

BAB I

PENDULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berguna untuk bisa mewujudkan suatu kepentingan agar kelak dapat membangun karakter yang lebih baik, kecerdasan yang bermanfaat, serta kepribadian untuk menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, pendidikan sangat di pentingkan lagi dan ditingkatkan. Adapun pendidikan di Indonesia yang harus terus di tingkatkan lagi melihat pada zaman sekarang yang semakin canggih (Putri, Idris & Aryaningrum, 2023, p. 252). Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologipun semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh di bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran (Khuluqo, 2017, p.143).

Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, teknologi juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi harus dilakukan dengan bijak dan dikontrol agar tidak menimbulkan efek negatif bagi siswa (Apriliani, 2021, p.130). Pada era modern ini, guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Pada aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang bisa membawa informasi dan pengetahuan dalam hubungan yang berlangsung antara guru dan peserta didik (Dora dan Idris, 2019, p. 46).

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk mentransfer ilmu dari guru untuk siswa yang dimana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas

lagi (Marcela, Idris & Aryaningrum, 2022) . Media pembelajaran berbasis elektronik untuk siswa sekolah dasar adalah proses pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik sebagai sarana untuk mendukung proses belajar mengajar pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis elektronik ini dapat berupa *software* pembelajaran, aplikasi pembelajaran, atau perangkat keras yang disesuaikan dengan tingkat kognitif dan perkembangan fisik siswa sekolah dasar (Zainal, Asriati & Syahrudin, 2019, p.3).

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari satu orang ke orang lain dimana pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian seseorang (Idris, Rahmandani & Ayurachmawati, 2022, p. 1545). Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik perlu dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKN (Puspitarini & Hanif, 2019, p.53)

Pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Ayu, Idris & Dedy, 2020, p. 317),

Sehingga pembelajaran PPKN di sekolah dasar haruslah dikemas sedemikian rupa misalnya dengan pemberian teladan dalam proses penanaman nilai, pemberian contoh nyata, serta menggunakan sumber belajar yang tepat termasuk penggunaan media belajar yang menarik dalam penyampaian materinya agar pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mampu mencapai tujuan yang diharapkan (Nurdiansyah, Faisal & Sulkipani, 2018, p.2). Salah satu materi pembelajaran PPKN yaitu materi hak dan kewajiban disekolah. Sebelum melaksanakan hak dan kewajiban, peserta didik terlebih dahulu harus memahami mengenai materi serta cara pelaksanaan hak dan kewajiban disekolah. Namun, bukti empiris menunjukkan terdapat beberapa kasus yang membuktikan banyak siswa yang masih belum memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga sekolah, seperti siswa membuang sampah sembarangan, mencoret meja dan kursi serta masih ada siswa yang datang terlambat kesekolah (Apriliani, 2021, p.145).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2023 di SD Negeri 94 Palembang dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas III. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada kelas III dalam proses pembelajaran PPKN guru hanya menggunakan buku cetak dan media *power point* sebagai media pembelajaran yang hanya menampilkan gambar dan tulisan, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran PPKN. Kurangnya pemanfaatan teknologi guru terhadap media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran PPKN mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa, siswa menjadi kurang antusias, kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga

merasa bosan dengan media yang digunakan hanya menampilkan gambar dan tulisan. Dari wawancara dengan wali kelas III diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media *powtoon* pada kegiatan proses pembelajaran terutama pembelajaran PPKN, dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam memahami cara membuat media, Hal ini yang menjadikan kendala dalam membuat media dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran PPKN, siswa tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media berupa alat saluran komunikasi, sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan (Mawarni, Idris & Hermansyah, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan guru agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan lebih mudah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Dewi & Handayani, 2021, p.253) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Salah satu yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu media *powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dikreasikan untuk membuat video yang berisi gambar bergerak, musik dan suara. *Powtoon* mempunyai daya tarik yaitu mudah digunakan dan banyak materi pembelajaran yang dinilai cocok untuk divisualisasikan dengan konsep yang dimiliki aplikasi *powtoon* (Fatmawati, 2021, p.66).

