

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Pengembangan

Ashar, S. & Supriansyah, S. (2023) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Lestari, E.(2022) Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pengembangan media pembelajaran yang dewasa ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang dimanfaatkan untuk membantu dalam proses belajar mengajar, yang mempunyai fungsi untuk memperjelas pesan atau materi yang disampaikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan lebih baik.

2. Pengertian Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Kristianto, (2016:4) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam bahasa Latin, media dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa pesan yang disampaikan oleh sumber misalnya manusia atau sumber lain kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa.

Kristianto (2016, pp. 5-6) media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti 6 perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan oleh guru untuk mendukung dan memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi pelajaran. Media ini juga berfungsi sebagai alat untuk menggugah minat siswa dalam proses belajar, karena penggunaan model-model yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Lestari, E. S, (2022) mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

3. Prinsip Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak

digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami proses terjadinya hujan, maka guru perlu mempersiapkan media video atau gambar yang menjelaskan proses tersebut.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian

juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya.

- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media mutakhir seperti media laptop dan hp pembelajaran, powerpoint, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan.

Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dian Purnami, N. M. (2022)

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya

tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

- 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari Penafsiran berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah
- 5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran
- 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya

dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik

- 7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah
- 8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan
- 9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain

2. *Powtoon*

a. Pengertian *Powtoon*

Media pembelajaran sangat banyak macamnya dan salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Fauziah, M. P. (2022) media video merupakan gabungan antara media dengar

(audio) dan media gambar (visual) yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media video animasi sebagai penyampaian materi ajar akan memudahkan proses belajar. Media video animasi yang akan dibuat oleh peneliti adalah media video animasi *Powtoon*. Media video bernama *powtoon* merupakan suatu inovasi dan media yang sangat mudah dalam membuatnya yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak dan dilengkapi *backsound* dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga lebih mudah untuk mengerti dan memahami

Powtoon merupakan sebuah layanan online yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan presentasi yang menarik dengan berbagai animasi yang tersedia. Keistimewaan utama *Powtoon* yaitu kemampuan untuk menghadirkan animasi bergaya kartun. Selain itu, *Powtoon* ialah aplikasi berbasis web yang memfasilitasi pembuatan presentasi yang dinamis melalui fitur-fitur animasi. Animasi yang ditawarkan mencakup tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi. *Powtoon* berfokus pada pembuatan konten animasi, sehingga pengguna dapat menyajikan paparan mereka dalam format tayangan yang mirip dengan film melalui perputaran slide yang menarik.

Ninawati, M. (2022) *powtoon* merupakan aplikasi berbasis web app dan proses penggunaan tidak perlu melakukan perangkat

lunak apapun. *Powtoon* dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang dilengkapi dengan multimedia. *Powtoon* mudah digunakan dalam pembuatan bahan ajar, *Powtoon* dilengkapi berbagai fitur pilihan seperti karakter kartun, model animasi serta animasi lainnya. Hasil akhir dari aplikasi adalah berupa video.

Mulyana, et al. (2023: 3) salah satu media audio visual yang saat ini semakin sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video animasi *Powtoon*. Diketahui bahwa aplikasi *Powtoon* pertama kali muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang di tahun 2013 sampai dengan sekarang. Salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkahlangkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada laptop, hp pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi *Powtoon* sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

b. Manfaat *Powtoon*

Menggunakan animasi (video) dalam proses pembelajaran memiliki keunggulan dalam menghilangkan kejenuhan, memotivasi peserta didik, dan menarik perhatian mereka agar tetap fokus.

Aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, termasuk:

- 1) Memvisualisasikan pesan secara lebih jelas daripada hanya menggunakan kata-kata atau bahasa lisan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dengan menggantikan objek yang besar dengan representasi visual seperti realita, film, bingkai, dan gambar
- 3) Mengontrol kecepatan dan pengulangan peristiwa masa lalu melalui rekaman film, video, bingkai, foto, atau penjelasan verbal.
- 4) Mendorong penggunaan media pendidikan yang variatif dan interaktif, membantu peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

c. Manfaat *Powtoon* sebagai media pembelajaran

Proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman konkret di mana pesan yang disampaikan harus berhasil mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum, terdapat beberapa keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik, menggugah motivasi belajar mereka.

