

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, berperan krusial dalam membentuk individu yang kompeten dan berdaya saing. Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0, tuntutan terhadap sistem pendidikan semakin tinggi untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Pergeseran ini menuntut adanya adaptasi signifikan dalam metodologi dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Secara historis, proses belajar-mengajar sering kali didominasi oleh pendekatan konvensional yang mengandalkan media tradisional seperti papan tulis kapur atau papan tulis spidol. Model ini cenderung bersifat satu arah (*teacher-centered*), di mana guru menjadi sumber informasi utama dan siswa berperan pasif sebagai penerima. Meskipun memiliki kelebihan, pendekatan ini sering kali gagal menstimulasi partisipasi aktif siswa dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam, terutama bagi generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital.

Menjawab tantangan tersebut, berbagai inovasi teknologi mulai diintegrasikan ke dalam ruang kelas. Salah satu inovasi yang paling menonjol dan

relevan adalah penggunaan Papan Tulis Digital Interaktif atau *Interactive Whiteboard* (IWB). Papan Tulis Digital Interaktif merupakan perangkat yang mengombinasikan fitur papan tulis konvensional dengan teknologi layar sentuh, komputer, dan proyektor. Dengan Papan Tulis Digital Interaktif, materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada teks statis, melainkan dapat disajikan dalam bentuk multimedia yang kaya, seperti video, animasi, simulasi interaktif, dan gambar bergerak.

Integrasi Papan Tulis Digital Interaktif menawarkan potensi besar untuk mentransformasi peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator dan kreator pengalaman belajar. Guru dapat membuat, menyimpan, dan memodifikasi materi pelajaran dengan lebih mudah, serta mengakses sumber daya online secara langsung di depan kelas. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menyusun pembelajaran yang lebih dinamis, personal, dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa, sehingga menciptakan pengalaman mengajar yang lebih efektif dan efisien.

Di sisi lain, bagi peserta didik, kehadiran Papan Tulis Digital Interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sifat interaktif dari Papan Tulis Digital Interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan di papan tulis, menyelesaikan soal, atau berkolaborasi dengan teman sekelas. Interaksi yang lebih aktif ini dapat memecah kebosanan di kelas, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka yang serba digital.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan Papan Tulis Digital Interaktif terhadap hasil belajar. Mayoritas penelitian tersebut cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur variabel seperti peningkatan nilai ujian, performa akademik, atau tingkat kehadiran. Hasil dari studi-studi ini seringkali menunjukkan korelasi positif antara penggunaan Papan Tulis Digital Interaktif dan peningkatan performa akademik siswa, namun belum secara mendalam mengungkap bagaimana pengalaman subjektif para pengguna di lapangan.

Meskipun demikian, data kuantitatif saja tidak cukup untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai efektivitas Papan Tulis Digital Interaktif. Peningkatan nilai mungkin hanya merefleksikan aspek kognitif, tanpa menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik. Ada kekosongan dalam literatur yang mendeskripsikan secara rinci bagaimana Papan Tulis Digital Interaktif mengubah interaksi sosial, dinamika kelas, persepsi guru, dan perasaan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Aspek-aspek inilah yang menjadi esensi dari kualitas proses belajar-mengajar.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna, pengalaman, dan persepsi mendalam dari para partisipan (guru dan siswa) terkait penggunaan Papan Tulis Digital Interaktif. Alih-alih mengukur, penelitian ini akan mendeskripsikan fenomena secara komprehensif, menangkap cerita, tantangan, dan keberhasilan yang tidak terungkap melalui angka-angka.

Melalui metode ini, penelitian akan fokus pada bagaimana Papan Tulis Digital Interaktif memengaruhi interaksi di kelas, baik antara guru-siswa maupun antar-siswa. Pertanyaan yang akan dijawab mencakup bagaimana Papan Tulis Digital Interaktif mengubah cara guru menyampaikan materi, bagaimana siswa merespons perubahan tersebut, bagaimana Papan Tulis Digital Interaktif memfasilitasi kerja kelompok, serta bagaimana guru mengatasi tantangan teknis atau pedagogis saat mengintegrasikan teknologi ini.

Dari sudut pandang guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang strategi pengajaran yang paling efektif saat menggunakan Papan Tulis Digital Interaktif. Hasilnya dapat menjadi panduan praktis bagi guru lain yang ingin mengadopsi teknologi serupa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi guru, seperti pelatihan, ketersediaan sumber daya, dan dukungan institusional, yang semuanya krusial untuk implementasi yang sukses.

Bagi peserta didik, penelitian ini akan mengeksplorasi persepsi mereka terhadap pengalaman belajar yang baru. Melalui wawancara dan observasi, peneliti dapat menangkap bagaimana Papan Tulis Digital Interaktif memengaruhi tingkat pemahaman mereka, tingkat konsentrasi, dan sikap mereka terhadap mata pelajaran. Temuan ini akan sangat penting untuk memahami apakah Papan Tulis Digital Interaktif benar-benar menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dan relevan dengan cara mereka berpikir.

Pada akhirnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi dunia pendidikan. Temuan yang kaya dan mendalam

dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pembuat kebijakan, kepala sekolah, dan pengembang kurikulum dalam merumuskan kebijakan yang lebih tepat terkait adopsi teknologi pendidikan. Dengan demikian, investasi pada teknologi seperti Papan Tulis Digital Interaktif dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan utama pendidikan yaitu menciptakan proses belajar-mengajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga adaptif, inspiratif, dan bermakna bagi semua pihak.

SMPN 2 Tenggarong adalah salah satu sekolah menengah pertama negeri yang beralamat di Jl Pateh Kota No. 2 RT. 10 kelurahan Mangkurawang, kecamatan Tenggarong. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan mengikuti perkembangan teknologi dewasa ini, SMP Negeri 2 Tenggarong yang berdiri sejak tahun 1980 telah memanfaatkan Papan Tulis Digital Interaktif dalam proses belajar mengajar, namun demikian walaupun dari segi waktu kurang lebih 4 tahun sudah berjalan akan tetapi implementasi belum maksimal. Karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Papan Tulis Digital Interaktif Dengan Proses Belajar Mengajar Di Kelas VIII SMPN 2 Tenggarong Tahun Ajaran 2025/2026”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan papan tulis digital interaktif dengan proses belajar mengajar di kelas VIII SMPN 2 Tenggarong tahun ajaran 2025/2026?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas penggunaan papan tulis

digital interaktif dengan proses belajar mengajar di kelas VIII SMPN 2 Tenggarong tahun ajaran 2025/2026?

### **1.3. Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan dan teori belajar kognitif. Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam memverifikasi dan memperluas pemahaman mengenai sejauh mana Teori Media Pembelajaran (seperti teori Cognitive Load atau Dual Coding) dapat diaplikasikan dan diuji validitasnya dalam konteks penggunaan teknologi modern seperti Papan Tulis Digital Interaktif (PTDI) di lingkungan sekolah menengah pertama. Lebih lanjut, temuan ini akan menjadi landasan empiris yang dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model atau instrumen penelitian yang lebih kompleks terkait efektivitas integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah, khususnya di Indonesia.

#### **1.3.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat langsung kepada berbagai pihak diantaranya bagi Pihak Sekolah, Menjadi bahan evaluasi pemanfaatan PTDI dan Mendukung pengambilan kebijakan terkait pengembangan teknologi pembelajaran. Bagi Guru Mata Pelajaran, penelitian ini menyediakan panduan praktis dan best practice tentang metode pengajaran yang paling efektif

menggunakan PTDI, membantu mereka meningkatkan variasi, visualisasi, dan interaktivitas materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Sementara itu, bagi Siswa, penggunaan PTDI yang efektif diharapkan dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan mudah dipahami, yang berujung pada peningkatan hasil belajar akademis mereka.

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

Yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan secara mendalam efektivitas penggunaan papan tulis digital interaktif dengan proses belajar mengajar di kelas VIII SMPN 2 Tenggarong tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas penggunaan papan tulis digital interaktif dengan proses belajar mengajar di kelas VIII SMPN 2 Tenggarong tahun ajaran 2025/2026

#### **1.5. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan merupakan rangkuman sementara dari isi skripsi, yakni suatu gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan dan dari sistematika itulah dapat dijadikan satu arahan bagi pembaca untuk menelaahnya. Secara berurutan dalam sistematika ini adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN :** Bab ini berisi latar belakang yang membahas tentang fenomena yang terjadi atau masalah yang dihadapi. Rumusan masalah menjelaskan tentang masalah yang akan diteliti dan dijawab melalui penelitian ini.

Tujuan penelitian menjelaskan tentang apa yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Sistematika pembahasan kerangka yang digunakan dalam membahas hasil penelitian dalam skripsi.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA :** Berisi landasan teoritis yang mengidentifikasi teori-teori yang relevan dengan penelitian. Penelitian Terdahulu mengidentifikasi penelitian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya Kerangka berpikir mengembangkan kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian dapat berupa model, konsep atau teori yang digunakan untuk memahami fenomena yang diteliti.

**BAB III PENELITIAN :** Memuat metode penelitian, yang meliputi: jenis penelitian yang digunakan penelitian kualitatif. Tempat & waktu penelitian dua komponen penting dalam metodologi penelitian. Subjek penelitian narasumber atau infoman yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berhubungan dengan penelitian. Variabel penelitian karakteristik yang diukur atau diamati dalam penelitian. Data dan sumber data informasi yang dikumpulkan, dianalisis dalam penelitian dan sumber data tempat atau cara data diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Teknik keabsahan data untuk menjamin data yang diteliti dan diamati tersebut sudah sesuai dengan peristiwa yang terjadi sebenarnya.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN:** Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan, meliputi deskripsi data hasil

observasi, wawancara dan dokumentasi terkait penggunaan papan tulis digital interaktif dengan proses belajar mengajar. Selain itu, pada bab ini juga disajikan analisis data serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu sehingga dapat menjawab fokus dan tujuan penelitian.

**BAB V PENUTUP:** Bab ini berisi kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang diberikan peneliti berdasarkan temuan di lapangan. Kesimpulan memuat jawaban dari rumusan masalah, sedangkan saran ditujukan kepada pihak-pihak terkait seperti sekolah, guru serta peneliti selanjutnya guna perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.