

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat definisi pendidikan dalam perspektif kebijakan, kita telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar atau membimbing yang dilakukan oleh pendidik untuk peserta didik yang bertujuan untuk perbaikan moral, melatih intelektual yang bermuara menjadi perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik lagi (Ab Marisyah¹, Firman², 2019).

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang memegang peranan penting dalam pembentukan karakter siswa. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan emosional dan moral yang sangat krusial, sehingga perlu diberikan pendidikan karakter yang tepat.

Apriliani, Maksun, Wardhani, Yuniar, & Setyowati, (2021:131) media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat digunakan pada beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah PPKn. PPKn merupakan muatan pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik. Melalui materi hak dan kewajiban dapat dikembangkan karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab merupakan karakter yang wajib terdapat pada diri tiap peserta didik serta sikap atau perilaku seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya berdasarkan pada nilai yang berlaku di masyarakat.

Dalam mengembangkan karakter tanggung jawab di kalangan siswa melalui pelajaran PPKn memiliki tujuan. Tujuannya adalah untuk mendidik peserta didik agar menjadi individu yang memiliki sikap nasionalisme, mematuhi norma-norma sosial, menghormati keragaman, menyadari hak dan kewajiban pribadi dan sosial, serta memiliki kemampuan untuk bertindak bertanggung jawab. Melalui materi hak dan kewajiban dapat dikembangkan karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab merupakan karakter yang wajib terdapat pada diri tiap peserta didik. Akan tetapi, bukti empiris menunjukkan terdapat beberapa kasus yang membuktikan rendahnya karakter tanggung jawab, seperti siswa yang terlambat datang ke sekolah, membuang sampah tidak pada tempatnya, serta pekerjaan rumah tidak dikerjakan. Proses

kegiatan dalam pembelajaran yang terjadi didalam kelas tentu tidak lepas dari peran seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

Tanggung jawab merupakan salah satu nilai karakter yang penting untuk dikembangkan sejak dini. Siswa yang memiliki karakter tanggung jawab cenderung lebih disiplin, mandiri, dan mampu menghadapi tantangan dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan karakter tanggung jawab perlu menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Meskipun penting, pengembangan karakter tanggung jawab pada siswa SD seringkali menghadapi kendala. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran kurangnya guru dalam memberikan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran peserta didik menjadi kurang maksimal dan juga media pembelajaran hanya bersifat satu arah atau tidak ada hubungan timbal balik Antara peserta didik dengan media yang diberikan sehingga sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memberikan hubungan timbal balik yang biasa disebut dengan media pembelajaran yang berbasis *powtoon*.

Fatmawati, L. & Hamidah, S. (2023)Media pembelajaran berbasis *powtoon* bisa digunakan sebagai media dalam perangkat pembelajaran, seperti pada pembelajaran muatan PPKn yang diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik dengan media untuk mengembangkan karakter

tanggung jawab, dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran *powtoon*.

Barbara, N. & Bayu, G. (2022) *Powtoon* adalah salah satu media pembelajaran berbasis animasi yang dapat digunakan untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, *Powtoon* memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut (Jannah et al 2022) Media *Powtoon* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, menyajikan materi secara visual dan audio, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak. Selain itu, *Powtoon* juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai karakter dengan cara yang lebih menarik.

SDN 06 Sungai Buluh merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan pra observasi awal di SDN 06 Sungai Buluh, penggunaan media pembelajaran di sekolah ini masih terbatas, terutama dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, pengembangan media *Powtoon* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran PPKn di SDN 06 Sungai Buluh masih cenderung konvensional, dengan metode ceramah dan penugasan yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan kesulitan dalam memahami nilai-nilai karakter yang diajarkan.

