

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan. Dengan Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang mampu membangun bangsa menjadi yang lebih baik. Dengan Pendidikan juga mampu mempersiapkan generasi bangsa untuk bersaing dengan bangsa lain di berbagai bidang, salah satunya bersaing pada bidang ilmu pengetahuan.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 disebutkan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Pentingnya pembelajaran PKn di sekolah dasar yaitu untuk menyiapkan generasi bangsa dimulai sejak dini hingga dewasa sehingga menjadi warga negara yang dapat berperan aktif dalam lingkungan masyarakat dan memiliki peran penting dalam membangun karakter atau watak bangsa berdasarkan pancasila. Pembelajaran PKn di SD merupakan suatu proses pembelajaran yang mengajarkan tentang nilai, moral, norma yang berlandaskan pada pancasila dan UUD 1945.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (2) yang menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Untuk menopang kegiatan pembelajaran PKn di sekolah dasar, seorang guru perlu menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dari segala pesan yang disampaikan, dan mampu meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan proses kegiatan belajar dan mengajar (Indriana, 2011).

Namun pada kenyataannya guru sekarang masih banyak yang menggunakan buku sebagai media pembelajaran saja. Adapun media pembelajaran yang sudah ada, pemanfaatan media pembelajarannya kurang maksimal. Dikarenakan minimnya kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Seharusnya guru tidak terpaku pada materi pembelajaran saja, namun guru harus mempertimbangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehingga kegiatan pembelajaran mampu berjalan dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada abad 21 sekarang perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Dengan meluasnya perkembangan teknologi dan informasi serta tingginya dinamika dalam dunia Pendidikan, semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi di dalam proses pembelajaran. Pada saat perkembangan teknologi sekarang, teknologi komputer menawarkan berbagai macam penawaran dalam pembuatan media pembelajaran yang variatif yang dapat dilakukan. Selain itu juga banyak aplikasi-aplikasi berbasis pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran seperti powtoon.

Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa video dengan fitur animasi yang sangat menarik, yang diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatannya

(Kholilurrohmi, 2017). Dalam penggunaan Powtoon dapat diakses melalui www.powtoon.com.

Penggunaan powtoon dalam pembelajaran dinilai sangat efektif. Dapat dilihat pada beberapa penelitian yang menyarankan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Muthmainnah, dkk (2021) menyatakan bahwa penggunaan media media powtoon dapat menarik minat belajar siswa, dikarenakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media powtoon yang menyajikan animasi gambar bergerak yang tentunya sangat disukai oleh siswa terutama pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bermaksud untuk membuat tulisan yang berjudul “penggunaan media pembelajaran powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran powtoon pada pembelajaran PKn di sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media powtoon terhadap peningkatan hasil belajar PKn di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara penggunaan media pembelajaran powtoon pada pembelajaran PKn di sekolah dasar.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media powtoon terhadap peningkatan hasil belajar PKn di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian dan pengembangan dalam pendidikan, umumnya untuk semua cabang ilmu dan khususnya dalam bidang yang dikaji oleh penelitian.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan menjadi solusi bagi guru dalam menentukan dan membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar sedang suasana kelas yang menyenangkan. Dan hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi oleh peneliti lainnya agar menghasilkan penelitian yang lebih menyenangkan.

E. Daftar Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Istilah media pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Istilah Powtoon dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi web online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat presentasi dengan tampilan yang menarik.