

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala proses pembelajaran baik yang berbentuk fisik ataupun teknis yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Adam, Steffi., Syastra, Muhammad Taufik, 2015:105). Menurut Sharon (2014:7) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti “antara.” Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan bentuk jamak dari kata perantara (medium) yang mengandung makna sarana komunikasi. Media jika dipahami secara garis besar dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas

atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan et al., 2020:5). Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu :

- a. proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- b. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan;
- c. menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari;
- d. lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat;
- e. proses pembelajaran bisa lebih menarik;
- f. proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan;
- g. penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar;
- h. peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.

Awalnya fungsi utama media dalam pendidikan adalah sebagai alat bantu visual yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, menyederhanakan konsep abstrak, dan meningkatkan kurva belajar peserta didik. Selanjutnya Jalinus & Ambiyar (2016:4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala proses pembelajaran yang menggunakan software atau hardware untuk menyampaikan materi ajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar dari sumber belajar baik di dalam/di luar kelas menjadi lebih efektif.

Pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan seperangkat alat yang krusial untuk menunjang mudahnya proses belajar atau transfer ilmu. Berperan penting dalam kemudahan menyampaikan materi bagi tenaga pendidik serta memahami materi bagi peserta didik tanpa mengandalkan imajinasi sebab adanya benda konkret sekaligus meningkatkan rasa antusiasme dalam proses belajar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa pendapat dalam mengklasifikasikan jenis media pembelajaran serta penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar memiliki beragam jenis variasinya. Dalam (S Salahudin, 2016:117) menyatakan bahwa jenis media dibagi menjadi 3 sebagai berikut :

1. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara, seperti: Misal. radio, perekam kaset, piringan hitam. Media-media ini tidak cocok untuk penyandang tuna rungu atau mempunyai gangguan pendengaran.

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun.

3. Media audiovisual

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai peluang yang lebih baik karena mencakup jenis media pertama dan kedua. Media-media tersebut terbagi menjadi:

- (a) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam
- (b) audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara (Fitriyah et al., 2024) dan gambar yang bergerak.

Sementara itu menurut Yusufhadi Miarso (dalam Wulandari Putri, Amelia., et al., 2023: 3933) pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1. Media penyaji, yang terdiri dari:

- a. Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam;
- b. Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam;
- c. Kelompok Tiga: Media Audio;
- d. Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam;
- e. Kelompok Lima: Gambar Hidup (film);
- f. Kelompok Enam: Televisi;
- g. Kelompok Tujuh: Multimedia.

2. Media Objek

Media objek merupakan benda tiga dimensi yang mengandung informasi, bukan dalam bentuk penyajian tetapi melainkan melalui ciri-ciri fisik seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3. Media Interaktif

Dengan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Menurut Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan ada 7 (tujuh) klasifikasi media pembelajaran yaitu:

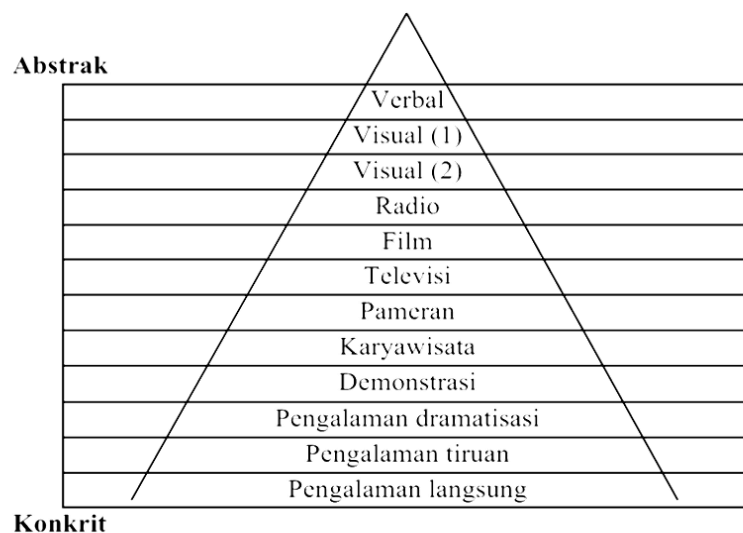
- a. Media audio visual yang dapat bergerak (animasi) seperti film suara, pita video, film televisi;
- b. Media audio visual yang tidak dapat bergerak seperti film rangkai suara dan sebagainya;
- c. Audio yang semi gerak seperti tulisan jauh bersuara;
- d. Media visual yang dapat bergerak seperti film bisu;
- e. Media visual yang tidak dapat bergerak seperti halaman cetak, foto, micropon, slide bisu;
- f. Media audio seperti radio, telepon, pita audio;

g. Media cetak seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 yakni : Media audio hanya dengan pendengaran saja, contoh radio, music, voice note, *podcast*. Yang kedua Media Visual hanya dengan penglihatan, contoh gambar, poster. Yang Ketiga Media audio visual hanya dengan penglihatan dan pendengaran, contoh video, slide show, dan film pendek.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah di sepakati oleh beberapa tokoh bahwasanya terdapat beberapa pendapat menurut para ahli terkait karakteristik media pembelajaran. (Andriani et al., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mengembangkan keterlibatan peserta didik pada kegiatan belajar serta menjadikan lebih mudah bagi peserta didik untuk mengetahui apa yang mereka pelajari. Menurut tokoh Edgar Dale dalam Maesaroh, L. (2022:57) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah mayoritas merujuk pada kerucut pengalaman.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969)

Berdasarkan data di atas dapat kita ketahui bahwasanya rentang tingkatan pengalaman yang sifatnya nyata hingga kegiatan yang abstrak dan masih membuat berangan-angan. Atau yang bersifat kongkrit ke abstrak, serta tentunya membuat sebuah

implikasi dalam penentuan bahan pembelajaran serta metode, terkhusus untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Pada kesimpulannya menurut teori Edgar Dale tersebut mengemukakan bahwasannya pengalaman belajar yang diterima peserta didik semakin banyak jika media pembelajaran nyata, sebaliknya jika media pembelajaran abstrak maka pengalaman belajar yang diterima peserta didik sedikit. Atau selaras dengan suatu objek/bahasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan, atau mengacu pada pengalaman yang nyata (kongkrit).

1) Pengalaman langsung

Sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Umpama seperti dasar dari kerucut pengalaman ini, masih sangat kongkrit dalam kasus ini. Pada tahap ini pembelajaran terjadi dengan cara langsung memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

2) Pengalaman Tiruan (*Contrived Experiences*)

Tingkat kedua dari kerucut ini sudah mulai mengurangi tingkat ke-kongkritannya. Dalam tahap ini sipebelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir.

3) Dramatisasi (*Dramatized Experiences*)

Kita tidak mungkin mengalami langsung pengalaman yang sudah lalu. Pelajaran yang kita pelajari bisa kita jadikan drama karena dengan drama si pebelajar dapat menjadi semakin merasakan langsung materi yang dipelajarkan. Kita bisa membagi dua bagian ini, maka bagian akan terbagi menjadi partisipasi dan observasi. Partisipasi merupakan bentuk aktif secara langsung dalam suatu drama, sedangkan observasi merupakan pengamatan, seperti menonton atau mengamati drama tersebut.

4) Demonstrasi (*Demonstrations*)

Demonstrasi merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

5) Karya Wisata (*Field Trip*)

Pembelajar lebih mengandalkan pengalaman mereka dan pemelajar tidak perlu memberikan banyak komentar, biarkan mereka berkembang sendiri.

6) Rekaman

Terkhusus audio-tape, dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran serta pelajaran serta bersifat luwes dan mudah diadaptasikan penggunaannya sesuai dengan keperluan. Secara teknis, media ini mudah dioperasikan dan cukup ekonomis. Penggunaannya dalam proses pengajaran dapat dikatakan tidak mengalami kesulitan, baik untuk pengajaran perorangan/individual maupun kelompok. Media ini tersedia di mana-mana karena kebanyakan anggota masyarakat kita memilikinya.

7) *Video Tape/Video Cassette*

Manfaat dari media elektronik ini biasanya adalah dapat membuat suasana lebih menarik penampilannya lebih membuat hidup, selain itu juga dapat dimanfaatkan untuk memperlihatkan proses tertentu secara lebih konkrit.

Berdasarkan pemaparan di atas media animasi powtoon ini berada pada tingkatan ke-tujuh dengan keunggulan tampilan yang menarik serta memperlihatkan proses tertentu dengan lebih konkrit.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang membuat peserta didik memiliki antusias yang tinggi karena adanya media pembelajaran. Adanya media pembelajaran sangat bermanfaat

membantu jalannya proses pembelajaran. Menurut Kustandi & Sutjipto (2016: 23) menyatakan bahwa: Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar;
- 2) Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan, serta kemungkinan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- 3) Mengatasi berbagai keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka;
- 5) Kemungkinan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan masyarakat.