- b) Materi pembelajaran akan lebih terang dan mudah dipahami, memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik.
 - c) Pendekatan pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian lisan, melainkan juga memungkinkan penggunaan gambar atau video.
 - d) Proses pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif terlibat, bukan hanya mendengarkan, melainkan juga melibatkan aktivitas seperti pengamatan, demonstrasi, dan sebagainya.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Audiovisual

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki tujuan untuk membantu mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik. Namun, sebagai pendidik, penting untuk memahami keunggulan dan kelemahan media pembelajaran yang akan digunakan. Berikut adalah keunggulan dan kelemahan dari media pembelajaran berbasis audiovisual, seperti *Powtoon*:

Keunggulan:

- 1) Dalam hal visual, *Powtoon* berbasis audiovisual mudah dipahami, dan unsur audio dalamnya dapat membantu siswa lebih fokus pada proses pembelajaran.
- 2) *Powtoon* memiliki animasi yang menarik yang mencakup semua indra, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik.

- 3) Dengan tambahan unsur audiovisual, *Powtoon* menjadi media pembelajaran yang lebih beragam dan mendukung kolaborasi.
- 4) *Powtoon* mampu memberikan umpan balik yang efektif selama proses pembelajaran.

Kekurangan:

- a) Proses pembuatan *Powtoon* dianggap cukup rumit karena memerlukan penyatuan unsur visual dan audio yang sesuai.
- b) Pembuatan *Powtoon* memerlukan koneksi internet dan memakan waktu yang cukup lama.
- c) Penggunaan *Powtoon* memerlukan keahlian profesional dalam mengoperasikannya.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Ashifa, R., (2021) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap

jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus –penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut Dewi, D. A.(2021) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Akbar 2022).

Sedangkan menurut Aziz Wahab , Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Katera itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hokum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Muthmainnah, A. & Furnamasari, Y. (2021).tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Secara umum tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics inteliegence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan

Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari – hari.

c. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Akbar, & Martin (2022) Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

- a) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara
- b) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara
- c) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas
- d) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Muakhirin, B.(2022).Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para caloncalon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai imu pengetahuan dan teknologi serta seni.

Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

4. Karakter Tanggung Jawab

a. Pengertian Karakter Tanggung Jawab

Kata "karakter" berasal dari bahasa Yunani "Kharakter," yang merujuk pada sesuatu yang melekat pada batang pohon. Seperti ketika kita mengukir simbol atau gambar tertentu pada batang pohon, maka gambar tersebut sulit untuk dihapus dan akan tetap ada selama pohon itu tumbuh. Begitu juga dengan karakter, yang merupakan hasil dari kombinasi sifat-sifat yang melekat pada diri seseorang dan sulit untuk diubah atau dihapus. Ini juga dapat disebut sebagai proses "mengukir pola yang bersifat tetap dan tidak dapat dihapuskan." Karakter memiliki sifat-sifat yang konsisten, sehingga dapat menjadi ciri khas atau tanda khusus yang membedakan individu satu dari yang lain.

Sikap tanggung jawab adalah salah satu aspek karakter yang perlu ditanamkan. Tanggung jawab merupakan nilai moral yang sangat penting dalam kehidupan berkelompok. Tanggung jawab mencerminkan kesadaran individu terhadap perilaku dan tindakan mereka. Hal ini mencakup pelaksanaan tugas dan kewajiban seseorang, termasuk yang berkaitan dengan diri sendiri, masyarakat,

bangsa, serta agama. Tanggung jawab meliputi perhatian terhadap kepentingan pribadi dan kepentingan orang lain, pemenuhan kewajiban, dan kontribusi positif terhadap masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa karakter tanggung jawab adalah pola berpikir, perilaku, dan sikap yang khas pada setiap individu untuk menjalani kehidupan dan berinteraksi dengan orang lain, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, negara, maupun bangsa. Individu yang memiliki karakter yang positif adalah individu yang mampu mengambil keputusan dan siap untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka serta bersedia menerima konsekuensi dari keputusan yang diambil. Contoh nyata tanggung jawab pada peserta didik adalah ketika mereka belajar dengan serius, karena tindakan mereka yang kurang serius akan berdampak pada hasil belajar yang buruk.

