

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi proses kehidupan manusia, hal ini sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kedudukan pendidikan yang sentral ini menjadikannya sebagai instrumen utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Tanpa sistem pendidikan yang terencana dengan baik, maka tujuan untuk mencetak generasi yang kompeten secara intelektual dan emosional akan sulit tercapai di tengah persaingan zaman.

Pendidikan juga merupakan usaha untuk mewujudkan suatu pewaris dari generasi ke generasi yang lain. Melalui proses pewarisan ini, nilai-nilai luhur, norma sosial, serta pengetahuan yang telah mapan dapat terus dijaga eksistensinya agar tidak tergerus oleh arus modernisasi yang tidak terkendali. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok atau panutan dari pengajaran terdahulu. Dengan demikian, setiap individu diharapkan mampu

menyerap kearifan dari masa lalu untuk kemudian dikembangkan menjadi inovasi yang relevan di masa depan. Hingga sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan sehingga individu akan berkembang sesuai dengan tahapan usia dan proses yang ditempuh. Dinamika belajar sepanjang hayat (*long life learning*) memastikan bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk terus memperbaiki kualitas hidupnya melalui akses ilmu pengetahuan yang tanpa batas.

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap upaya mengembangkan potensi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan pengembangan potensi ini sangat bergantung pada bagaimana ekosistem sekolah mampu menciptakan ruang tumbuh yang aman dan stimulatif bagi setiap anak. Pendidikan sebagai usaha seseorang untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir. Guru berperan sebagai pemandu yang membantu mengidentifikasi kecenderungan minat siswa agar dapat diarahkan menuju kompetensi yang lebih profesional. Menurut Pristiwanti Desi (2022) Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupannya.

Dengan demikian pendidikan merupakan usaha untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan tanggung jawabnya. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan terlaksana dengan baik apabila guru mampu memberikan pengajaran melalui strategi yang tepat dan akurat. Situasi yang

sering terjadi dimana masih ada guru yang kurang memperhatikan kebutuhan peserta didik di kelas. Peserta didik perlu untuk mengembangkan potensi dan kecakapan dalam dirinya, namun biasanya metode dan model pembelajaran yang di gunakan oleh guru terlihat monoton dan membosankan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Digitalisasi kini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keharusan untuk memastikan relevansi kurikulum dengan realitas teknologi saat ini. Dalam era digital ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi alternatif yang inovatif dan menarik oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan digital yang memadai. Kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi akan sangat menentukan sejauh mana atmosfer belajar di kelas dapat berubah menjadi lebih dinamis. Namun, kenyataannya banyak guru yang belum sepenuhnya menguasai teknologi, sehingga penggunaan media pembelajaran digital masih kurang maksimal dan efektif. Berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media TV *Interactive Flat Panel*. Media ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan visual dan kinestetik siswa secara bersamaan dalam satu perangkat canggih.

Televisi *Interactive Flat Panel* merupakan perangkat teknologi pembelajaran berbasis layar sentuh interaktif yang berfungsi sebagai media bantu dalam proses pembelajaran modern. Dengan resolusi yang tajam, TV

IFP mampu menyajikan materi pelajaran dengan kualitas grafis yang memukau sehingga perhatian siswa tetap terfokus pada materi. Perangkat ini mengintegrasikan fungsi televisi, komputer, papan tulis digital, serta koneksi internet dalam satu sistem, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik secara lebih dinamis. Kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar online secara langsung di dalam kelas membuat proses diskusi menjadi lebih kaya dan berbobot. Kehadiran TV *Interactive Flat Panel* mencerminkan perkembangan teknologi pendidikan yang menuntut pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan kolaboratif dan berpusat pada peserta didik. Dengan fitur multi-touch, beberapa siswa dapat bekerja sama langsung di atas layar untuk memecahkan masalah atau membuat proyek bersama. TV *Interactive Flat Panel* disalurkan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di satuan pendidikan dasar. Inisiatif ini merupakan bagian dari komitmen pemerintah untuk memodernisasi sarana prasarana sekolah di seluruh pelosok negeri. Penyaluran perangkat ini merupakan bagian dari upaya transformasi pembelajaran yang mendorong pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk berkreasi dengan berbagai media digital guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. SDN 05 Terduk Dampak sebagai salah satu sekolah penerima fasilitas TV *Interactive Flat Panel* diharapkan mampu memanfaatkan perangkat tersebut secara optimal dalam

proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

PKN (Pendidikan Kewarganegaraan) adalah bidang studi yang dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai hubungan antara warga negara dengan negara, serta hubungan antarwarga negara. Pemahaman ini sangat krusial agar siswa memiliki rasa nasionalisme yang kuat dan mengetahui hak serta kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia. Penyediaan bahan ajar merupakan tanggung jawab guru, yang harus menyajikan materi dengan cara yang memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Guru harus mampu menyaring informasi yang relevan dan menyajikannya dalam format yang menarik agar siswa tertarik untuk mendalami nilai-nilai kebangsaan. Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang masih mengandalkan buku paket dan kurang menyadari pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketergantungan pada buku teks secara terus-menerus tanpa adanya inovasi media dapat menyebabkan pemahaman siswa hanya sebatas pada tataran teori yang kaku.

Penelitian oleh Saodah dkk (2020: 387) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan daya nalar, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam mengaitkan berbagai konsep sehingga menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat perantara yang mampu menyederhanakan kerumitan bahan ajar serta mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi gambaran yang lebih konkret di benak siswa. Dengan

adanya interaksi langsung melalui media, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam menemukan konsep-konsep baru karena mereka mendapatkan pengalaman belajar secara nyata. Tercapainya hasil belajar yang baik ini menjadi indikator bahwa tujuan pembelajaran telah dapat diwujudkan secara optimal melalui pemanfaatan media yang tepat. Penggunaan media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk tidak terpaku pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga guru dituntut untuk mahir dalam menggunakan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran.

Kesulitan siswa dalam memahami materi PKN di kelas V bukan sekedar materinya yang padat, melainkan karena penyampaian konsep nilai dan moral yang bersifat sulit dipahami seringkali tidak dijelaskan secara visual melalui metode ceramah. Meskipun di kelas sudah tersedia TV *Interactive Flat Panel (IFP)*, namun hambatan utama yang ditemukan adalah materi tersebut tetap disajikan secara statis atau satu arah, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan konten digital yang ada. Hal inilah yang membuat siswa merasa jenuh dan sulit menghubungkan teori kewarganegaraan dengan kehidupan nyata, karena fitur interaktif pada TV tersebut belum dimanfaatkan sebagai jembatan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih nyata dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 05 Terduk Dampak pada tanggal 26 Januari 2026, bahwa dalam pembelajaran PKN, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami

materi. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materi PKN yang cenderung padat akan konsep dan teori, sehingga jika hanya disampaikan secara konvensional, siswa merasa jenuh dan sulit memvisualisasikan nilai-nilai kebangsaan dan moral. Meskipun guru berupaya mengintegrasikan teknologi termasuk penggunaan *TV Interactive Flat Panel*, masih terdapat kendala dalam memanfaatkan media ini secara maksimal. Beberapa masalah yang muncul antara lain kurangnya pemahaman atau keterampilan guru dalam menggunakan fitur-fitur canggih pada *TV Interactive Flat Panel* secara efektif, sehingga materi PKN yang seharusnya bisa disajikan lewat simulasi atau gim interaktif terhambat. Hal ini mengakibatkan perangkat yang seharusnya menjadi alat bantu yang canggih justru hanya berfungsi sebagai layar presentasi biasa tanpa memanfaatkan fitur interaktifnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Analisis Pemanfaatan Media *TV Interactive Flat Panel (IFP)* Dalam Pembelajaran PKN Kelas V SD Negeri 05 Terduk Dampak" penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi guru dalam menggunakan media *TV Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran PKN di SD Negeri 05 Terduk Dampak, serta mengeksplorasi respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka fokus dalam penelitian ini adalah “Analisis Pemanfaatan Media *TV Interactive Flat Panel (IFP)*

dalam Pembelajaran PKN Kelas V SDN 05 Terduk Dampak Kecamatan Belitang Hulu Tahun Ajaran 2025/2026”

C. Pertanyaan Penelitian

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi interaktif dalam pendidikan menjadi krusial untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis. Salah satu teknologi mutakhir yang dapat digunakan guru adalah TV *Interactive Flat Panel*. Dengan fitur layar sentuh dan konektivitas yang luas, TV *Interactive Flat Panel* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam materi kewarganegaraan. Agar penelitian ini lebih terarah, maka masalah dibatasi ke dalam sub- sub masalah sebagai berikut:

1. Pertanyaan Umum

Dalam penelitian ini yang menjadi pertanyaan umum adalah bagaimana pemanfaatan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran PKN kelas V SDN 05 Terduk Dampak Kecamatan Belitang Hulu Tahun ajaran 2025/2026?