Terdapat delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses pembelajaran bersumber Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik;
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran;
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih produktif, dan meningkatkan kreativitas guru. Tersedianya media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih berwarna dan inovatif, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran membantu merancang secara optimal proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

e. Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai klasifikasi yang beragam, bergantung terhadap bagaimana pandangannya. Beberapa diantaranya menurut para ahli sebagai berikut :

- 1) Media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:
 - a) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile
 - b) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape
 - c) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon Schramm dalam Jamilah ST (2017:22).
- 2) Menurut Gagne dalam Nurfitriantiwi (2016:24) media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

- 3) Menurut Allen dalam AN Jannah (2017:24) terdapat sembilan kelompok media, yaitu : visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, dan rendah.
- 4) Menurut Gerlach dan Ely dalam Kartikawati, Sarah (2022:15) media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
- 5) Menurut Ibrahim dalam Nurfitriantiwi (2016:25) media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi, video, computer.

Selain itu salah satunya yakni dari bentuk media pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2014:101) yang menjelaskan bahwa bentuk-bentuk media pembelajaran terbagi menjadi 7 yakni:

- a. Media grafis

Media yang didalamnya memuat gagasan, angka, maupun simbol.

Contoh : poster, diagram, sketsa, gunung, laut, dan lain-lain

- b. Media proyeksi diam

Media yang menjadi alat bantu dalam menyalurkan proyeksi sebuah pesan.

c. Media audio

Media yang memerlukan indra pendengaran sebagai cara untuk memahami isi media.

Contoh : musik dan rekaman

d. Media audio visual diam

Media yang menghasilkan suara dan gambar. Namun pada gambar tersebut tidak memiliki gerakan.

Contoh : film stripe bersuara

e. Media film

Media yang menghasilkan suara dan gambar bergerak sehingga menciptakan sensasi hidup didalamnya.

Contoh : film 18

f. Media televisi

Media yang sudah menggunakan teknologi listrik dan menghasilkan suara dan gambar yang bergerak sebagai hiburan.

Contoh : televisi

g. Media multimedia

Media multimedia merupakan sebuah media yang semakin mengikuti perkembangan zaman.

Contoh : power point interaktif dan *augmented reality*

Dapat ditarik kesimpulan bentuk media pembelajaran terbagi menjadi 7 dan dapat diringkas menjadi 3 kelompok yaitu: media pembelajaran 2 dimensi, media pembelajaran 3 dimensi dan media pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan ketiga jenis media pembelajaran tersebut

dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Dalam memilih bentuk media harus memperhatikan keadaan dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, tujuannya adalah untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan video animasi berbasis powtoon yang masuk pada katagori media audio-visual.

2. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar filosofis dan ideologis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia. Menurut Hanafiah (2023:561), Pendidikan pancasila merupakan pedoman mendasar warga negara dalam menjalani kehidupan yang baik serta sesuai dengan nilai pancasila. Peserta didik di kehidupan sehari-hari diharapkan dapat mengambil contoh serta menerapkan dari pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Triyanto, T., & Fadhilah, N. (Kartini & Dewi, 2021:561) Tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik memberi peran dalam implementasi pendidikan pancasila di SD sebagai penguatan nilai-nilai pancasila di sekolah. Menurut Suarim & Neviyarni (2021:561), belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.

Dari pendeskripsian diatas bahwa Pendidikan Pancasila merupakan suatu rumpun ilmu yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan terkhusus warga negara Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan diberikan sejak dini dengan tujuan agar segala perilaku yang dilakukan generasi muda disiplin dan sesuai dengan aturan-aturan yang ada.

b. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pendidikan Pancasila merupakan subjek pembelajaran yang tidak lepas dari dunia pendidikan. Dengan adanya pendidikan Pancasila sebagai pembelajaran dasar utama yang harus dipahami dan dipelajari oleh setiap peserta didik maupun mahapeserta didik untuk membangun generasi yang berpendidikan serta cinta tanah air. Pendidikan Pancasila menuntut peserta didik dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, muasal kenegaraan dan tatanan aturan lainnya.

Pendidikan Pancasila memiliki urgensi fungsi dan posisi dalam mengembangkan kesadaran kebangsaan dalam diri generasi muda melalui jalur pendidikan sekolah (Sutono, 2019:88). Adanya subjek pembelajaran yang sama pada setiap jenjang pendidikan dengan waktu yang cukup lama, saat masa sekolah maupun kuliah. Inilah yang mendorong rasa bosan dan kecenderungan penurunan atensi pada pendidikan Pancasila.

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah berkomitmen melalui Gerakan Merdeka Belajar untuk tetap mengedepankan pendidikan Pancasila sebagai bagian dari Penguatan profil pelajar Pancasila. Pendidikan pancasila dalam kurikulum Kurikulum Merdeka bertujuan untuk melatih peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempunyai akhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila pada satuan pendidikan dilaksanakan melalui praktik pembelajaran Kewarganegaraan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap negara kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila mempersiapkan peserta didik yang konsisten serta kuat yang memiliki komitmen untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Madiong, 2018:421). Tujuan tersebut meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi, potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. selaras dalam materi pentingnya patuh aturan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani rohani. Kemudian kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni.

