersama guru wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Bukti menunjukkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih kurang inovatif, dan pemilihan media pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menyebabkan menurunnya aktivitas dan keaktifan siswa dalam belajar, dimana belajar seharusnya lebih banyak melibatkan siswa, bukan menjadikan pembelajaran tidak bermakna. Media dalam proses pembelajaran harus terus-menerus diperbarui dan dikembangkan karena media berfungsi untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak. Ketika materi pembelajaran kurang jelas disampaikan, penggunaan media dapat mempermudah pemahaman siswa sehingga lebih membantu dalam cara guru menyampaikan materi pembelajaran.

Peran pengembangan media sangat penting, karena jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, maka proses pembelajaran menjadi tidak bermakna. Oleh karena itu, pentingnya terlebih dahulu untuk menganalisis tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa sebelum menentukan media yang akan digunakan. Penelitian pengembangan ini memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran berbasis teknologi terutama

dalam penggunaan media digital, sehingga memberikan inovasi dan pemahaman baru bagi pengguna tentang penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Microsoft *PowerPoint* adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* memiliki tujuan yaitu untuk membantu guru dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik serta interaktif. Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk bisa belajar secara mandiri dan aktif.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif muatan ips pada materi indonesiaku kaya budaya yaitu sebagai berikut.

#### **1) Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang interaktif diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan minat belajar mereka. Hal ini karena *PowerPoint* interaktif dapat menyajikan materi secara menarik dengan penggunaan gambar, animasi, dan audio yang relevan, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi terkait kebudayaan Indonesia.
- b. Dengan adanya media pembelajaran *PowerPoint* yang didesain dengan elemen interaktif, seperti kuis, pertanyaan, atau aktivitas visual yang menuntut keterlibatan aktif siswa, diharapkan siswa dapat lebih terlibat

dalam proses pembelajaran khusus untuk mengajarkan tentang keberagaman budaya Indonesia. Penyajian materi yang menarik dan terstruktur dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV dalam pelajaran IPS.

## 2) Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain.

- a. Media media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar, khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya pada muatan IPS kelas IV SD N 1 Bukti.
- b. Keterbatasan materi yang disediakan dalam *PowerPoint* interaktif. Meskipun materi "Indonesiaku Kaya Budaya" telah dirancang dengan cermat, mungkin ada beberapa aspek budaya yang tidak sepenuhnya mencakup semua keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, penerimaan materi oleh siswa dapat bervariasi sesuai gaya belajar dan preferensi mereka, sehingga tidak semua siswa mungkin merespons dengan cara yang sama terhadap media *PowerPoint* interaktif.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini ketergantungan pada teknologi dan koneksi internet yang stabil. Jika pengguna menghadapi masalah teknis atau gangguan internet, ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan *PowerPoint* interaktif. Masalah teknis tersebut bisa mencakup kegagalan dalam mengakses atau menampilkan materi interaktif dengan baik.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1) Literasi budaya adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menghargai, dan berinteraksi dengan berbagai aspek budaya yang berbeda dari miliknya sendiri. Literasi ini mencakup pengetahuan tentang nilai-nilai, adat istiadat, tradisi, bahasa, dan simbol-simbol yang penting dalam suatu budaya. Dalam konteks pembelajaran tujuan utama dari literasi budaya adalah membantu siswa untuk menjadi lebih terbuka, toleran, dan mampu menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitarnya. Ada 3 indikator utama dalam literasi budaya yaitu memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri, dan kepedulian terhadap budaya.

2) *PowerPoint* interaktif adalah sebuah alat presentasi berbasis perangkat lunak yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti video, animasi, gambar, dan audio dengan elemen-elemen interaktif, seperti tombol navigasi atau menu, kuis, dan video yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan materi secara dinamis. Dalam konteks pembelajaran, *PowerPoint* interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

3) Materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah materi bab 6 pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar. Pada bab ini, siswa akan mempelajari beragam budaya serta kearifan lokal yang terdapat di daerah asal mereka. Mereka juga akan

diperkenalkan dengan pentingnya manfaat dan upaya pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dengan pemahaman ini, diharapkan siswa dapat menerapkan sikap toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di sekitarnya. Materi ini juga menekankan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya sebagai identitas bangsa. Siswa akan diajak untuk memahami bahwa setiap budaya memiliki nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang.

