

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata "media" sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi komunikasi (Saleh dkk , 2023: 1).

Association for Communication Tecnology (AECT) (Jamil, et al., 2023: 68) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dipengaruhi efektifitas program instruksional.

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Kata segala memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis

media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman terhadap materi atau pesan tertentu (Pasaribu, 2021: 7)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi dalam proses hubungan dari orang satu dengan orang lainnya. Dalam proses pembelajaran di kelas, untuk memperjelas pesan-pesan atau materi, guru membutuhkan media atau alat-alat bantu agar keterangan yang diberikan kepada peserta didik dapat ditangkap dan dipahami dengan mudah. (Yusup, et al., 2023:211)

Dengan melihat berbagai aspek yang telah di bahas, dapat disimpulkan bahwa media dalam konteks pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau alat bantu untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman, serta merangsang proses belajar siswa. kehadiran media secara nyata mempermudah proses pembelajaran karena ia berfungsi sebagai penerjemah konsep yang rumit. Media mengubah materi yang bersifat abstrak atau teori menjadi sesuatu yang lebih nyata dan dapat diindera oleh siswa. Dengan adanya media, hambatan komunikasi seperti salah paham (distorsi) dapat dikurangi, karena guru dan siswa memiliki gambaran visual atau auditif yang sama

terhadap materi tersebut. Pada akhirnya, media tidak hanya membuat belajar menjadi lebih praktis dan hemat waktu, tetapi juga membuat proses transfer ilmu pengetahuan menjadi jauh lebih menarik, efektif, dan bermakna.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata "media" dan "pembelajaran". Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "perantara" atau "pengantar". Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai jembatan antara sumber informasi (guru, buku, internet) dengan peserta didik sebagai penerima pesan (Partani, et al., 2025: 1).

Menurut Hamka (Nurfadhillah, 2021:13) bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan Depdiknas (2003) kata media ialah dari bahasa latin yang bentuk jamaknya kata "medium" berarti perantara atau pengantar. Artinya media pembelajaran adalah sumber belajar yang berkombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Jadi dapatkan dikatakan proses belajar merupakan interaksi komunikasi, penghubung interaksi komunikasi dalam

proses belajar katakanlah media pembelajaran (Budiman, et al., 2025: 18)

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh dkk, 2023: 6).

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran agar guru dapa menyampaia kn materi kepada siswa mejadi lebih bayak makna dan kesan yang terkandung dalam pembelajaran. Selain itu juga guru tidak hanya menggunakan satu metode dalam pembelajaran. Maka dari itu ada beberapa fungsi yang di nyatakan oleh Wina Sanjaya (Elsa, et al., 2023:23) mengenai media pembelajara:

1. Fungsi Komunikatif

Dalam fungsi komunikatif ini memudahkan pembelajaran dalam penyampaian materi baik peserta didik maupun pendidik dengan penyampaian kata demi kata (verbal).

2. Fungsi Motivasi

Dalam fungsi motivasi ini adalah sebagai bentuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran.

3. Fungsi Kebermaknaan

Dalam fungsi ini sebagai peningkatan bahwa peserta didik mendapatkan. pembelajaran tidak hanya dalam penyampaian guru akan tetapi mendapatkan informasi terbaru dan dapat kemampuan menganalisis.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Dimana fungsi ini adalah sebagai menyamakan setiap pandangan peserta didik terhadap informasi yang mereka dapat dalam penyampaian materi.

5. Fungsi individual

Dengan ini setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda dari mulai pengalaman, gaya belajar, kemampuan. Maka dari itu media pembelajaran dapat membantu dan melayani peserta didik dalam gaya belajar utamanya.

Dari pendapat yang dinyatakan Wina Sanjaya, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu

sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi terbaru baik dari seorang pendidik maupun melalui media yang digunakannya.

d. Jenis Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan penataan informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar. Lingkungan adalah tempat terjadinya pembelajaran sekaligus tempat dimana metode, media dan peralatan yang diperlukan menyampaikan informasi dan membimbing siswa dalam belajar.

