

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal.

Tujuan pendidikan dapat tercapai jika proses pendidikan telah terstruktur dan terarah dengan baik. Salah satu bagian penting dari proses pendidikan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini guru dan siswa melakukan hubungan timbal balik yang bersifat edukatif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan timbal balik ini menuntut kesiapan siswa untuk lebih aktif, guru berperan sebagai pemandu, pengelola dan fasilitator proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru selalu dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan memotivasi belajar siswa.

Media pembelajaran dan pendidikan memiliki hubungan yang erat hubungan. Proses belajar tidak akan berjalan lancar tanpa media pembelajaran yang tepat. Sebuah pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna proses bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk guru yang sepenuhnya memahami sifat, karakteristik siswa, pembelajaran metode berpusat pada kegiatan siswa, memadai fasilitas belajar siswa, tersedianya berbagai Sumber Belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang diajarkan kepada para pelajar mulai dari pendidikan dasar yakni SD, hingga perguruan tinggi. Pasalnya hal tersebut pada dasarnya telah diatur di dalam undang undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam aturan tersebut, PPKn wajib diajarkan dalam kurikulum pendidikan dengan tujuan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme sesuai nilai Pancasila dan UUD 1945. PPKn juga berkaitan dengan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Pembelajaran PPKn di sekolah merupakan dasar bagi siswa untuk memperoleh konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan terdekatnya atau dirinya sendiri. Salah satu materi yang berkaitan dengan kehidupan social manusia, tentang keragaman atau perbedaan yang ada adalah keragaman social budaya masyarakat. Materi tentang keberagaman social budaya masyarakat merupakan salah satu subtema yang terdapat dalam tema lingkungan sahabat kita dalam pembelajaran tematik untuk kelas V SD.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Duduk Lor pada **tanggal 23 November 2021**, diperoleh informasi terkait proses pembelajaran yang telah disampaikan. Dalam pembelajaran, guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran online. Media pembelajaran yang digunakan masih dalam bentuk cetak yang kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa kurang berperan aktif, kurang antusias, yang menjadikan anak cepat bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

Peneliti mendapatkan informasi bahwa di SD Negeri Duduk Lor sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor. Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, karena guru masih menggunakan media seadanya seperti kertas atau barang yang tak terpakai lagi. Hal ini disebabkan keterbatasan penguasaan guru terhadap perkembangan IPTEK. Akibatnya siswa tampak kurang tertarik saat mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh

pun rendah. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya permasalahan terkait kurangnya keaktifan siswa.

Penelitian lain yang dilakukan tentang pentingnya media pembelajaran dengan metode eksperimen, menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan perlu dikembangkan dalam penerapan kurikulum 2013 (Fajar & Andrianti, 2017; 2016). Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran berbasis digital diteliti oleh Nurdiansyah (2018), juga mengulas permasalahan mengenai siswa yang kurang aktif dalam belajar, sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan KKM.

Ketidaktifan siswa diakibatkan oleh rasa bosan belajar dengan proses pembelajaran yang monoton dan komunikasi yang hanya dilakukan satu arah. Dikatakan demikian karena guru hanya menjelaskan atau hanya memberikan tugas pengisian lembar kerja siswa (LKS). Sebagaimana diketahui dalam buku pembelajaran kurikulum 2013, isi materi pembelajaran cenderung sedikit, yang dapat menyebabkan siswa atau bahkan guru memahami dirinya sendiri. Guru masih bingung dengan bahan ajar yang dianggap kurang sehingga tidak memungkinkan untuk menggunakan media yang bertujuan untuk menarik minat atau motivasi siswa. Kurangnya pemahaman guru terhadap kurikulum 2013 dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada proses pembelajaran. Jika kondisi tersebut terjadi, akibatnya siswa tidak memiliki keinginan untuk belajar, maka kualitas pembelajaran akan menurun.

Selain pentingnya peran guru dalam keberhasilan proses belajar siswa, juga harus didukung dengan penanaman karakter siswa dalam suatu proses pembelajaran. Salah satu penanaman karakter yang harus dimiliki siswa adalah cinta tanah air. Menanamkan karakter cinta tanah air kepada siswa sekolah dasar untuk meningkatkan sikap saling menghormati, menghargai, melindungi, melindungi, dan mencintai bangsa dan negara bangsa (Atika & Wakhuyudin, 2019)

Indikator cinta tanah air adalah cara berpikir, bertindak, dan bertindak yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap lingkungan bahasa, fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, alternatif

solusi yang dapat diberikan adalah dengan menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, praktis, menarik, dan mudah diterima oleh siswa, salah satunya adalah media pembelajaran Powtoon.

