

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu elemen utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan dasar berfungsi sebagai landasan untuk pengembangan karakter dan pengetahuan siswa. Salah satu mata pelajaran yang sangat berpengaruh dalam pendidikan karakter adalah pendidikan Pancasila. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan Pancasila tidak hanya untuk memberi wawasan tentang sila-sila Pancasila, tetapi juga untuk membentuk sikap dan perilaku siswa yang selaras dengan sila-sila tersebut. Seorang pelajar untuk meraih kualitas pendidikan yang baik, perlu dapat belajar dengan rajin dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Proses belajar adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan dari hasil belajar, baik itu berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pengajar agar siswa dapat memperoleh pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret, serta untuk merangsang minat belajar siswa sehingga dapat memengaruhi hasil belajarnya

Menurut Aini dkk. (2023) “Pendidikan yang bermutu dapat membantu menciptakan manusia cerdas yang mampu bersaing di dunia global. Manusia membutuhkan sumber daya yang bermutu di zaman yang semakin modern ini. Salah satu cara untuk menciptakan individu yang memiliki sumber daya yang berkualitas yaitu dengan membentuk generasi muda bangsa untuk memiliki kemampuan berpikir yang kritis”.

penghubung untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahaminya. Karena itu, pemilihan alat belajar harus dilakukan dengan hati-hati agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai dengan mudah. Dengan menggunakan

alat belajar di kelas, kita juga dapat menyadari betapa pentingnya alat tersebut dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien.

Berdasarkan Tabel 1.1 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di jelaskan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 067246 Medan yang diperoleh dari hasil belajar pada mata pelajaran PKn Pada siswa kelas IV A yang tidak lulus (KKTP) sebesar 40% dan yang lulus (KKTP) sebesar 60% sedangkan untuk kelas V B yang tidak lulus (KKTP) Sebesar 60% dan yang lulus (KKTP) sebesar 40%, nilai (KKTP) mata pelajaran PKn Medan 70. Mengenai hal-hal tersebut, pengajaran PKn di SD Negeri 067246 Medan dengan keadaan siswa saat ini serta dilihat dari hasil rata-rata tes keterampilan yang telah dilakukan, terlihat bahwa mayoritas siswa kelas IV B SD 067246 Medan mencapai hasil yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP= 70).

tabel 1. 1Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan T.P 2025/2026

KKTP	Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas	Persen tuntas	Persen tidak tuntas	Total
70	IV A	25	15	10	60%	40%	100%
70	IV B	25	10	15	40%	60%	100%

Namun berdasarkan hasil observasi pada tanggal 09 Agustus 2025 di SDN 067246 Medan pada Tahun Pembelajaran 2025/2026, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif . Namun, dalam implementasinya, banyak siswa menghadapi tantangan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Hal ini dipicu oleh sejumlah faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, ketersediaan media pembelajaran yang kurang inovatif, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan

pendekatan yang mampu menumbuhkan dan menawarkan kesempatan untuk mengatasi masalah ini dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media inovatif yang mulai diterapkan di sekolah dasar. Meskipun buku paket penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, penggunaan yang berlebihan dan kurangnya variasi media pembelajaran telah menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dan cenderung pasif. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV menyatakan bahwa pada pembelajaran **PKn** hasil belajar siswa masih rendah dan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa, pembelajaran di kelas masih berpusat kepada guru bukan berpusat pada siswa, dan siswa kurang minat terhadap pembelajaran PKn dikarenakan materinya yang cenderung membosankan bagi siswa. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media *Smart Box* untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran PKn untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.

Menurut Harnanto dalam (Kusumaningrum 2021), “Media *smart box* merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar. *Smart Box* dilengkapi dengan berbagai konten seperti video pembelajaran, animasi, gambar, audio, dan kuis interaktif yang sangat mudah digunakan. Dengan desain visual yang menarik dan fitur interaktifnya, *Smart Box* memiliki potensi untuk meningkatkan fokus, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini memberikan kesempatan untuk memanipulasi kartu/objek, aturan permainan, dan tugas kolaboratif sehingga konsep hak, kewajiban, dan nilai keberagaman menjadi lebih mudah dipahami. “penggunaan *Smart Box* dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berbasis kolaborasi,” sehingga motivasi dan partisipasi kelas naik bersamaan dengan capaian kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan kotak pintar untuk mengajarkan tentang pentingnya gotong royong di lingkungan sekitar kepada siswa kelas empat, ”hal ini menegaskan bahwa kotak pintar tersebut dapat disesuaikan dengan tema penerapan gotong royong di lingkungan sekitar secara konteks. Solusi dari permasalahan yang saya observasi di kelas IV SDN 067246 medan adalah dengan cara mengintegrasikan media pembelajaran dalam proyek kelompok. dengan cara ini siswa dapat belajar berkolaborasi dan menggunakan media untuk menyelesaikan tugas bersama dengan bantuan penggunaan media pembelajaran *smart box*. Mengadakan kegiatan interaktif yang melibatkan

penggunaan media *smart box*, seperti menganalisis, diskusi, atau kelompok. Media *Smart Box* dapat dibuat dari kardus bekas dan beberapa bahan lain yang dengan mudah didapatkan yang dapat di buat peneliti semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk belajar materi pelajaran PKn.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis termotivasi meneliti dengan judul **Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan di SD 067246 Medan Kecamatan medan Tuntungan T.P 2025/2026.**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara kompetensi pedagogik guru dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 067246 Medan. Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn rendah
- 2) Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran PKn
- 3) Media pembelajaran yang di gunakan saat mengajar kurang bervariasi
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran inovasi belum optimal terhadap pembelajaran Pkn
- 5) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terhadap pembelajaran Pkn.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar mendapat arahan pembahasan yang lebih baik. Adapun batasan masalah yang di kaji pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 067246 Medan.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ,maka yang menjadi rumusan masalah dari peneliti ini adalah:

- 1) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV tanpa menggunakan media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SD Negeri 067246 Medan T.P 2025/2026?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *smart box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SD Negeri 067246 Medan T.P 2025/2026?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV SD Negeri 067246 Medan T.P 2025/2026.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(PKn) kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn)kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh signifikan Media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn)kelas IV SD.

1.6 Manfaat penelitian

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

1. Bagi Guru: Menawarkan pilihan media pengajaran yang menarik dan interaktif agar hasil belajar siswa bisa lebih baik. Dan lebih mudah menyampaikan materi selama proses pembelajaran melalui.

2. Bagi Siswa: Mendukung peningkatan semangat, ketertarikan, serta pemahaman materi pelajaran sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal, dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi siswa agar lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah: Menjadi bahan acuan dalam pengadaan media pengajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar.

Bagi Peneliti Lain: Menyediakan referensi dan landasan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