Media *Powtoon* memiliki potensi besar untuk mengembangkan karakter tanggung jawab siswa. Dengan menyajikan materi melalui animasi dan cerita yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami pentingnya tanggung jawab dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka peneliti tertarik dan perlu mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V di SD Negeri 06 Sungai Buluh Dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka rumusan masalah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran PPKn di kelas V SDN 06 Sungai Buluh dapat Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa?
- b. Bagaimanakah Kelayakan Media Pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V di SD Negeri 06 Sungai Buluh dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa ?
- c. Bagaimanakah respon siswa dan guru terhadap Media Pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V di SD Negeri 06 Sungai Buluh dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V Di SDN 06 Sungai Buluh Dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa.

Secara Khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran PPKn di kelas V SDN 06 Sungai Buluh dapat Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa?
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V di SD Negeri 06 Sungai Buluh dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa ?
3. Mengetahui Bagaimana respon siswa dan guru terhadap Media Pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan Pada Mata Pelajaran PPKn Pada Kelas V di SD Negeri 06 Sungai Buluh dalam Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab siswa?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan, mengembangkan wawasan dalam berpikir. Untuk menyelesaikan salah satu permasalahan dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan dalam mengajar agar tujuan dalam pembelajaran tercapai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru :

- 1) Guru dapat menggunakan media *Powtoon* sebagai sumber materi yang menarik dan interaktif untuk mengajar mata pelajaran PPKn.
- 2) Membantu guru dalam memfasilitasi pengembangan karakter tanggung jawab siswa dengan pendekatan yang lebih kreatif dan terlibat.
- 3) Memberikan panduan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif.

b. Bagi Siswa :

- 1) Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan berinteraksi, meningkatkan motivasi dan minat dalam mata pelajaran PPKn.
- 2) Mengembangkan karakter tanggung jawab secara praktis melalui tugas-tugas yang melibatkan pembuatan konten multimedia.

- 3) Membantu siswa dalam memahami konsep tanggung jawab dalam konteks nyata.
- c. Bagi Sekolah :
- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang modern dan menarik.
 - 2) Mengintegrasikan pengembangan karakter ke dalam kurikulum secara lebih efektif.
 - 3) Meningkatkan reputasi sekolah dalam menerapkan inovasi dalam pendidikan..
- d. Bagi Lembaga STIKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- 1) Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Menambahkan kontribusi positif pada penelitian dalam bidang pendidikan, media pembelajaran, dan pengembangan karakter.
 - 2) Mendorong pengembangan keahlian di kampus dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.
 - 3) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi di perpustakaan dan sebagai contoh penulisan karya ilmiah.
 - 4) Menunjukkan dampak nyata penelitian dalam praktik pendidikan.
- e. Bagi Peneliti lain :
- 1) Menyediakan referensi dan panduan bagi peneliti lain yang tertarik pada topik yang sama.

- 2) Memperkaya pemahaman dalam penggunaan media pembelajaran untuk pembentukan karakter di mata pelajaran PPKn atau mata pelajaran lainnya.
- 3) Menyediakan inspirasi untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran dan karakter siswa.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan media pembelajaran *Powtoon* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi menggunakan *Powtoon* (AudioVisual)
2. Di desain menggunakan *Powtoon* pada perangkat laptop dan hp
3. Media Pembelajaran menggunakan *Powtoon* ini digunakan untuk mengembangkan karakter tanggung jawab pada siswa kelas V
4. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video animasi dengan menggunakan *Powtoon* sebagai alat bantu. Yang didalam nya berupa Video,Tulisan

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan dapat sebagai penunjang kurikulum merdeka

2. Sebagai media pembelajaran agar dapat memperjelas penyajian materi
3. Sebagai media pembelajaran yang dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi siswa yang pasif dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran
4. Sebagai media pembelajaran kreatif berupa video animasi untuk mengembangkan karakter tanggung jawab pada peserta didik
5. Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengendalikan suasana kelas dan dapat membuat siswa dapat lebih mudah mengerti isi dari materi yang ingin disampaikan
6. Dengan adanya media video animasi ini dapat membantu pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai