



PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SD

Arif Widagdo , Okta Cahya Rifida

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2022**

Disetujui **November 2022**

Dipublikasikan **Desember 2022**

Keywords:

Interactive PPT, Interest, Indonesian subject

Abstrak

Based on pre-research data obtained through interviews and observations It is known that the learning interest of student of class II were still low and there were a lack of media in learning Indonesian. This research was aimed to develop learning media for Bahasa Indonesia course in an Interactive PPT. The subjects in this study were 2nd grade students of SD Negeri Bintoro 4 Demak. The research was conducted in January – May 2021. The independent variable in this study was an interactive PPT learning media, the dependent variable in this study was the increase in students' interest in learning Indonesian. The research design used Research and Development. The development model used was the development model in Sugiyono 2015. The technique used test and non-test using data collecting instruments such as written test, questionnaire, interview, and documentation. The results had shown that the Interactive PPT media had been in very decent category with 87,5% percentage of material expert, 85% percentage of language expert, and 100% of media expert. Interactive PPT media was able to improve the learning outcomes from the minor scale of 15% to 100%, and the major scale of 40% to 68%. The conclusion of the research had shown that the use of Interactive PPT media was successfully developed, as well as able to improve students' interest and learning outcomes

Abstract

Based on pre-research data obtained through interviews and observations It is known that the learning interest of student of class II were still low and there were a lack of media in learning Indonesian. This research was aimed to develop learning media for Bahasa Indonesia course in an Interactive PPT. The subjects in this study were 2nd grade students of SD Negeri Bintoro 4 Demak. The research was conducted in January – May 2021. The independent variable in this study was an interactive PPT learning media, the dependent variable in this study was the increase in students' interest in learning Indonesian. The research design used Research and Development. The development model used was the development model in Sugiyono 2015. The technique used test and non-test using data collecting instruments such as written test, questionnaire, interview, and documentation. The results had shown that the Interactive PPT media had been in very decent category with 87,5% percentage of material expert, 85% percentage of language expert, and 100% of media expert. Interactive PPT media was able to improve the learning outcomes from the minor scale of 15% to 100%, and the major scale of 40% to 68%. The conclusion of the research had shown that the use of Interactive PPT media was successfully developed, as well as able to improve students' interest and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, hal tersebut tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Di dalam pembelajaran meliputi pemahaman pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah, tertulis di dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016. Hal tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang telah diterapkan yaitu kurikulum 2013 yang diajarkan untuk mandiri, menjadi pribadi yang aktif dan berpikir kreatif.

Kemampuan dasar peserta didik diajarkan melalui berbagai muatan pelajaran yang salah satunya adalah muatan pelajaran bahasa Indonesia. Fungsi dari muatan pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, mengembangkan pikiran dan perasaan, serta membina persatuan dan kesatuan bangsa menurut Ahmad Rofi'uddin (2001:30). Tujuan adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang dikemukakan oleh Zulela (2013:4) adalah agar peserta didik dapat (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (3) memahami bahasa Indonesia dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan, (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh dari pra penelitian berupa wawancara dan komentar dijumpai berbagai permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II. Dari hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa di dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan diskusi dan model yang digunakan mengalir saja sesuai dengan pembelajarannya tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru juga memaparkan bahwa sumber belajar yang didapat guru hanya melalui

buku paket tematik dan buku LKS. Permasalahan terjadi di siswa karena sebagian besar siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran yaitu siswa yang pintar sedangkan yang kurang pintar biasanya hanya diam saja. Di dalam pembelajaran guru kurang bisa memanfaatkan fasilitas yang telah diberikan sekolah sehingga dalam pembelajaran hanya menggunakan media cetak berupa buku saja. Kendala yang ditemui adalah siswa mudah bosan, pembelajaran dinilai kurang menarik, siswa belum bisa memahami dan menjawab pertanyaan, siswa kurang percaya diri, dan kurang lancarnya siswa dalam membaca.

