

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut memiliki kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik agar mampu memahami karakteristik peserta didik, menguasai materi pembelajaran, serta mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sedangkan kompetensi profesional berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Seiring perkembangan teknologi di era digital, guru juga dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena materi dapat disajikan dalam bentuk visual, audio, maupun animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kompetensi profesional dan pedagogik guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman belajar siswa di sekolah.

Menurut Mulyasa (2013:75), kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Selain itu, kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam sehingga mampu membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada era pendidikan di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi

yang semakin canggih. Pengaruh globalisasi, kemajuan teknologi, dan akses terhadap internet telah mengubah cara siswa belajar, berinteraksi, dan mengakses informasi. Pembelajaran yang dulunya hanya berfokus pada metode ceramah konvensional di kelas sekarang ini harus beradaptasi dengan tren baru yang melibatkan integrasi teknologi. Dalam hal ini, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pilihan atau sekadar tambahan, melainkan suatu kebutuhan esensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memaksimalkan potensi belajar siswa.

Meskipun di era kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka masih terdapat guru di sekolah yang menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media interaktif sehingga menimbulkan proses pembelajaran menjadi monoton dan anak-anak akan bosan terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru kelasnya, dan terdapat anak-anak masih kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya di kelas. Maka dari itu sangat dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital pada pembelajaran di sekolah dasar.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengetahuan dengan itu tingkah laku siswa meliputi keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya (Fakhrurrazi. 2018:85-99).

Dalam konteks tersebut, pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital. Khususnya pada mata pelajaran IPAS yang menuntut terhadap pemahaman

konsep-konsep yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS itu sendiri. Jadi guru di sekolah harus mampu mendesain konsep-konsep pembelajaran secara menarik dengan menggunakan media digital sehingga siswa termotivasi dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik) (Rizie & Praktikne, 2023:29). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif Pagarra, dkk (2022:11).

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada materi IPAS di kelas III SD. Salah satu media yang digunakan adalah proyektor digital, yang merupakan alat bantu audio visual untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran IPAS dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Proyektor digital itu sendiri adalah salah satu media visual yang dapat menampilkan pesan atau informasi dalam bentuk gambar bergerak, teks, maupun suara sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih konkret. Media visual ini berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mencegah kesalahan penafsiran, serta mempermudah pemahaman siswa (Sadiman dkk, 2012: 29). Sedangkan pemahaman belajar siswa itu ialah kemampuan seseorang untuk mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang telah diperoleh (Sudjana, 2014: 22).

Jadi, dalam konteks penelitian ini penggunaan media proyektor digital memiliki hubungan langsung dengan tingkat pemahaman siswa. Proyektor menampilkan materi pembelajaran IPAS dalam bentuk visual seperti gambar, animasi, dan video sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret. Visualisasi tersebut membantu siswa kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret untuk menangkap informasi

dengan lebih jelas dan menyeluruh. Dengan kata lain, kualitas tampilan dan keefektifan koneksi proyektor dalam menyajikan materi sangat memengaruhi cara siswa memahami, mengolah, dan mengingat isi pembelajaran.

Selain memperjelas materi, media proyektor juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa di kelas. Penyajian yang menarik membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa keterhubungan antara penggunaan proyektor digital dan pemahaman belajar siswa bukan hanya pada penyajian visual, tetapi juga pada terciptanya suasana belajar yang kondusif, aktif, dan bermakna. Terkait dari media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa ada salah satu peneliti terdahulu yang meneliti tentang media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital, yaitu: menurut Nurhayati dkk tahun 2025 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Di Tingkat SMK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media LCD proyektor ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X mata pelajaran PAI dan Budi pekerti sebesar 88% (Nurhayati dkk, 2025).

Dari penelitian diatas dan penelitian yang saya lakukan terdapatlah perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saya tlti yaitu, dimana penelitian terdahulu membahas mengenai penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar siswa dan variabel yang saya teliti yaitu terhadap pemahaman belajar IPAS siswa, dan ada juga perbedaan lainnya yaitu objek penelitiannya dimana objek saya lakukan adalah di SDN 66 Kota Bengkulu.

Namun, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan karena lebih berfokus pada pengaruh penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar siswa pada jenjang SMK dan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa sekolah dasar,

khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas III, masih belum banyak dilakukan. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi nyata agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan (gap) tersebut dengan meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu sehingga memiliki kebaruan (*novelty*) pada fokus variabel, jenjang pendidikan, serta konteks pembelajaran yang diteliti.

Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di SDN 66 Kota Bengkulu di kelas III, bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS pembelajarannya sudah mulai berkarya, namun saya melihat masih sangat jarang menggunakan media interaktif berbasis proyektor, padahal media pembelajaran proyektor merupakan media pembelajaran yang sangat menarik untuk siswa kelas III karena bisa memperlihatkan atau menampilkan materi dengan gambar-gambar nyata di proyektor, video bergerak, dan bisa menampilkan contoh gambar nyata dari materi yang akan diajarkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa, jika pemahaman siswa meningkat maka hasil nilai siswa akan melebihi KKM. Dari permasalahan tersebut dapat dilihat di tabel berikut ini:

Tabel 1
Daftar nilai formatif siswa kelas IIIa

No.	Nama	Nilai
		Formatif
1.	Adli Diwangkara	90
2.	Alula Zahra	85
3.	Arka Dwi Ananda	80
4.	Arvino Ahmad Ghaisan	80
5.	Chika Zafira Alifya	90

6.	Dara Mustika Dewi	70
7.	Govin Muhammad Everi	85
8.	Januar Dirga Peratama	65
9	Keyzhia Kanza Vimora	65
10.	Latifah Nur Azizah	0
11.	Laura Cinthia Bella	80
12.	Maulana Bhagas Patih	90
13.	Muhammad Ilham Syaputra	0
14.	Nadia Retno Selvani	35
15.	Nadin Bahija Holid	45
16.	Nadya Shafira Azzahra	0
17.	Najwa Alnaira	55
18.	Nara Rakhmatia	65
19.	Raska Veronika	65
20.	Rifqi Adhelio Prianto	65
21.	Rizka Oktaviani	55
22.	Syauqi Ar Rayyan Mahmud	60
23.	Aksel Juro Raynand	65
24.	Nadia Kholifatul Hasanah	20

Sumber: Guru Kelas III

Dilihat dari data diatas bahwa masih banyak siswa yang nilainya dibawah standar, oleh karena itu dari penelitian yang saya lakukan di SDN 66 Kota Bengkulu saya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital, hal ini dapat memungkinkan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat mudah memahami pembelajaran karena siswa langsung dapat melihat bentuk/ gambar atau juga bisa video pembelajaran tentang materi dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyektor Digital Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Pada**

Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat berbagai masalah yang teridentifikasi masalah oleh penulis sebagai berikut:

1. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPAS di kelas III SD
2. Proses pembelajaran IPAS sering dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan media yang menarik dan interaktif
3. Kurangnya penggunaan media yang efektif dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar IPAS
4. Siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka terdapatlah batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya berfokus pada media interaktif berbasis proyektor digital
3. Materi yang dikaji dalam penelitian ini hanya terbatas pada pemahaman konsep pembelajaran IPAS mengenai berkenalan dengan wujud zat.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu, apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis

proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan:

- a) Mendapatkan pengalaman baru tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis proyektor digital terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III. SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
- b) Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya

2. Manfaat Secara Praktis

- a) Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

- b) Manfaat bagi guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

- c) Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan dan juga dapat menambah literature perpustakaan sehingga dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidiknya.