

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Semakin banyak dan semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin baik, setiap warga negara diharapkan agar terus belajar sepanjang hayat. Dalam pendidikan harus ada proses belajar mengajar, supaya adanya interaksi guru dengan siswa sekolah merupakan perangkat pendidikan yang menunjang perkembangan ilmu pendidikan.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi manusia. Dalam melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pada kemampuan tersebut dapat dikembangkan pada melalui lingkungan formal dan informal. Lingkungan pendidikan formal diperoleh pada lembaga pendidikan seperti di sekolah. Pendidikan formal yang ada di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Terutama pendidikan yang ada di daerah-daerah terpencil, baik sarana dan prasarana nya yang tidak memadai. Bahkan kondisi ruang kelas tidak layak pakai untuk proses belajar mengajar selain itu masih banyak kekurangan tenaga pendidik. Guru sangat dibutuhkan dalam membantu perkembangan proses belajar mengajar.

Menurut Ki Hadjar Dewantara, Pendidikan adalah pembudayaan buah budi manusia yang beradab dan buah perjuangan manusia terhadap dua kekuatan yang selalu mengelilingi hidup manusia yaitu kodrat alam dan zaman atau masyarakat.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media papan pintar seperti papan tulis yang dilengkapi dengan gambar, peta, dan diagram, dapat menjadi alternatif yang baik untuk mengatasi masalah ini. Media tersebut dapat memberikan visualisasi yang jelas tentang materi Perubahan Wujud Benda, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.

Observasi awal menunjukkan bahwa metode pengajaran Tematik yang

digunakan di SD, UPT SDN 064026 Medan Tuntungan cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Tematik mengindikasikan bahwa media pengajaran yang digunakan tidak efektif dalam memotivasi dan melibatkan siswa. Kesulitan siswa dalam memahami materi Tematik menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual.

Tabel 1.1 Tabel Hasil Belajar Siswa Kelas III A dan III B Pada Mata Pelajaran Tematik

KKM	Nilai	Kelas A		Kelas B	
	≥ 70	8	35%	6	27%
70	≤ 70	15	65%	16	73%
	Jumlah	23	100%	22	100%

(Sumber: Wali Kelas III SDN 064026 Medan Tuntungan)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM atau (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah di tetapkan yaitu 70, dari kelas III A yang terdiri dari 23 siswa yang tuntas hanya 8 siswa (35%) sedangkan yang tidak tuntas 65% dan III B yang terdiri dari 22 siswa ,yang tuntas hanya 6 siswa (27%), sedangkan yang tidak tuntas 16 siswa (73%).

Dengan latar belakang permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa di kelas III SD . Media Papan Pintar diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman materi, dan akhirnya memperbaiki hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tematik.

Penelitian ini relevan untuk memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pengajaran Tematik di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. Dengan menerapkan media papan pintar, diharapkan dapat mencapai perbaikan dalam proses pembelajaran serta hasil belajar siswa yang lebih baik. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam

pembelajaran Tematik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang saat ini digunakan tidak memadai untuk menarik perhatian siswa.
2. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Tematik mengindikasikan bahwa media pengajaran yang digunakan tidak efektif dalam memotivasi dan melibatkan siswa.
3. Kesulitan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Tematik menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Siswa memerlukan media yang dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Subtema 3 Perubahan Wujud Benda Kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Pada Tahun Pelajaran 2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini ialah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan

Tuntungan T.P 2024/2025?

2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa penggunaan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa penggunaan media papan pintar pada mata pelajaran Tematik kelas III UPT.SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Memberikan informasi tentang efektifitas media pembelajaran papan pintar, yang dapat digunakan untuk merancang startegi pengajaran yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa
2. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasilmereka dengan menerapkan media yang lebih interaktif dan menarik
3. Bagi Sekolah: Memberikan dasar untuk pengembangan kurikulum dan media pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Bagi Peneliti: Untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta pemahaman menegani penggunaan media papan pintar.