Data lain yang mendukung permasalahan yang terjadi adalah hasil belajar siswa kelas II pada muatan pelajaran bahasa Indonesia, jumlah siswa di dalam kelas sebanyak 25 siswa, dijabarkan bahwa sebesar 15 siswa (60%) belum memenuhi KKM dan 10 siswa (40%) sudah memenuhi KKM. KKM untuk muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri Bintoro 4 Demak sebesar 71.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, oleh karena itu peneliti ingin mengatasi permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan media berupa PPT Interaktif pada muatan pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak untuk meningkatkan minat siswa.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmawati (2018). Berdasarkan observasi diperoleh hasil tinggi yaitu 26,07 dengan persentase sebesar 84,61%. Hasil uji hipotesis menunjukkan t-hitung sebesar 5,94 dan t-tabel sebesar 2,178 ($5,94 > 2,178$) hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan penggunaan media di dalam pembelajaran dengan tidak adanya penggunaan media dan menunjukkan bahwa hipotesis 0 ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari (2021). Peneliti menarik simpulan terhadap penelitiannya bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari mulai aspek keaktifan siswa meningkat sebesar 50%, keterampilan menyimpulkan isi cerita meningkat sebesar 41,67%. Lebih lanjut terhadap hasil belajar siswa pada siklus I meningkat 5,06 dengan kondisi awal 63 meningkat menjadi 68,06. Pada siklus II meningkat sebesar 12,59 dengan kondisi awal 63 meningkat menjadi 75,59%.

Sesuai latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti berinisiatif melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak".

Menurut batasan masalah di atas, permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana desain pengembangan PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam

pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak; (2) bagaimana kelayakan PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak; (3) bagaimana keefektifan pengembangan media PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak.

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan desain media pembelajaran PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak; (3) mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Bintoro 4 Demak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Dalam Sugiyono (2015:407) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah dari metode penelitian ini sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk final; (10) produksi massal. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 9 pada tahap ini produk sudah jadi dan telah mendapatkan validasi dari ahli materi, bahasa dan media. Penelitian ini tidak memproduksi secara massal karena alasan keterbatasan waktu dan dana di dalam pelaksanaannya sehingga hanya sampai ke tahap 9.

Penelitian ini membagi subjek penelitian menjadi dua, yakni subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek penelitian uji coba skala kecil yaitu siswa kelas IIB SD Negeri Bintoro 4 Demak berjumlah 13 siswa. Subjek penelitian uji coba skala besar yaitu siswa kelas IIA SD Negeri Bintoro 4 Demak berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini baik dari skala kecil maupun skala besar menggunakan sampel jenuh, dengan mempertimbangkan anggota populasi yang kecil sehingga seluruh anggota sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilaksanakan dengan diadakannya

pretest dan posttest. Sedangkan teknik non tes ditempuh dengan cara wawancara, observasi, dan dokumen dan angket. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran PPT Interaktif. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu peningkatan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Analisis data yang dilakukan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Metode untuk menganalisis hasil belajar adalah dengan melaksanakan pretest dan posttest yang digunakan sebagai data awal yaitu uji normalitas dan dinyatakan normal, kemudian dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui untuk mengetahui adanya perbedaan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media PPT Interaktif di dalam pembelajaran, serta uji *n-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi: (1) hasil pengembangan media pembelajaran PPT Interaktif; (2) kelayakan media pembelajaran PPT Interaktif oleh para ahli; (3) keefektifan media pembelajaran PPT Interaktif.

Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif

Media pembelajaran PPT Interaktif berisi tentang materi bahasa Indonesia tema 6 subtema 4 pembelajaran ke 1. PPT Interaktif didesain dengan memadukan materi dengan berbagai animasi baik dari animasi diam maupun bergerak. Media PPT Interaktif terdiri dari berbagai slide diantaranya: (1) KI dan KD; (2) indikator; (3) peta konsep; (4) materi; (5) video penunjang; (6) quis; (7) uji kompetensi; (8) penutup; (9) daftar pustaka; (10) biodata. Media pembelajaran PPT Interaktif dikembangkan dengan berbagai animasi menarik, *background* yang cerah dan terdapat beberapa quis untuk menjadikan siswa lebih aktif untuk menjawab soal dengan kemauannya sendiri.



Gambar 1. Slide Pertama Media PPT Interaktif

Validasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran PPT Interaktif

Penilaian media pembelajaran PPT Interaktif dinilai oleh beberapa ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli bahasa, ahli materi dan ahli media disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Media PPT Interaktif