Menurut Asyhar (Kusuma, et al., 2023: 59) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

3. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2. **Media TV *Interactive Flat Panel (IFP)***

a. Pengertian TV *Interactive Flat Panel (IFP)*

Interactive Flat Panel Display yang dikenal dengan singkatan *IFPD* merupakan teknologi terbaru saat ini yang berupa layar elektronik besar dengan ukuran 86 inc yang interaktif dengan fitur layar sentuh dan dengan kemampuan dapat mengakses, mengubah bahkan berbagi serta bertukar file seperti foto, video, power point dan lain-lain (Kurniawan & Hakim, 2024: 11330).

Interactive Flat Planel (IFP)/Smartboard didefinisikan sebagai papan tulis interaktif yang memiliki kapabilitas layaknya komputer, mampu terhubung ke internet, menjalankan aplikasi, serta

menyajikan konten multimedia secara interaktif (Sari, Muthoharoh, Murhartoyo, Aslamiah, & Amelia, 2026: 175). TV *IFP* ini memiliki fitur untuk menulis dan menggambar secara langsung dengan jari tangan, walaupun sudah dilengkapi dengan 2 unit stylus pen. Pengguna juga bisa mengunggah gambar lalu memindahkannya, memperbesar gambar (*Zoom In*), atau memperkecil gambar (*Zoom out*).

Selain memiliki layar yang beresolusi tinggi, *Interactive Flat Panel (IFP)* dapat memberikan visual yang jelas yang dapat menarik perhatian peserta didik serta membuat konten Pendidikan yang lebih menarik dan mudah diingat. Kemudian juga, kemampuan layar sentuh pada *IFP* memungkinkan peserta didik untuk dapat berinteraksi langsung dengan konten, sehingga mendorong pendekatan pembelajaran secara langsung. *IFP* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis yang dapat mendorong kreativitas, pemikiran kritis dan retensi pengetahuan.

Dapat di simpulkan bahwa *Interactive Flat Panel (IFP)* adalah papan tulis digital pintar berukuran besar yang menggabungkan fungsi layar televisi beresolusi tinggi dengan fitur layar sentuh yang interaktif. TV *IFP* ini memudahkan pengguna untuk menulis, menggambar, serta mengelola berbagai file dokumen dan media secara langsung hanya dengan sentuhan jari atau pena khusus. Penggunaan *IFP* di dunia pendidikan sangat efektif untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan kreatif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami serta mengingat materi pelajaran.

Media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* ini termasuk kedalam media audio- visual interaktif berbasis digital. Hal ini dikarenakan perangkat tersebut tidak hanya menyajikan kombinasi suara dan gambar yang tajam, tetapi juga memiliki keunggulan pada fitur sensor sentuh yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara langsung antara pengguna dengan konten dilayar.

b. Manfaat TV *Interactive Flat Panel (IFP)*

Dalam konteks perangkat keras pendidikan, penggunaan *Interactive Flat Panel* menjadi salah satu wujud nyata perkembangan teknologi yang mendukung pembelajaran abad 21. *Flat panel* mampu memperkaya materi presentasi melalui tampilan visual yang tajam, kemampuan sentuh yang responsif, serta integrasi dengan berbagai aplikasi digital. Teknologi digital, ketika digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar, mampu menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Interactive Flat Panel (IFP) memiliki dua fungsi utama. Pertama, sebagai perangkat teknis yang membantu menstandarkan serta memperkaya penyajian konten pembelajaran digital sekaligus

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kedua, sebagai pendorong perubahan pedagogis yang mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang inklusif, multisensori, dan interaktif. Keberhasilan transisi ini memerlukan pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan, dengan penekanan pada kemampuan pedagogis digital, bukan hanya keterampilan teknis, agar guru mampu merancang pengalaman belajar yang berorientasi pada perkembangan holistik siswa (Septiyaningtiya, Handhayani, Winata, & Setiadi, 2025)

Manfaat penggunaan *IFP* dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi. *IFP* memfasilitasi akses cepat ke konten digital, membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah, serta mendorong peningkatan kemampuan penalaran.
2. Interaksi Dua Arah dan Kolaborasi. Perangkat ini mengubah orientasi pembelajaran konvensional menjadi interaktif, di mana siswa dapat terlibat aktif dan berkolaborasi secara bersamaan pada satu layar.
3. Integrasi Media yang Komprehensif. Guru dapat menampilkan dan mengoperasikan berbagai jenis media seperti foto, video, grafik, hingga aplikasi interaktif dalam satu perangkat secara praktis.

4. Pengembangan Keterampilan Abad 21. Penggunaan *IFP* mendukung percepatan transformasi digital dan literasi digital siswa, sekaligus menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.
 5. Medium Pembentukan Karakter. Selain aspek teknis, *IFP* berfungsi sebagai medium pendidikan yang humanistik dan beretika, membantu guru sebagai fasilitator dalam menanamkan nilai-nilai melalui konten yang bermakna.
- c. Peran Guru Dalam Penggunaan Media

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Menurut (Sari, Yusnan, & Matje, 2022) Tanggung jawab utama guru sebagai instruktur merupakan faktor untuk siswa di sekolah dasar. Karena itu, instruktur harus berpengalaman dalam berbagai materi pelajaran, serta dalam teori pendidikan, praktik, kurikulum, dan teknik pengajaran. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada saat proses mengajar, guru sering dihadapkan pada soal yang berkaitan dengan bagaimana cara untuk mempermudah belajar

peserta didik. Guru juga perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya peserta didik akan memperoleh kemudahan dalam menerima informasi dalam proses belajar mengajar serta lebih bergairah dan termotivasi. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran. Mereka bukan hanya sekedar pengguna media, tetapi juga sebagai perencana, pengelola, dan evaluator yang efektif. Menurut Firman & Mindaudah (2025: 116). Berikut beberapa peran guru dalam penggunaan media pembelajaran:

1. Perencanaan

Memilih Media yang Tepat, guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia. Merancang Strategi Pembelajaran, guru harus merancang strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran yang dipilih. Mereka harus menentukan bagaimana media akan digunakan, kapan, dan untuk tujuan apa. Membuat Rencana Pembelajaran, guru harus membuat rencana pembelajaran yang jelas dan terstruktur, yang mencakup penggunaan media pembelajaran. Rencana ini harus berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian.

2. Pengelola

Mempersiapkan Media, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, baik secara fisik maupun teknis. Mereka harus memastikan bahwa media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan. Menggunakan Media dengan Efektif, guru harus menggunakan media pembelajaran dengan efektif dan kreatif. Mereka harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan memastikan bahwa media dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Memanfaatkan Media Secara Optimal, guru harus memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka harus memastikan bahwa media digunakan secara tepat dan tidak hanya sebagai pelengkap.

3. Evaluator

Mengevaluasi Efektivitas Media, guru harus mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Mereka harus menilai apakah media membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa. Memberikan Umpan Balik, guru harus memberikan umpan balik kepada siswa tentang penggunaan media pembelajaran. Mereka harus bertanya kepada siswa tentang kesulitan yang mereka alami dalam menggunakan media dan memberikan solusi. Menyesuaikan Penggunaan Media, guru

harus menyesuaikan penggunaan media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi. Mereka harus mengubah strategi pembelajaran atau memilih media yang lebih efektif jika media yang digunakan tidak efektif.

4. Motivator

Membangun Minat dan Motivasi, guru harus membangun minat dan motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Mereka harus menunjukkan kepada siswa bagaimana media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif, guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa untuk menggunakan media pembelajaran. Mereka harus memastikan bahwa siswa memiliki akses ke media yang dibutuhkan dan merasa nyaman dalam menggunakannya. Memberikan Dukungan, guru harus memberikan dukungan kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Mereka harus siap membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media dan memberikan bimbingan.