Powtoon memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu (a) menampilkan topik dengan menarik dan dapat membagikannya dengan orang lain, (b) menarik perhatian siswa, menambah motivasi siswa dalam belajar, (c) siswa mencapai pemahaman yang lebih baik dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diingat, (d) mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi visual, pendengaran, dan sumber gerak, serta (e) versi dasarnya gratis untuk digunakan (Pais, Nogues & Munoz, 2017, p.129). Manfaat media pembelajaran menggunakan *powtoon* ini bisa mempermudah siswa karena dapat membuat penyajian informasi menjadi jelas, sehingga tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Misalnya benda yang terlalu besar atau terlalu kecil untuk dilihat yang dapat digantikan oleh film, bingkai, dan gambar (Asra & Thalib, 2020, p.243).

Penelitian yang mendukung pengembangan media berbasis *powtoon* yaitu penelitian Wulandari, Ruriat & Nulhakim (2020) menunjukkan hasil penilaian media berbasis *powtoon* oleh validasi media diperoleh nilai 89,8% katagori sangat valid, ahli materi diperoleh nilai 88,7% katagori sangat valid. Hasil uji coba peserta didik diperoleh nilai 96,36% katagori sangat praktis dan dari validasi pendidik diperoleh nilai sebesar 91,1% katagori sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu media *powtoon* diibandingkan untuk materi pembelajaran Ppkn dan juga perbedaan pada objek dan subjek penelitian.

Penelitian Awalia, Pamungkas, Alamsyah (2019) menunjukkan hasil penilaian media berbasis *powtoon* oleh validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid, skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktik, skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu media *powtoon* dikembangkan untuk materi pembelajaran Ppkn dan juga perbedaan pada objek dan subjek penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian mengenai” Pengembangan Media Berbasis *Powtoon* Pada Pelajaran PPKN Kelas III SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah yaitu sebagai berikut ini:

- a. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi hanya menggunakan buku cetak dan media *power point*.
- b. Kurangnya pemanfaatan teknologi guru terhadap media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran PPKN.

- c. Siswa merasa bosan dengan media yang digunakan hanya menampilkan gambar dan tulisan, siswa kurang antusias dan kurang fokus pada saat pembelajaran.
- d. Perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga siswa lebih aktif, fokus dan minat dalam pembelajaran.
- e. Belum ada media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk pembelajaran PPKN materi hak dan kewajibanku disekolah pada kelas III SD .

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN 94 Palembang, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk sekolah lain.
- c. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran PPKN Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 2 Kewajiban dan Hakku di Sekolah.
- d. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa SDN 94 Palembang, sehingga tidak dapat diterapkan pada jenjang pendidikan lain.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang ditetapkan yaitu:

- a. Bagaimana mengembangkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang praktis?
- c. Bagaimana mengembangkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk menghasilkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang praktis.
- c. Untuk mengembangkan media berbasis *powtoon* pada pelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 94 Palembang yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih praktis dan efektif. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* serta dapat digunakan oleh peneliti lain

sebagai referensi dalam penelitian sejenis dan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dalam bidang pembelajaran PPKN.

b. Secara Praktis

1) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dan meningkatkan pengembangan karakter tanggung jawab siswa.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru PPKN untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang karakter tanggung jawab dan meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran.

3) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman tentang karakter tanggung jawab dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut adalah spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran PPKN SD berbasis *Powtoon*. Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. *Processor : Quad Core Celeron* atau di atasnya
- b. Ram : Minimal 4 GB
- c. *VGA : On Board*
- d. Koneksi internet yang stabil

Powtoon merupakan *web apps online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Dengan menggunakan *Powtoon* kita akan lebih mudah dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari *Powtoon* sendiri yaitu interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi menarik yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.