No	Ahli	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
1	Ahli Bahasa	48	41	85%	Sangat layak
2	Ahli Materi	32	28	87,5%	Sangat layak
3	Ahli Media	32	32	100%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1 penilaian kelayakan media PPT Interaktif menurut ahli bahasa memperoleh skor 41 dengan persentase 85% termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian menurut ahli materi memperoleh skor sebesar 28 dengan persentase 87,5% termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian menurut ahli media memperoleh skor sebesar 32 dengan persentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh berdasarkan validasi para ahli, menyatakan bahwa media pembelajaran PPT Interaktif sudah sangat layak untuk diujicobakan pada tahap uji coba pemakaian dengan melakukan sesuai saran yang diberikan para ahli.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudarto, dkk (2019). Penggunaan media powerpoint dinyatakan praktis karena hasil penilaian pengguna materi dalam aspek relevansi materi yaitu 100% dan aspek pengorganisasian materi sebesar 94,28%. Dari hasil aspek evaluasi atau latihan soal sebesar 97,50% dan aspek bahasa sebesar 100% serta aspek efek bagi strategi pembelajaran sebesar 92%. Penulis juga menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan persentase validasi ahli, validasi ahli media memperoleh 95,65% dan ahli materi memperoleh persentase sebesar 95,56% sehingga kedua hasil validasi ahli di kategori sangat baik dan sangat layak dijadikan media pembelajaran.

Penelitian lain yang selaras yakni penelitian yang dilakukan oleh Nirmawati (2018) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV". Berdasarkan observasi diperoleh hasil tinggi yaitu 26,07 dengan persentase sebesar 84,61%. Hasil uji hipotesis menunjukkan t-

hitung sebesar 5,94 dan t-tabel sebesar 2,178 ($5,94 > 2,178$) hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan penggunaan media di dalam pembelajaran dengan tidak adanya penggunaan media dan menunjukkan bahwa hipotesis 0 ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan guru untuk mengetahui informasi dan masukan mengenai penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif di dalam proses pembelajaran. Hasil angket tanggapan guru memperoleh respon yang sangat baik. Untuk angket guru memperoleh saran untuk memperbanyak penggunaan warna yang lebih bervariasi.

Angket tanggapan siswa merupakan angket yang diberikan kepada siswa kelas uji coba yang berjumlah 13 orang dari kelas IIB SD Negeri Bintoro 4 Demak. Hasil persentase angket memperoleh respon yang sangat baik. Berikut tabel angket tanggapan guru dan siswa yang disajikan dalam bentuk tabel

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Respon	Persentase	Kriteria
Guru	95%	Sangat Baik
Siswa	100%	Sangat Baik

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sawitri, dkk (2015). Dilihat dari rata-rata skor kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang lebih besar yaitu $83,021 > 73,25$. Rata-rata skor kelompok eksperimen menunjukkan kualitas variabel dengan kategori tinggi sedangkan skor kelompok kontrol menunjukkan kategori sedang.

Penelitian lain yang sejalan yakni penelitian yang dilakukan oleh Pujiastuti (2016). Peneliti mengkombinasikan media powerpoint dengan metode menulis berantai menunjukkan adanya perbedaan yaitu meningkatnya nilai dan persentase dari siswa. Persentase yang diperoleh dari siklus I sebesar 25% dan siklus II 85% peningkatan sebesar 65%, kemudian adanya peningkatan nilai dari siklus I sebesar 55,55 dan pada siklus II menjadi 66,45.

Keefektifan Media Pembelajaran PPT Interaktif

Keefektifan penggunaan media pembelajaran PPT Interaktif dapat diketahui dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pemakaiannya di skala besar dengan jumlah 25 siswa. Dari data yang telah

diperoleh berupa hasil belajar siswa, kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus uji *Liliefors*. Kriteria data berdistribusi normal yakni apabila nilai sig. > 0,05. Sedangkan apabila nilai sig. < 0,05 maka dikategorikan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig. pada kolom *Shapiro Wilk pretest* sebesar 0,12, sedangkan nilai sig. *posttest* sebesar 0,159, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data baik nilai *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal dengan nilai sig. >0,05.

Setelah dilakukan uji normalitas kemudian selanjutnya menguji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji t dua pihak (*paired sample t-test*). Keefektifan media pembelajaran PPT Interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diketahui dengan perbedaan nilai rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* dengan aplikasi SPSS didapat nilai sig. (*2 tailed*) sebesar 0,000. Apabila nilai sig. (*2 tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Sedangkan apabila nilai sig. (*2 tailed*) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai *pretest* sebelum menggunakan media PPT Interaktif dengan nilai *posttest* setelah menggunakan media PPT Interaktif karena nilai sig. < 0,05.

Penelitian yang sejalan dengan adanya perbedaan rata-rata yakni penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari (2021). Peneliti menarik simpulan terhadap penelitiannya bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari mulai aspek keaktifan siswa meningkat sebesar 50%, keterampilan menyimpulkan isi cerita meningkat sebesar 41,67%. Lebih lanjut terhadap hasil belajar siswa pada siklus I meningkat 5,06 dengan kondisi awal 63 meningkat menjadi 68,06. Pada siklus II meningkat sebesar 12,59 dengan kondisi awal 63 meningkat menjadi 75,59%.

Penelitian lain yang selaras penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Abbas. Penelitian ini menunjukkan keefektifan media pembelajaran ditandai dengan meningkatnya keterampilan menulis petunjuk, pada siklus pertama diperoleh rata-rata sebesar 70 dengan persentase ketuntasan 67%, di siklus kedua meningkat dengan rata-rata sebesar 78 dengan persentase ketuntasan 79% dan siklus ketiga meningkat dengan rata-rata sebesar 81 dengan persentase ketuntasan 85%.

Hasil Peningkatan Rata-rata (N-gain)

Uji penignkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan analisis rumus *N-gain*. *N-gain* adalah normalitas gain yang didapat dengan membandingkan selisih nilai *pretest*

dan *posttest*. Gain menunjukkan peningkatan rata-rata hasil setelah menggunakan media PPT Interaktif di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil peningkatan rata-rata dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>pretest</i>	64
Rata-rata <i>posttest</i>	75
Selisih rata-rata	11
<i>N-gain</i> kelas	0,32
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada muatan pelajaran bahasa Indonesia meningkat sebesar 0,32 dengan selisih rata-rata 11, hasil tersebut menunjukkan dalam kategori sedang.

Penelitian lain yang mengalami peningkatan rata-rata juga dijabarkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Purniawati, dkk (2013). Penelitian ini menunjukkan keefektifitasan penggunaan media pembelajaran ini saat tanpa menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran, saat pembelajaran tanpa media powerpoint memperoleh rata-rata sebesar 81,36 sedangkan saat menggunakan media powerpoint memperoleh rata-rata sebesar 86,1 dengan kategori sangat baik.

Media pembelajaran PPT Interaktif memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dengan melibatkan siswa di dalam pembelajaran untuk berperan aktif di setiap kegiatannya. Dengan adanya pengalaman langsung menjadikan siswa lebih memahami penjelasan materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dan meningkatkan minat siswa di dalam suatu pembelajaran.

SIMPULAN

Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain anak. Permainan tradisional memiliki ciri kedaerahan serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Selain itu dengan permainan tradisional terdapat peran penting dalam perkembangan seorang anak baik fisik, kognitif, emosional dan sosial. Cara memperkenalkan permainan tradisional di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan adalah dengan memperkenalkan materi dengan ceramah dan melatih permainan dengan pola tetembangan dan tarian. Permainan yang dikenalkan dapat berupa : (1) petak umpet/delikan/jelungan; (2) Patil lele/ enthik; (3) Gobag Sodor; (4) Jamuran; (5) Cublak-Cublak Suweng; (6) Engklek; (7) Betengan;

(8) Lompat Tali; (9) Kasti; (10) Congklak. Setelah permainan dilatihkan ke anak, kemudian tahap terakhir adalah evaluasi.

Nilai karakter yang terdapat dalam permainan tradisional yang diperkenalkan di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan meliputi: jujur, kerja keras, disiplin, menghargai prestasi/sportif, tanggung jawab, toleransi, kreatif, rasa ingin tahu, demokrasi, peduli sosial, dan bersahabat. Melalui workshop pelatihan permainan tradisional di LKP Seni Pradapa Loka Bhakti Pacitan siswa dapat mengembangkan dan melestarikan tradisi budaya setempat. Dengan demikian tingkat solidaritas dan rasa percaya diri siswa meningkat setelah mengikuti kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Nuraeni. Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Multimedia Power Point Pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Semarang.
- Nirmawati dan Tarman Andi Arief. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 433-437.
- Nurmalasari, Reni. 2021. Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 127-130.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016
- Pujiastuti, Arik Umi. 2016. Penggunaan Media Power Point Dengan Metode Menulis Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Bagi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Teladan*, 1(1), 24-27.
- Purniawati, Ni L. Oka. 2013. Pengaruh Strategi Pembelajaran Sq3r Bermedia Powerpoint Terhadap Kemampuan Membaca Pada Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar.
- Sawitra, I Md. Gita Bagus, dkk. 2015. Pengaruh Picture and Picture Berbantuan Powerpoint terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD Kelas IV. *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1),
- Sudarto, dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis Powerpoint Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Stilistika*, 5(1), 99-102.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.