Pendidikan karakter adalah pengaruh positif yang dilakukan oleh guru dan berdampak pada perkembangan karakter peserta didik yang diajarkan. Karakter-karakter yang muncul pada peserta didik selama proses pembelajaran akan memengaruhi kehidupan mereka di masa depan.

b. Macam-Macam Tanggung Jawab

Menanamkan sikap tanggung jawab dalam diri kita adalah cara untuk mencerminkan identitas kita, karena sebagai makhluk sosial, kita memiliki peran dan kewajiban dalam komunitas kita. Tanggung

jawab adalah kesadaran individu terhadap tindakan mereka, baik yang disengaja maupun tidak, serta menjadi ekspresi dari kesadaran akan kewajiban mereka. Terdapat berbagai jenis tanggung jawab, termasuk:

- 1) Tanggung jawab terhadap diri sendiri, yang merupakan bentuk kewajiban terhadap diri sendiri.
- 2) Tanggung jawab terhadap sesama manusia atau masyarakat, yang mencerminkan kesadaran individu dalam memenuhi kewajiban mereka dalam kehidupan bersama dalam masyarakat.
- 3) Tanggung jawab terhadap lingkungan, yang mengindikasikan kesadaran individu untuk menjalankan kewajiban atau berkontribusi dalam menciptakan lingkungan hidup yang baik, teratur, dan sehat.
- 4) Tanggung jawab terhadap Tuhan, sebagai bentuk ketaatan terhadap Tuhan Yang Maha Kuasa.

c. Ciri-Ciri Tanggung Jawab

Menyadari bahwa ada tugas dan kewajiban yang harus dilakukan, mampu melakukan tugas tanpa selalu meminta bantuan orang lain, selalu berusaha untuk melakukan tugas dengan baik setiap saat, bertekad untuk menyelesaikan tugas yang telah di beri, selalu berkata jujur dan tidak berbohong dalam menjalankan tanggung jawab, memperhatikan perasaan dan kebutuhan orang lain saat menjalankan tugas.

d. Jenis-Jenis Tanggung Jawab

Tanggung jawab terhadap diri sendiri, seperti menjaga kebersihan, menggerakkan PR, dan belajar dengan baik, tanggung jawab terhadap anggota keluarga, seperti membantu orang tua di rumah, tanggung jawab yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah seperti mengikuti pelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Apriliani, Maksum, Wardhani, Yuniar, & Setyowati (2021) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis *Powtoon* Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab” . Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak berdasarkan penilaian yang telah ditentukan serta bertujuan agar peserta didik dapat memiliki sikap tanggung jawab. Hasil dari penilaian ini yaitu media pembelajaran *powtoon* ini sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, Media pembelajaran *powtoon* juga sesuai dan layak digunakan untuk muatan pembelajaran PPKn selain itu media pembelajaran *powtoon* ini juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan teknologi serta meningkatkan antusias peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Akbar, Aritonang, & Martin (2022) dengan judul “ Penerapan Media Digital *Powtoon* Dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Metode Pembelajaran Siswa “. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran agar menarik dan efektif

serta agar dapat mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran PPKn. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar siswa.

3. Basuki & Sholeh (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan kewarganegaraan Berbasis Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon*”. Tujuan dari penelitian adalah bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi online *Powtoon*. Hasil penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, media pembelajaran *powtoon* juga dapat dikembangkan dengan mudah dan terdapat fitur yang bervariasi sehingga *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran
4. Lestari, Masrukhi, & Sunarto (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran PKn berbasis video dengan kriteria valid, layak dan efektif sebagai sumber belajar tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran didalam kelas, peserta didik akan lebih mudah mengerti

apabila langsung melihat contoh dari penjelasan materi yang telah diberikan oleh guru

5. Dian Purnami, Sulianingsih, & Widyantari (2022) dengan judul “Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektif pengembangan media pembelajaran *powtoon*. Hasil dari penelitian ini yaitu video animasi *Powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar juga dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan jauh dari kata membosankan.

