



Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keberagaman Budaya Kediri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo

Awalu Maratus Solikhah¹, Mumun Nurmilawati²

¹ Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Email Korespondensi: Awalumara@gmail.com

Diterima:
7 Agustus 2024

Dipresentasikan:
10 Agustus 2024

Disetujui Terbit:
08 Oktober 2024

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai – nilai luhur dan moral yang telah melekat pada budaya bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Keragaman budaya Indonesia sangat penting dipelajari bagi siswa agar siswa lebih memahami keberagaman budaya Indonesia, karena keragaman budaya Indonesia tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai budaya asli yang berkembang di sebuah daerah oleh masyarakat. Akan tetapi guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran di sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SDN Sukoharjo Kabupaten Kediri dengan melakukan penyebaran angket kepada guru dan siswa kelas 4 berjumlah 30 siswa, serta wawancara kepada guru kelas 4. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran video *powtoon* sangat efisien untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pendidikan Pancasila, Media pembelajaran, Kearifan local.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai – nilai luhur dan moral yang telah melekat pada budaya bangsa Indonesia. Winarno (2019) menyatakan bahwa, Pendidikan Pancasila merupakan bidang studi yang mempelajari tentang peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945, agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu untuk membantu siswa dalam memahami dan mengenal beragam budaya yang ada di Indonesia, seperti agama, adat istiadat, suku bangsa, dan kesenian daerah.

Pada sekolah dasar Pendidikan Pancasila menjadi peran penting untuk menumbuhkan generasi muda yang berkarakter Pancasila. Pendidikan karakter merupakan sistem pendidikan yang terdiri dari komponen pengetahuan, kesadaran, atau kesiapan bertindak untuk mengembangkan nilai – nilai reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis analitis, kreatif, mandiri, bertanggung jawab pada

peserta didik (Sukiyat, 2020). Karakteristik Pendidikan Pancasila dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu berkontribusi positif untuk negara dan berjiwa Pancasila bagi kemajuan bangsa dan negara supaya menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik dalam menanamkan nilai – nilai luhur Pancasila. Penanaman hal tersebut dapat diwujudkan dengan penanaman nilai sejak dini, mengetahui keragaman budaya, pendekatan kontekstual, dan penekanan pada sikap dan perilaku.

Faktanya guru sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang belum berjalan secara optimal sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi kebudayaan khususnya kearifan lokal daerah. Selain itu, juga dapat menimbulkan rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran secara optimal, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terdapat 75% siswa yang masih kesulitan dalam memahami kearifan lokal daerah.

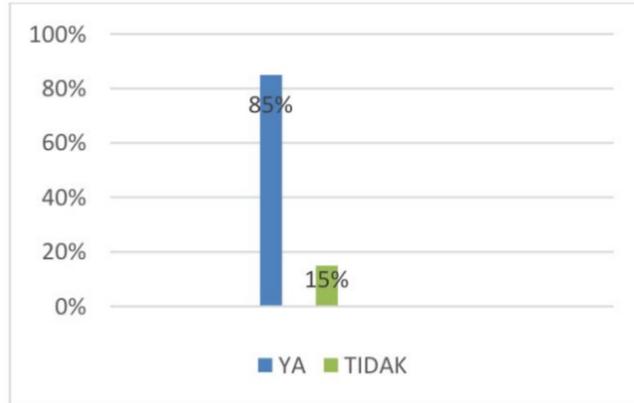
Faktanya hasil belajar mengenai materi keragaman budaya siswa kelas 4 masih rendah, terbukti dari data nilai ulangan harian siswa kelas 4 dari 30 siswa hanya 7 yang mencukupi nilai KKM. Berdasarkan dari hasil belajar siswa dapat menunjukkan bahwa 75% siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi, seperti halnya media pembelajaran video berbasis powtoon yang digunakan untuk menunjang pemahaman siswa dalam materi keberagaman budaya.