Guru membutuhkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa untuk memahami konsep saat mereka mempelajarinya. Sebagai alat, efisiensi penggunaan media sangat bergantung pada kapasitas guru untuk menggunakan dan memfasilitasi media. Dapat disimpulkan

bahwa peran guru sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru harus menjadi perencana, pengelola, evaluator, dan motivator yang handal dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan.

3. PKN di SD

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Secara esensial, PKN adalah wahana pendidikan demokrasi yang bertujuan membina nilai, moral, dan norma guna membekali peserta didik dengan pengetahuan serta kemampuan dasar terkait hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.

Tujuan utama dari pembelajaran PKN adalah untuk membina partisipasi yang penuh tanggung jawab dan bermutu dalam kehidupan politik serta bermasyarakat, baik di tingkat lokal maupun nasional. Melalui PKN, siswa diharapkan mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, serta memiliki kecakapan partisipatif yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945. Fokusnya adalah mencetak generasi yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang tinggi di tengah arus globalisasi.

Manfaat dari mempelajari PKN sangatlah luas, terutama dalam membentuk kepribadian siswa agar menjadi pribadi yang tahu akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Selain meningkatkan pemahaman tentang hukum dan tata negara, pembelajaran ini juga melatih sikap toleransi, empati, dan demokratis dalam menghadapi kemajemukan masyarakat. Dengan memahami PKN, seseorang akan lebih bijak dalam mengambil keputusan dan berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa serta mampu menjaga persatuan NKRI.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Berikut ini beberapa kajian yang relevan yang mendukung permasalahan dalam penelitian ini maka akan diuraikan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan Pemanfaatan Media TV *Interactive Flat Panel* Pada Pembelajaran PKN Kelas V SDN 05 Terduk Dampak Kecamatan Belitang Hulu. Kajian penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Susilo (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Strategi Guru dalam Mengelola Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa” di lingkungan sekolah menengah perkotaan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, yang menghasilkan temuan bahwa keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital secara signifikan meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa di kelas.