3. Media Video Animasi berbasis Powtoon

a. Pengertian Video Animasi berbasis Powtoon

Video animasi berbasis Powtoon merupakan video yang dibuat menggunakan platform Powtoon untuk membuat animasi. Powtoon menyediakan berbagai fitur dan template yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi yang menarik dengan mudah, tanpa memerlukan keterampilan desain atau animasi yang rumit. Dalam video animasi Powtoon, pengguna dapat menambahkan teks, gambar, ikon, karakter, dan elemen animasi lainnya ke dalam proyek mereka. Mereka dapat mengatur urutan animasi, durasi, dan efek transisi antara slide atau frame animasi. Selain itu, Powtoon juga memungkinkan pengguna untuk menyertakan suara latar, musik, dan narasi untuk meningkatkan pengalaman peserta didik.

Video animasi berbasis Powtoon biasanya digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk presentasi bisnis, pembelajaran online, pemasaran produk atau layanan, penjelasan konsep kompleks, dan hiburan. Mereka dapat dibagikan secara online melalui

platform seperti YouTube, Video, atau platform media sosial lainnya, atau digunakan secara langsung dalam presentasi langsung atau kelas virtual. Powtoon merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. Powtoon sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan powtoon adalah animasi yang berbentuk kartun. Powtoon juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media powtoon ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media powtoon merupakan software dengan berbagai macam fitur yang didalamnya focus pada bentuk-bentuk kartun dengan hasil video animasi yang menarik bagi peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dalam penggunaan juga terkesan praktis dan tidak perlu menggunakan kemampuan khusus.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi berbasis Powtoon

1) Kelebihan Video Animasi berbasis Powtoon

- a. Media video adalah salah satu media yang dapat menarik dan menambah semangat belajar peserta didik, terutama materi pembelajaran yang dikemas dalam media video berbentuk animasi bergerak yang dilengkapi dengan suara
- b. Menimbulkan kemudahan dalam pemahaman materi yang dilandasi dengan imajinasi, sehingga peserta didik tidak berangan-angan.
- c. Pada umumnya cara penggunaan mudah serta tidak memerlukan keterampilan khusus sebab langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player (Deliviana, Evi 2017:356)

- d. Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalisasi belajar peserta didik. Selain itu, dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik

2) Kekurangan Video Animasi berbasis Powtoon

- a. Pembuatan media berbasis powtoon memerlukan biaya yang relative mahal dan proses pembuatan yang lama
- b. Disajikan dalam format digital, yang mungkin kurang sesuai dengan preferensi peserta didik atau tenaga pendidik yang lebih suka menggunakan materi dalam bentuk cetak atau tradisional.

Dapat disimpulkan berdasar pernyataan diatas bahwa media animasi berbasis powtoon mempunyai kelebihan dan kekurangan. Media animasi berbasis powtoon membantu kemudahan dalam perwujudan visual dari aturan-aturan yang ada di rumah dan sekolah. Sementara itu kekurangan dari media animasi berbasis powtoon yaitu pemrosesan yang lama serta biaya yang relative mahal.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Bastiar Ismail Adkhar	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes	Menghasilkan respon positif dari peserta didik dengan ketertarikan serta timbulnya pemahaman materi yang disampaikan	1. Fokus materi penelitian tersebut IPA sedangkan penelitian ini Pendidikan Pancasila	1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon didasari oleh mode pengembangan R&D
2.	Nisa, Fany Chaerun, dkk.	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar	Menghasilkan ketertarikan serta respon yang sangat baik dari tenaga pendidik dan peserta didik khususnya pada minat belajar peserta didik.	1. Pengembangan media ini menggunakan Kurikulum 2013 sedangkan penelitian ini kurikulum Merdeka	1. Pengembangan media video animasi ini didasari oleh model pengembangan R&D
3.	Apriliani Alda, Medhitya., Maksum, Arifin., Wardhani Angger, P., dkk.	Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab	Pengembangan media pembelajaran yang diuji validator menghasilkan sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dari akhirnya uji kelayakan dengan nilai 84%	1. Penelitian tersebut hanya berakhir di develope sedangkan penelitian ini sampai evaluasi.	1. Menggunakan platform digital yang sama yakni powtoon

Pengembangan media animasi berbasis powtoon tersebut sama atau relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Berikut untuk persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Sajian data beberapa penelitian yang relevan.

C. Kerangka Berpikir

