

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai pengalaman belajar dan interaksi. Interaksi belajar siswa sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Dimana pembelajaran di tingkat dasar harus diperhatikan karena membentuk pemahaman dan kepercayaan diri pada tindak lanjut pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan sesuai prosedur pendidikan. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan untuk dirinya, komunitas, bangsa, dan negara. Pendidikan sangat berguna dalam kehidupan manusia karena jika kualitas pendidikannya baik maka akan menghasilkan individu yang mempunyai wawasan luas, tangguh, dan bermoral. menghasilkan pendidikan yang berkualitas baik dibutuhkan proses pembelajaran yang baik pula. Pendidikan sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, kehidupan bangsa dapat ditingkatkan dari segi pemikiran sosial, spritual, keagamaan, dan pemikiran fungsional.

Mata Pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang menciptakan kesadaran serta pemahaman peserta didik tentang hak dan kewajiban dalm kehidupan bangsa, bernegara, bermasyarakat, serta meningkatkan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata pelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat memberikan informasi kepada peserta didik tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga peserta didik dapat memahami pendidikan nilai dan moral. PKn pada prinsipnya mempunyai tujuan untuk mengembangkan sikap dan nilai moral siswa untuk mempersiapkan warga

negara Indonesia yang lebih baik dan mampu mengenal bangsa sendiri dan mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat. Karakteristik PKn di SD menurut Piaget umumnya sangat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu bila siswa diajar tidak menggunakan model atau media yang mendukung dan menarik akan menilai pelajarannya sangat membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap akibat pengalaman dan latihan. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan, berbagai media pembelajaran baru telah ditingkatkan, untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Salah satu media yang menarik untuk digunakan adalah papan pintar. Media papan pintar memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Maghfi (2020) menyatakan “media papan pintar adalah media pembelajaran yang efektif juga bagus yang dapat memberikan pesan kepada target”. Dengan adanya media papan pintar akan meningkatkan konsentrasi belajar siswa serta mampu memberikan visualisasi materi yang lebih menarik karena dapat melakukan pembelajaran dengan diimbangi permainan, dengan ini dapat menambah minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas V UPT SD Negeri 067246 Kecamatan Medan Tuntungan terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran PKn di antaranya: Kurang aktifnya siswa pada pelajaran PKn sehingga hasil belajar

siswa masih rendah hal tersebut terjadi karena kurangnya variasi dalam penerapan media pada pembelajaran PKn, media yang sering digunakan penggunaan metode ceramah yang dimana guru yang berperan aktif tanpa melibatkan siswa sehingga mengakibatkan siswa tidak berkonsentrasi dan merasa bosan tanpa ada interaksi siswa dengan guru. Berikut tabel Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kelas V SD Negeri 067246 :

Tabel 1.1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kelas V UPT SD Negeri 067246 Medan T.A 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai		KKTP	Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas %	Tidak Tuntas %
V-A	25	15	10	70	60	40
V-B	25	12	13		48	52

Sumber : Wali kelas V UPT SD Negeri 067246 Medan

Berdasarkan data dari tabel 1.1 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan yang tuntas hanya 27 dan yang tidak tuntas 23. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih tidak terlepas dari pengaruh masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemakaian media pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V UPT SDN 067246 Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat didefenisikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran
2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran PKn
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan ini, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dan tidak terlepas juga dari keterbatasan waktu dan biaya maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut, Pengaruh penggunaan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media papan pintar mata pelajaran PKn di kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran PKn di kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran PKn di kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti
Mendapatkan pengalaman melaksanakan proses pembelajaran tentang penggunaan media papan pintar.
- b. Bagi sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran.
- c. Bagi guru
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi tentang pilihan atau penggunaan media-media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn
- d. Bagi siswa
Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.