METODE

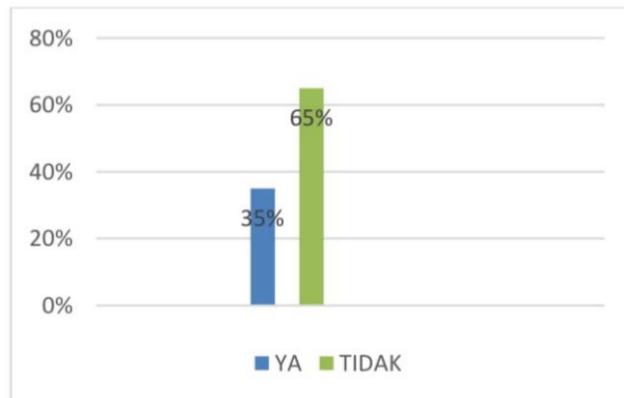
Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan satu guru kelas IV SDN Sukoharjo dan siswa kelas IV SDN Sukoharjo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi dokumen, dan angket. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan menggunakan presentase sebagai teknik analisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

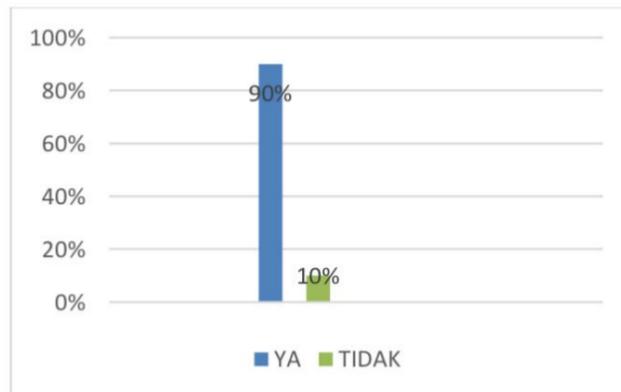
Setelah dilaksanakan observasi berupa angket terhadap peserta didik, diperoleh data berupa grafik. Komponen yang digunakan dalam angket siswa antara lain. (A) Apakah merasa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran PPKN?, (B) Apakah guru pernah menggunakan media saat pembelajaran PPKN?, (C) Apakah kegiatan pembelajaran PPKN menggunakan media menjadi lebih menarik?, (D) Apakah media pembelajaran dapat membantu memahami materi pada mata pelajaran PPKN?. Data grafik yang telah diperoleh dari SDN Sukoharjo dapat dilihat sebagai berikut:



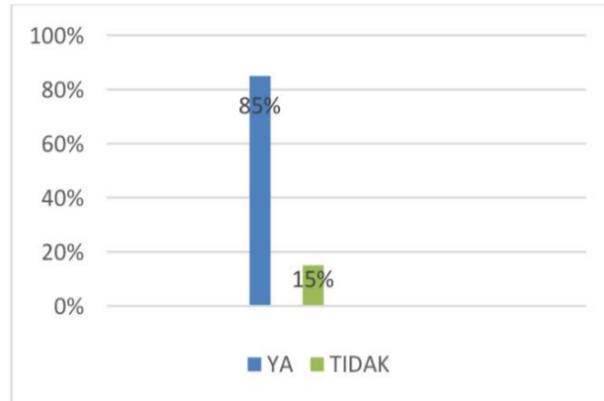
Gambar 1. Grafik Komponen A



Gambar 2. Grafik Komponen B



Gambar 3. Grafik Komponen C



Gambar 4. Grafik Komponen D

Setelah dilaksanakan wawancara kepada guru kelas IV diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Panduan wawancara guru kelas IV terhadap kondisi kegiatan pembelajaran

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Apakah siswa antusias saat pembelajaran Mata Pelajaran PPKN?	Tidak selalu
2	Kesulitan yang dialami saat pembelajaran PPKN?	Penyampaian materi secara abstrak
3	Pada materi apa siswa mengalami kesulitan?	Materi kearifan lokal daerah
4	Apakah saat menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran?	Jarang menggunakan
5	Sumber belajar apa yang digunakan?	Buku paket dan buku LKS

Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas 4 di SDN Sukoharjo, peneliti menggunakan beberapa prosedur pengumpulan data seperti angket, wawancara, dan studi dokumen. Studi dokumen dilakukan khususnya untuk mengevaluasi nilai siswa pada mata pelajaran PPKN dengan fokus pada materi tentang kearifan lokal daerah.

Berdasarkan dari wawancara yang telah diajukan kepada guru kelas IV dapat diperoleh informasi bahwa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan buku LKS siswa. Selain itu, guru juga tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Tombamba, Siswono, & Khaerudin (2019) media pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint yang berisikan teks saja, namun penggunaan media tersebut belum efektif dalam membangkitkan minat dan semangat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mencari media pembelajaran yang dapat mengcaptivasi perhatian siswa dengan lebih baik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada media elektronik sederhana dan alat peraga. Namun, media tersebut dinilai kurang menarik perhatian siswa dan kurang inovatif.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap siswa, mayoritas mengalami kesulitan pada mata pelajaran PPKN, khususnya materi kearifan lokal

daerah, dengan presentase mencapai 75%. Studi dokumen juga menunjukkan bahwa sebanyak 23 dari 30 siswa mendapat nilai di bawah KKM <75 pada materi keberagaman budaya. Siswa juga menyatakan preferensi terhadap penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Namun, guru menggunakan media elektronik yang dinilai monoton oleh siswa. Hal ini menunjukkan ketidaksesuaian antara kebutuhan siswa dan fasilitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami materi PPKN dengan lebih baik.

Hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Astika & Andriani (2020) yang menyatakan bahwa *Powtoon* merupakan suatu layanan online yang didalamnya terdapat fitur animasi untuk membuat media pembelajaran. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah

Penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Arifin Maksun, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PPKN SD Berbasis *Powtoon* Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab”. Hasil penelitian media pembelajaran *powtoon* pada materi PPKN untuk mengembangkan karakter tanggung jawab menghasilkan validasi ahli media 87% kategori sangat baik, sedangkan dari validator ahli materi adalah 84% kategori sangat baik. Dari hasil ahli media dan ahli materi dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi dokumen, dan penelitian terdahulu, diperlukan pengembangan media digital interaktif untuk membantu siswa memahami materi PPKN secara lebih mendalam dan mengatasi kesulitan yang mereka alami. Salah satu bentuk media digital yang bisa dikembangkan adalah video pembelajaran *powtoon*. Melalui penggunaan media pembelajaran video *powtoon*, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi pembelajaran. Menurut Paat (2022), media interaktif merupakan kombinasi multimedia yang terdiri dari audio, teks, gambar, animasi, dan simulasi yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh.

Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuan untuk dipelajari kapan saja dan mandiri oleh siswa tanpa bantuan langsung dari guru. Desainnya yang menarik juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi, serta memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Multimedia interaktif mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih lengkap, praktis, dan mudah dimengerti.

Namun demikian, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Keberhasilannya dalam menyampaikan informasi sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam membaca dan memahami konten yang disajikan. Rancangan visual yang kurang tepat juga bisa mengurangi efektivitasnya dalam menyampaikan materi, sehingga kualitas pembelajaran bisa terpengaruh.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran video *powtoon* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman



siswa terhadap mata pelajaran PPKN pada materi keberagaman budaya, dengan memperhatikan baik keunggulan maupun tantangan yang dimiliki oleh media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sukoharjo melalui penggunaan angket, wawancara, dan studi dokumen, bahwa siswa kelas IV menyatakan kebutuhan untuk memiliki media pembelajaran yang menarik seperti halnya media pembelajaran video *powtoon* dalam mempelajari PPKN, khususnya materi tentang keberagaman budaya. Media tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi keragaman budaya dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Gao, F. (2019). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Penelitian Komputasi Pendidikan*, 56(3), 349-364.
- Hwang, G.-J. (2019). Peran Pendidikan Sains Inkuiri dalam Mengembangkan Kreativitas dan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pengembangan dan Pertukaran Teknologi Pendidikan*, 12(5), 1-16.
- Indrayati, S. (2019). Keagamaan dan Kebudayaan dalam Adat Istimewa Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Simbolisme dan Makna dalam Festival ini. *Journal of Cultural Studies*, 11(2), 1-15.
- Nurhayati, S. (2020). Warisan Budaya Indonesia: Kajian Seni dan Kerajinan Tradisional. *Jurnal Kajian Budaya*, 14(1), 1-20.
- Nuryani, S. (2020). Masakan Indonesia: Kajian Budaya Pangan dan Tradisi Kuliner. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Pangan*, 57(2), 1-15.
- Suryadi, D. (2018). Kearifan Lokal Kediri: Analisis atas Budaya dan Tradisi Masyarakat Kediri. *Journal of Cultural Studies*, 10(2), 1-15.
- Susanti, R.F. (2019). Keanekaragaman Linguistik di Indonesia: Kajian Penggunaan Bahasa dan Sikap Berbahasa. *Jurnal Linguistik dan Pengajaran Bahasa*, 10(2), 1-15.
- Widiyanto, A. G. (2020). Pengembangan Produk: Teori dan Aplikasinya. Jakarta: Erlangga.
- Yoon, S. (2019). Pengaruh Integrasi Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pendidikan Matematika. *Jurnal Pengembangan dan Pertukaran Teknologi Pendidikan*, 12(4), 1-14.
- Zuhri, M. (2019). Festival dan Perayaan di Indonesia: Kajian Tentang Festival dan Perayaan Tradisional. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 12(2), 1-15.