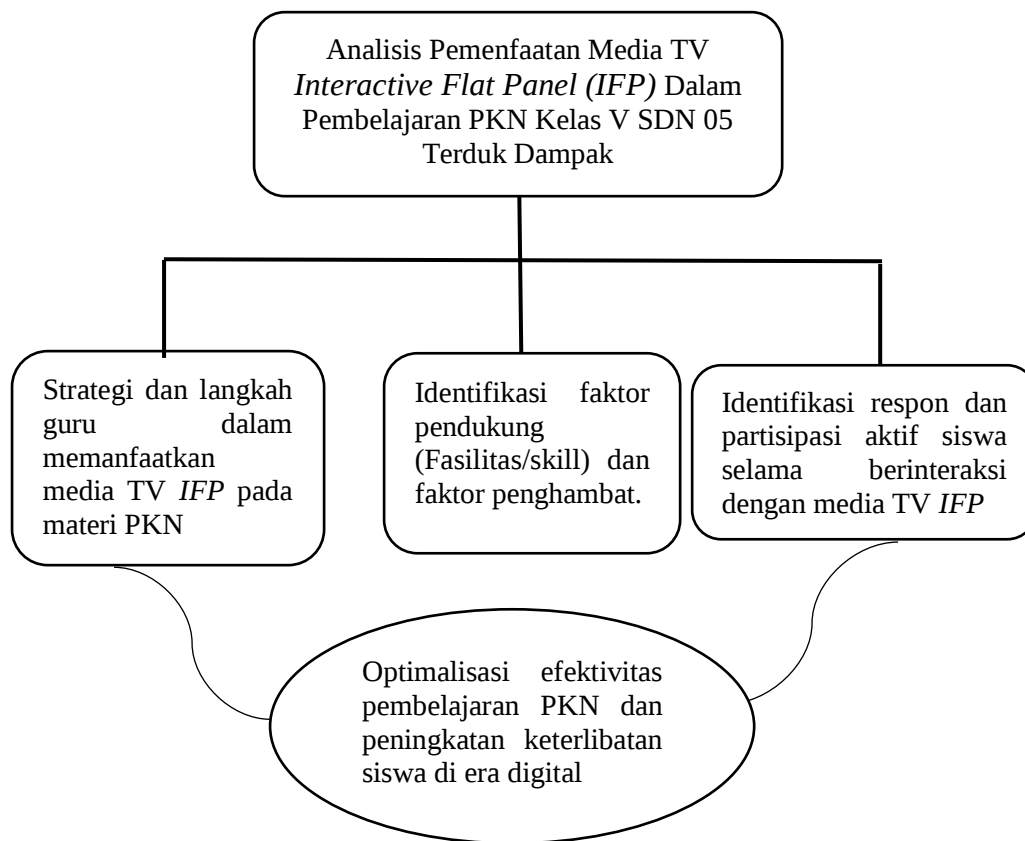
2. Lisnawati dkk (2022) melalui penelitian berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar” yang berlokasi di tingkat sekolah dasar menerapkan metodologi eksperimen semu (*Quasi-Experiment*), yang membuktikan bahwa penggunaan visualisasi interaktif mampu mengubah pembelajaran PKN yang membosankan menjadi lebih antusias sekaligus meningkatkan retensi ingatan siswa terhadap nilai-nilai materi yang diajarkan.
3. Alim (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas *Smart TV* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar" yang berlokasi di jenjang pendidikan dasar menggunakan metodologi kualitatif deskriptif melalui observasi dan analisis konten, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Smart TV* memberikan fleksibilitas bagi guru serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kuis interaktif dan simulasi visual.
4. Setiawan (2023) dengan judul penelitian "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Era Digital" yang bertempat di lingkungan sekolah formal menerapkan metodologi kuantitatif korelasi, yang menyimpulkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.
5. umiati dan Sulistyawan (2025) dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan *Interactive Flat Panel (IFP)* sebagai media pembelajaran

Interaktif” yang berlokasi di sekolah dasar menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK), yang membuktikan bahwa media *IFP* tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi tetapi juga berdampak signifikan pada aspek afektif siswa seperti motivasi, fokus, dan keberanian berpartisipasi di kelas.

C. Kerangka Konseptual

Untuk mempermudah suatu penelitian perlu dibuat kerangka konseptual dengan tujuan membuat arah penelitian menjadi jelas. Menurut Sugiyono (2022 : 60) mengutarakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasikan sebagai masalah yang penting”. Kerangka konseptual perlu di kemukakan dalam suatu penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka disusunlah kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagaimana dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan bagan konseptual di atas, penelitian ini di fokuskan pada pemanfaatan media TV *Interactive Flat Panel (IFP)* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas V SDN 05 Terduk Dampak. Fokus utama pada tahap awal ini adalah melihat bagaimana teknologi digital tersebut diintegrasikan untuk mentransformasi penyampaian materi PKN yang sering dianggap monoton menjadi lebih dinamis dan visual. Selanjutnya, alur kerangka ini mengarah pada strategi dan langkah nyata yang dilakukan oleh guru dalam merencanakan serta mengoperasikan fitur-fitur interaktif pada TV *Interactive Flat Panel (IFP)* untuk mendukung penyajian materi di dalam kelas.

Kemudian, kerangka ini mencakup analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut, baik faktor pendukung seperti ketersediaan fasilitas dan kecakapan teknis, maupun faktor penghambat yang muncul selama penggunaan media di lapangan. Selain dari sisi pendidik, kerangka ini juga menyoroti aspek respon dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media tersebut. Hal ini penting untuk melihat sejauh mana keterlibatan siswa meningkat ketika mereka berinteraksi langsung dengan teknologi layar sentuh dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan. Secara keseluruhan, alur pemikiran ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan TV *Interactive Flat Panel (IFP)* sehingga dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai optimalisasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah dasar.