Dalam hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 5 Duduk Lor menemukan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru sudah menggunakan media, namun hanya sekedar menggunakan media Power Point itupun masih banyak menggunakan tulisan dan gambar. Sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran PPKn. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn tentang keragaman social budaya siswa kelas V SD Negeri 5 Duduk Lor masih rendah. Ini dibuktikan dengan nilai dari tahun kemarin masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dilihat dari media yang digunakan guru dan nilai siswa selama ini. Media yang digunakan guru kurang efektif, karena masih banyak siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata. Dari berbagai media pembelajaran yang ada, media video memberikan peluang untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Karena pada umumnya guru masih menggunakan media power point yang masih tergolong biasa, walaupun sudah menggunakan media komputer, namun media yang digunakan masih menggunakan teks dan gambar saja. Menurut Dwyer (dalam Sadiman, 1995), video mampu merebut 94% saluran untuk masuknya pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang dilihatnya. dan mendengar dari acara program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki media lain.

Powtoon merupakan media pembelajaran yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik dan praktis, antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Awalia et al., 2019). Powtoon memberikan kesan belajar yang menarik bagi siswa, tidak hanya tulisan tapi ada suara. Powtoon memiliki keunggulan sebagai berikut: interaktif, mencakup semua aspek

indera, penggunaannya praktis, kolaboratif, bervariasi, dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media video berbasis Powtoon berpotensi tinggi untuk menarik perhatian peserta didik dan juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar. Dengan menonton video pembelajaran peserta didik mendapat banyak stimulus, karena sifatnya suara dan gambar (Fitriyani, 2019). Selain itu, media pembelajaran video berbasis Powtoon lebih mudah untuk dipelajari, karena menarik perhatian.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta Powtoon memiliki efek transisi dan pengaturan timeline (Ilahi & Desyandri, 2018). Powtoon memiliki beberapa keuntungan umum, yaitu

1) menampilkan topik dengan menarik dan dapat membagikannya dengan orang lain, 2) menarik perhatian peserta didik, 3) peserta didik mencapai pemahaman yang lebih baik dan materi yang disampaikan lebih mudah untuk diingat, 4) mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi visual, pendengaran, dan sumber gerak

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia Untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor?
2. Bagaimana kualitas media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor dilihat dari:
 - a. Bagaimana validitas media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor?

- b. Bagaimana Keefektifan media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor?
- c. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan jika tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor.
2. Mengetahui kevalidan media Powtoon pada Materi Keragaman Sosial Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri Duduk Lor dilihat dari
 - a. Validitas
 - b. Keefektifan
 - c. Responden

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan jika manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Pembaca
Dapat menambah pengetahuan mengenai media yang digunakan. Serta hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Manfaat Bagi Peneliti
Mampu memberikan ilmu baru bagi peneliti untuk menjadi pedoman ketika besok akan mengajar di sekolah sebagai seorang pendidik.
3. Manfaat bagi Guru
Dapat dijadikan referensi atau ide dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.
4. Manfaat Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dengan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

5. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian serupa.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam mengartikan terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan istilah yang digunakan penelitian ke dalam Definisi Operasional, yaitu :

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah proses, metode, perilaku mengembangkan. Jadi pengembangan ialah proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses dan rancangan. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan pengembangan adalah pembuatan dan penggunaan media video animasi sebagai penunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen-komponen yang digunakan dalam proses penyajian informasi. Istilah media umumnya merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Secara umum media pembelajaran merupakan alat atau perantara dalam melakukan interaksi antara guru dengan siswa sebagai penunjang proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas.

3. Video Animasi

Video animasi adalah salah satu jenis gambar dinamis yang terdiri dari kumpulan bermacam-macam objek. Objek tersebut tersusun secara khusus sehingga setiap saat bergerak sesuai dengan proses yang telah ditentukan. Objek yang terlibat adalah gambar, orang, teks, kata-kata, hewan, manusia, tumbuhan, bangunan, dan lain-lain.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi atau hasil yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mengubah dan membentuk perilaku manusia dalam sebuah sistem pendidikan tertentu.

5. Powtoon

Powtoon adalah layanan apps online yang digunakan dalam membuat suatu paparan berbentuk animasi presentasi atau video yang menyediakan 9 beragam fitur animasi menarik antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang jelas dan time line yang sangat sederhana.

6. Voicefx

Voicefx adalah aplikasi perekam suara yang menyajikan beragam jenis suara yang unik dan menarik, yang digunakan untuk mentransformasi suara atau musik dengan efek audio.

F. Pembatasan Penelitian

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak menimbulkan kekeliruan atau meluasnya pembahasan, maka perlu dibatasi masalah- masalah yang akan dibahas. Adapun batasan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Duduk Lor pada kelas 5 tahun ajaran 2021-2022
2. Penelitian dilakukan fokus pada pengembangan media Powtoon pada materi keragaman social budaya di indonesia
3. Terdapat pada salah satu pelajaran tematik pada kelas 5 semester II tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
 - d. Kompetensi Inti (KI)
 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, serta benda – benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam berkarya yang estetis pada gerakan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlakul mulia.

e. Kompetensi Dasar (KD)

3.3 Menelaah keberagaman social budaya masyarakat

f. Indikator

1. Mengidentifikasi keragaman social budaya masyarakat Indonesia