2. Pertanyaan Khusus

- a. Bagaimana Guru memanfaatkan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* pada proses pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026?

- c. Bagaimana respon dan partisipasi siswa terhadap penggunaan media *TV Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026?

D. Tujuan Penelitian

Dalam konteks pendidikan yang semakin berkembang, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *TV Interactive Flat Panel (IFP)* menawarkan cara yang inovatif dan interaktif bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran PKN. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar dan hasil belajar mereka dapat meningkat. Oleh karena itu, supaya lebih jelas dan terarah, maka dipandang perlu untuk membatasinya kedalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media *TV IFP* dalam pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak, serta untuk memahami bagaimana media tersebut mempengaruhi pengalaman belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *TV Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026.

- b. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* pada proses pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026.
- c. Untuk mendeskripsikan respon dan partisipasi siswa terhadap penggunaan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran PKN di kelas V SDN 05 Terduk Dampak Tahun Ajaran 2025/2026.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat berhasil dengan baik, yaitu dapat mencapai tujuan secara optimal, menghasilkan laporan yang sistematis dan dapat bermanfaat secara umum. Ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya perangkat interaktif seperti TV *Interactive Flat Panel (IFP)*, dalam mendukung proses pembelajaran.
- b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan literatur tentang penggunaan media pembelajaran berbasis panel layar sentuh interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji peran guru dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi mutakhir.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru dalam memahami cara memanfaatkan teknologi TV *Interactive Flat Panel* untuk menyampaikan materi pembelajaran PKN dengan lebih menarik dan efektif. Memberikan panduan dan inspirasi kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menggunakan fitur-fitur pada TV *Interactive Flat Panel*. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran PKN melalui penyajian visual dan fitur interaktif pada TV *Interactive Flat Panel*. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan. Mendorong peningkatan keaktifan siswa dikelas melalui materi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

c. Bagi Sekolah

Mendorong terciptanya budaya pembelajaran berbasis teknologi digital yang mendukung perkembangan kualitas pendidikan disekolah. Memberikan nilai tambahan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui optimalisasi sarana prasarana teknologi yang ada.

d. Bagi Lembaga (STKIP Persada Khatulistiwa Sintang)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bacaan dan kajian pustaka bagi mahasiswa/i STKIP Persada Khatulistiwa Sintang di masa akan datang.

e. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dan acuan dalam penelitian terkait media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, khususnya penggunaan media *TV Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran. Memotivasi peneliti lain untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital lainnya yang inovatif.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan mendalam, maka peneliti menetapkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

1. Batasan Objek

Objek dalam penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan media *TV Interactive Flat Panel (IFP)* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Dalam hal ini, pemanfaatan media didefinisikan sebagai proses guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan perangkat kedalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan instruksional. Adapun *TV Interactive Flat Panel (IFP)* merupakan perangkat layar sentuh interaktif yang menggabungkan fungsi komputer dan papan tulis digital untuk penyampaian materi secara visual. Analisis dalam penelitian ini akan

difokuskan secara mendalam pada cara guru mengintegrasikan fitur interaktif tersebut, kendala teknis maupun pedagogis yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung, serta respon siswa dalam penggunaan media tersebut didalam kelas.

2. Batasan Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V yang menggunakan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam mengajar dan seluruh siswa kelas V di SDN 05 Terduk Dampak yang mengikuti proses pembelajaran PKN dengan menggunakan media tersebut pada tahun ajaran 2025/2026.

3. Batasan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan secara khusus di lingkungan sekolah SDN 05 Terduk Dampak, Kecamatan Belitang Hulu, Kabupaten Sekadau. Ruang lingkup lokasi penelitian hanya mencakup area kelas V sebagai tempat utama pemanfaatan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* tersebut.

4. Batasan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Batasan waktu dimulai dari tahap pra-penelitian (observasi awal) pada Januari 2026 hingga tahap pengambilan data dan penyusunan laporan hasil penelitian selesai.