

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Media Pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. (Arif 2012:26) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan.

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan prestasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologisterhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa.

Menurut (Kustandi 2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: pengajaran lebih menarik perhatian

siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan pada hari tersebut. Metode yang digunakan mengajar lebih bervariasi, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati video, gambar, melakukan, dan mendemonstrasikan. Ilmu pengetahuan selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara pikir manusia.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar yang berhubungan dengan mencari tahu dan memahami tentang kehidupan bermasyarakat secara baik, sehingga pembelajaran PKn bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa ruang lingkup, konsep-konsep tetapi juga merupakan untuk memperkaya wawasan dan membentuk kepribadian sebagai warga negara yang baik. Peserta didik perlu memahami hak apa yang didapatkan disekolah dan kewajiban apa yang harus dilakukan sebagai warga sekolah. Sehingga peserta didik mampu menjadi warga sekolah yang baik.

Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berpengaruh terhadap pendidikan, pendayagunaan IPTEK sebagai sarana pendukung pembelajaran merupakan salah satu dampak positif dan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi juga terlihat dengan berkembangnya media pembelajaran yang beraneka jenis. Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh seorang guru agar berusaha untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar khususnya mata pelajaran PKn sehingga prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Diantara inovasi tersebut yaitu dengan cara mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk membedakan kewajiban dan hak sebagai warga sekolah. Ditemukan fakta bahwa peserta didik sudah

mampu menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, namun peserta didik belum dapat membedakan sesuatu yang dia dilakukan tersebut termasuk hak atau kewajiban.

Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas III, alat bantu atau media yang digunakan disekolah terutama kelas III yaitu menggunakan gambar yang ditampilkan menggunakan infocus/proyektor. Di sekolah tersebut terdapat media smartboard/papan interaktif yang berasal dari bantuan pemerintah, tetapi masih jarang digunakan pada saat pembelajaran. Dikarenakan smartboard mempunyai ukuran yang cukup besar, tidak bisa dibawa kemana-mana seperti halnya televisi, membutuhkan ruangan khusus. Oleh sebab itu, guru seringkali tidak mau untuk menggunakan media smartboard. Dengan itu, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan murid lebih aktif dan berada pada suasana belajar yang beda dan menyenangkan, agar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dari hasil wawancara bahwa data nilai hasil belajar siswa mata pelajaran PKN, pada KD 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Ternyata hanya 9 (36%) data yang mencapai target KKM dan 16 (64%) data nilai belajar yang belum mencapai KKM. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa nilai siswa dalam mata pelajaran PKN kurang memuaskan dan belum mencapai target KKM 70. Hal ini dikarenakan, siswa masih kesulitan membedakan antara hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan alat rangsang yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik dan merangsang pola pikir dan perhatian siswa. Penggunaan media merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yaitu media yang berbasis visual (penglihatan), audio (pendengaran) serta audio visual yaitu media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang ada,

peneliti mencoba menggunakan media smartboard atau papan tulis interaktif untuk menransferkan pengetahuan kepada peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kelas III SD Negeri Sukamulya dengan judul “Penggunaan Media Smartboard Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kemampuan membedakan antara hak dan kewajiban sebagai warga sekolah
- 2) Penggunaan media pembelajaran di sekolah

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan umum yang dapat diangkat dari penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan media smartboard untuk meningkatkan prestasi belajar pada materi hak dan kewajiban di kelas III SD?

Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran tentang hak dan kewajiban melalui media smartboard di Kelas III SD Negeri Sukamulya?
- 2) Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran tentang hak dan kewajiban melalui media smartboard di Kelas III SD Negeri Sukamulya?
- 3) Bagaimana peningkatan kemampuan pembelajaran siswa tentang hak dan kewajiban setelah menggunakan media smartboard di Kelas III SD Negeri Sukamulya?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan umum pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media smartboard untuk meningkatkan prestasi belajar pada materi hak dan kewajiban di kelas III SD”.

Selain tujuan umum penelitian ini juga memiliki tujuan khusus, diantaranya:

- 1) Untuk memperoleh bentuk perencanaan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban melalui media smartboard untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas III SD Negeri Sukamulya.
- 2) Untuk memperoleh proses pelaksanaan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban melalui media smartboard untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas III SD Negeri Sukamulya
- 3) Untuk memperoleh kemampuan siswa Kelas III SD Negeri Sukamulya pada materi hak dan kewajiban setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media smartboard

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat terkait penggunaan media smartboard pada siswa Kelas III SD yang perlu disesuaikan dengan capaian tugas perkembangan anak. Sehingga para pemerhati pendidikan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai landasan capaian belajar anak.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Peneliti**

Untuk mengembangkan kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban melalui media smartboard

###### **2) Bagi Siswa**

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami hak dan kewajiban sebagai siswa di sekolah

### 3) Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menentukan pemecahan masalah pembelajaran terutama yang berkaitan dengan hak dan kewajiban

## 1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi berjudul “Penggunaan Media Smartboard Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban ” diuraikan sebagai berikut:

- 1) Bab I yaitu pendahuluan yang berisi tentang bagian awal penelitian yang di dalamnya terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat atau signifikansi penelitian.
- 2) Bab II yaitu kajian Pustaka yaitu berisi mengenai teori-teori atau hukum- hukum yang mendasari bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang mempunyai relevan dengan penelitian ini.
- 3) Bab III yaitu metode penelitian yang didalamnya membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data.
- 4) Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang didalamnya membahas mengenai temuan penelitian dan pembahasan mengenai temuan penelitian yang sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
- 5) Bab V yaitu penutup, terdiri dari simpulan, implikasi, dan Rekomendasi
- 6) Daftar Pustaka yaitu berisi sumber-sumber atau daftar rujukan pedoman dan acuan peneliti dalam melakukan penelitian
- 7) Lampiran-lampiran berisi dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian.