BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi telah membawa dampak besar pada berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi tuntutan agar pendidikan mampu mengikuti perkembangan zaman dan menjawab kebutuhan generasi abad ke-21.

Pendidikan di era digital menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan peserta didik. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan *Interactive Whiteboard* (IWB) atau papan digital, yang memadukan komputer, proyektor, dan layar sentuh untuk menyajikan materi secara menarik dan partisipatif.Papan digital memiliki kemampuan menampilkan berbagai format media, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga animasi, serta mendukung interaksi langsung melalui sentuhan layar. Fitur ini memungkinkan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup, mendorong keterlibatan siswa, dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media seperti papan digital sangat relevan karena siswa pada jenjang ini cenderung belajar lebih efektif melalui pendekatan visual, audio, dan pengalaman langsung. Pemanfaatan media yang interaktif dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan papan digital adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Mata pelajaran ini bertujuan membentuk karakter, sikap demokratis, toleransi, dan keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran nilai-nilai Pancasila, kebhinekaan, dan wawasan kebangsaan.

Untuk mencapai taraf kualitas manusia yaitu dengan menuntut ilmu salah satunya yang akan memperoleh dari pendidikan, seperti dalam (**Qs. Al-Maidah ayat : 8**).

٨ ٱعْدِلُوا۟ هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ

Artinya : "Berlaku adillah, karena (adil) itu lebih dekat kepada takwa (**Qs. Al-Maidah ayat : 8**)."

Berdasarkan ayat tersebut, bahwa keadilan merupakan dasar pokok dalam membangun kehidupan bermasyarakat, selaras dengan prinsip demokrasi yang diajarkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Nilai keadilan menjadi sarana penting untuk menghindari diskriminasi, menjamin kesetaraan perlakuan bagi seluruh warga negara tanpa membedakan suku, agama, atau latar belakang. Karena singkat, ayat ini mudah dihafal dan sangat sesuai untuk dipasang di papan digital sebagai pengingat rutin bagi para siswa.

PKN memerlukan metode pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan papan digital dapat mendukung hal tersebut dengan menghadirkan simulasi interaktif, kuis digital, video edukasi, atau studi kasus visual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Hosnan (2020), pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi siswa karena mereka diajak mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, sehingga papan digital menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan teori dengan praktik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo, khususnya pada kelas V yang berlokasi di Jalan MT Haryono, Kelurahan Ipilo, Kecamatan Kota Timur, diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Informasi yang diperoleh dari wali kelas V, Ibu Fatmawati, S.Pd., menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) masih belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Data hasil belajar menunjukkan bahwa sebanyak 21 siswa atau sekitar 72,4% telah mencapai nilai ≥75, sedangkan 8 siswa atau sekitar 27,6% memperoleh nilai ≤75 sehingga belum memenuhi KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan masih tergolong rendah dan memerlukan upaya perbaikan.

Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran PKN yang selama ini masih tergolong kurang efektif. Guru cenderung lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang memadai untuk membantu pemahaman siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan partisipasi aktif siswa belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, diketahui bahwa siswaik lebih menyukai

pembelajaran yang menggunakan media video atau tampilan visual yang menarik karena dapat memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut, guru mengungkapkan bahwa penggunaan papan digital dengan dukungan media PPT Interaktif mampu meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam belajar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak lebih bersemangat dan antusias ketika guru menggunakan PPT Interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Guru menampilkan video pembelajaran dan menjelaskan materi secara rinci sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan komunikatif. Selain itu, guru juga menyisipkan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuis game yang disajikan melalui papan digital. Kuis game tersebut berisi pertanyaan singkat yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi, sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif, berpartisipasi dalam menjawabpertanyaan, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Namun demikian, pemanfaatan papan digital dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jaringan internet sekolah yang belum stabil. Papan digital membutuhkan koneksi internet untuk mengakses berbagai konten pembelajaran online seperti video dari YouTube, Wordwall, dan aplikasi pendukung lainnya. Kondisi ini menyebabkan guru terkadang harus menggunakan kuota internet pribadi agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung. Selain kendala teknis, keberhasilan penggunaan papan digital juga sangat bergantung pada strategi guru. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat, merancang perangkat ajar digital, serta mengelola kelas secara efektif agar interaksi pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian mengenai strategi guru dalam pemanfaatan papan digital pada pembelajaran PKN di kelas V SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana media ini digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Guru Dalam Pemanfaatan Papan**

Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di kelas V di SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran PKN masih kurang optimal karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga perhatian siswa mudah terpecah dan konsentrasi mereka berkurang.
2. Papan digital yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal, padahal media ini berpotensi menyajikan materi dalam bentuk video maupun tampilan interaktif yang lebih menarik bagi siswa.
3. Video pembelajaran telah ditayangkan guru, namun penggunaannya masih bersifat informatif satu arah sehingga siswa belum terlibat aktif dalam proses belajar.
4. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar ketika guru menggunakan media visual dan interaktif, namun kondisi tersebut belum dimanfaatkan secara konsisten untuk mendorong peningkatan hasil belajar.
5. Guru masih membutuhkan keterampilan lebih lanjut dalam mengoperasikan papan digital, menyusun perangkat ajar digital, serta mengelola kelas agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini di rumuskan "Apakah Pemanfaatn Papan Digital Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo".

1.4 Cara Pemecahana Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, menurut (Richard E. Mayer, 2020),maka di angkat pemecahan masalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kurangnya minat dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran (PKN).
2. Menerapkan strategi guru dalam memanfaatkan papan digital berbasis video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Mengatasi kejenuhan siswa dengan memaksimalkan penggunaan media visual dan interaktif pada mata pelajaran PKN.

4. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan papan digital, merancang perangkat ajar digital, serta mengelola kelas agar proses pembelajaran lebih efektif.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ingin mengetahui Bagaimana strategi guru dalam pemanfaatan papan digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas V SDN 56 Kota Timur, Kota Gorontalo**.**

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teorotitis

Dalam penelitian ini di harapkan untuk memberi sumbangan pikiran dan menambah pikiran tentang strategi guru memanfaatkan fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di **SDN 56 Kota Timur Kota Gorontalo di kelas V.**

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis sebagai berikut :

a. **Bagi Guru**

   Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam meningkatkan keterampilan mengajar dengan memanfaatkan papan digital dan media video pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

b. **Bagi Siswa**

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi PKN, sehingga hasil belajar dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. **Bagi Sekolah**

   Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengoptimalkan fasilitas pembelajaran yang tersedia, khususnya papan digital, sebagai upaya peningkatan mutu proses belajar mengajar.

d. **Bagi Peneliti**

   Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan perbandingan untuk penelitian sejenis yang berkaitan dengan strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.