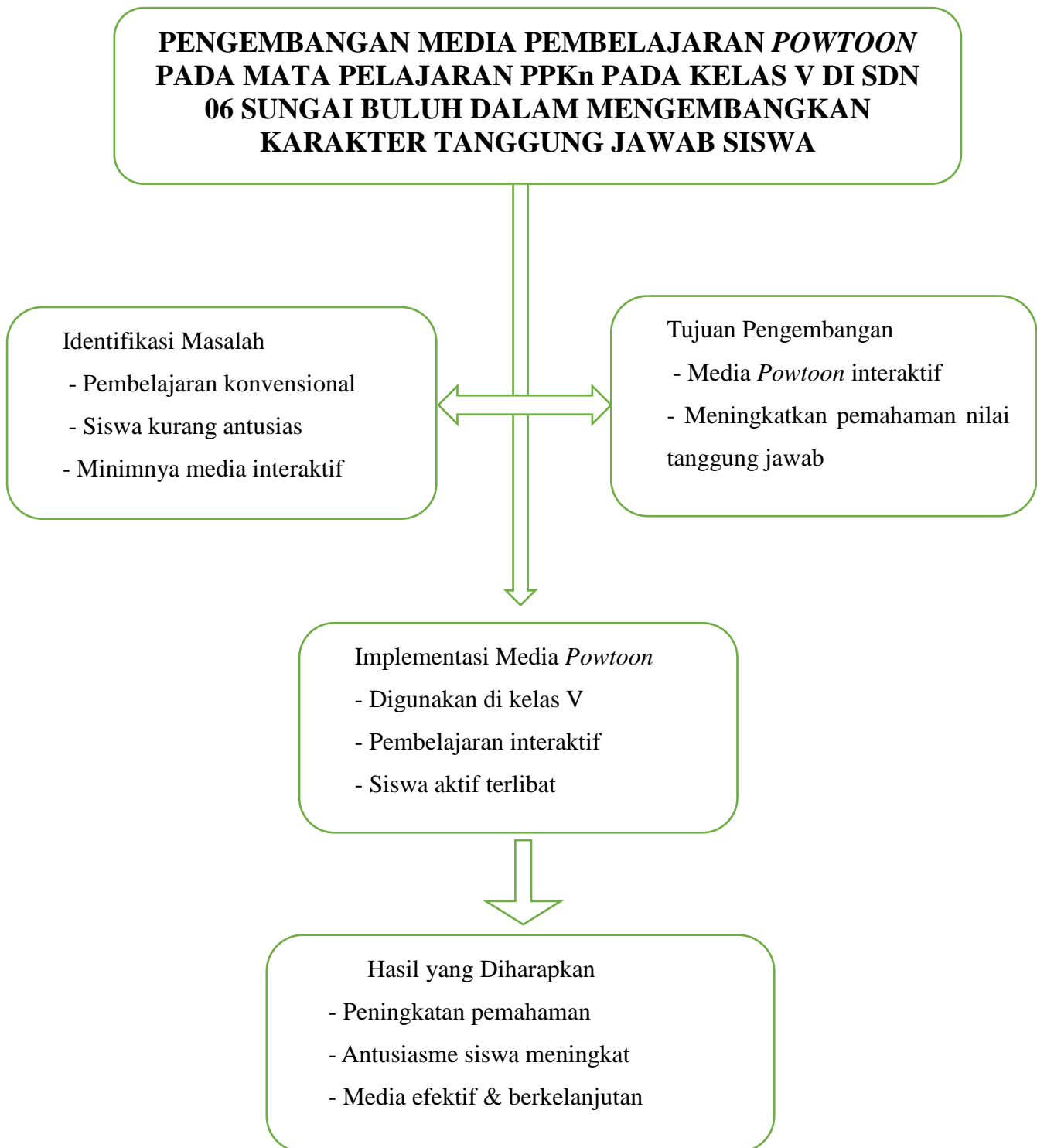
C. Kerangka Berpikir

Salah satu permasalahan yang terjadi di SDN 06 Sungai Buluh yaitu guru kurang memberikan pemahaman tentang betapa pentingnya karakter tanggung jawab didalam dunia pendidikan sehingga kebanyakan siswa-siswi masih belum menerapkan sikap tanggung jawab yang baik. Pembelajaran atau materi tentang tanggung jawabpun kurang sehingga minim nya pengetahuan siswa tentang hal tersebut.

Di SDN 06 Sungai Buluh ini juga kurangnya media pembelajaran karena masih minim nya jaringan internet sehingga media pembelajaran masih sulit untuk digunakan, maka karena itu peneliti lebih memilih media yang kreatif dan inovatif agar siswa-siswi dapat lebih mudah mengerti materi pembelajaran dan pembelajaran menjadi tidak membosankan

Berkembangnya zaman juga berpengaruh pada dunia pendidikan, guru harus mengikuti perkembangan zaman dan harus lebih mengerti bagaimana caranya agar dapat menguasai suasana kelas. Perkembangan zaman saat ini juga harusnya dapat membuat guru menjadi lebih kreatif agar pembelajaran didalam kelas menjadi lebih hidup.

Dalam penelitian ini maka peneliti mengambil media pembelajaran menggunakan *Powtoon* karena dengan media pembelajaran video animasi dapat menyesuaikan perkembangan zaman, media pembelajarannya kreatif, kelas menjadi tidak membosankan dan siswa dapat lebih mudah mengerti karena belajar sambil menonton. Terkadang terdapat guru yang masih menerapkan sistem ceramah, apabila guru hanya menggunakan metode ceramah siswa akan menjadi lebih mudah bosan sehingga tidak mendengarkan materi pembelajaran dengan baik sedangkan apabila guru menggunakan media yang berkreasi dan bervariasi maka siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga siswa memiliki keinginan belajar.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka berpikir