

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterlibatan Peserta didik atau *student engagement* yaitu suatu upaya peserta didik untuk memberikan waktu dan tenaganya untuk berkomitmen dan terlibat penuh pada aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil akademik yang maksimal (Saadah & Ariati, 2018). Menurut Silvi et al., (2024) keterlibatan peserta didik dalam belajar merupakan usaha peserta didik untuk belajar melalui perubahan perilaku, kemampuan kognitif dan juga emosi di tujukan peserta didik di dalam kelas. Jika peserta didik merasa tertarik, dihargai, dan mendapatkan rangsangan belajar yang tepat, motivasi internal mereka meningkat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna atau *meaningfull*.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh John Dewey (1859-1952) mendefinisikan bahwa belajar bergantung pada pengalaman dan minat dalam diri, dimana belajar bersifat aktif, berinteraksi dan terlibat secara langsung dalam konteks pengalaman sosial. Pembelajaran aktif disini artinya ada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, namun mengonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapat, dengan cara berpartisipasi aktif, mencari, memilah, dan mengorganisasikan informasi (Silvi et al., 2024).

Menurut Novianti, (2023) Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditinjau melalui tiga indikator yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Indikator keterlibatan kognitif tampak melalui aktivitas mental seperti kemampuan peserta didik mengajukan pertanyaan yang relevan, menjawab pertanyaan guru atau teman, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta merangkum atau menyimpulkan materi yang dipelajari. Indikator keterlibatan psikomotorik mencerminkan keterlibatan melalui tindakan fisik selama pembelajaran, yang terlihat dari kesungguhan dalam mengerjakan tugas, kemampuan mempertahankan fokus dengan memperhatikan dan mendengarkan secara aktif, serta kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu,

indikator keterlibatan afektif berkaitan dengan sikap dan emosi peserta didik, termasuk minat dan ketertarikan terhadap materi, semangat dan motivasi intrinsik, serta keberanian dan kepercayaan diri untuk bertanya, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun kegiatan kelas.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari proses belajar mengajar, memberikan peluang baru bagi guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara lebih dinamis. Sejalan dengan pendapat Nadhil & Maulana., (2025) di era digital ini keterlibatan aktif peserta didik menjadi faktor kunci dalam peningkatan kualitas pendidikan, melalui media pembelajaran berbasis teknologi interaktif memungkinkan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Era digital menuntut inovasi dalam metode pengajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung lebih akrab dengan teknologi, selain itu guru juga dituntut untuk dapat menguasai dan memanfaatkan berbagai media teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga proses belajar lebih menarik, inovatif, dan interaktif (Riyadi et al., 2024). Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, Dalam konteks ini, interactive flat panel hadir sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan menarik serta memungkinkan guru untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih interaktif, melalui tampilan visual yang besar dan fitur-fitur interaktif yang memudahkan penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar (Wahidar et. al 2023).

Interactive flat panel merupakan perangkat layar sentuh interaktif yang menggabungkan fungsi papan tulis digital, proyektor, dan komputer dalam satu media pembelajaran yang komprehensif (Indriansyah, 2025). Melalui media ini, guru dapat menampilkan berbagai jenis konten seperti video, gambar, kuis

interaktif, dan simulasi pembelajaran dengan tampilan visual yang jernih dan menarik (Danang, 2025).

Pemanfaatan interactive flat panel dalam pembelajaran dapat dilihat dari empat indikator, yaitu interaktivitas yang mencakup kegiatan menulis, menggambar, dan kolaborasi; fungsionalitas yang mencakup akses terhadap sumber belajar digital dan bukan sekadar alat presentasi; dampak pembelajaran yang terlihat dari kejelasan materi serta peningkatan pemahaman peserta didik; dan kesiapan pengguna yang mencerminkan kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan interactive flat panel serta guru mampu mengelola pembelajaran interaktif (Indriansyah, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh informasi bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum merata dan sebagian peserta didik belum terlibat secara aktif dan cenderung bersikap pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun interactive flat panel telah digunakan sebagai media pembelajaran, pemanfaatannya belum sepenuhnya mendorong partisipasi seluruh peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan pembelajaran serta penerapan strategi yang lebih tepat agar penggunaan interactive flat panel dapat mendukung peningkatan keterlibatan peserta didik secara lebih konsisten.

Penelitian ini sudah ada di beberapa tempat lain diantaranya yaitu kota Purwokerto dan Malang, penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif, termasuk interactive flat panel, mampu meningkatkan minat belajar dan hasil akademik peserta didik (Danang, 2025; Indriansyah, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar dan efektivitas penggunaan media, bukan pada eksplorasi keterlibatan peserta didik secara mendalam dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang menelaah bagaimana peserta didik berinteraksi secara kognitif, afektif, dan psikomotor dalam penggunaan interactive flat panel masih sangat terbatas, khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengeksplorasi secara mendalam keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan interactive flat panel pada pembelajaran matematika, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses keterlibatan belajar peserta didik di kelas. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan sebuah penelitian dengan judul: **"Eksplorasi Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pemanfaatan *Interactive Flat Panel* Di Kelas V SD Negeri 17 Kuningan"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Matematika menunjukkan variasi yang memerlukan pemahaman lebih lanjut, terutama dalam kaitannya dengan penggunaan interactive flat panel sebagai media pembelajaran.
2. Pemanfaatan interactive flat panel dalam pembelajaran di kelas V SDN 17 Kuningan belum dikaji secara mendalam, khususnya terkait perangkat tersebut digunakan dalam proses pembelajaran matematika.
3. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengatur perilaku belajar, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah terdistraksi, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, serta kurang disiplin dalam mengikuti instruksi pembelajaran.
4. Masih dijumpai peserta didik yang belum mampu mengelola sikap dan konsentrasi belajar secara konsisten, sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal.

C. Fokus Masalah

Dari identifikasi masalah mengenai keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan interactive flat panel, maka fokus masalah dalam penelitian ini

adalah bagaimana keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan interactive flat panel pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 17 Kuningan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan interactive flat panel pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 17 Kuningan.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan dasar, khususnya pada kelas v. Dengan meneliti keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan interactive flat panel dalam mata pelajaran matematika, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana interactive flat panel mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya teori keterlibatan peserta didik dalam konteks pemanfaatan interactive flat panel. Temuan penelitian ini dapat memberikan dasar teoritis bagi penelitian lebih lanjut yang berfokus pada pemanfaatan interactive flat panel dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan panduan praktis bagi guru, dalam memahami bagaimana peserta didik terlibat aktif saat menggunakan interactive flat panel dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat

membantu guru mengembangkan cara-cara pengajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menyediakan perspektif baru mengenai proses keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya interactive flat panel. Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk studi-studi kualitatif selanjutnya yang ingin memahami bagaimana media interaktif digunakan dalam konteks pendidikan di sekolah dasar

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah terkait pemanfaatan sarana teknologi pembelajaran khususnya interactive flat panel. Temuan ini dapat digunakan untuk mendukung pengembangan program atau kebijakan sekolah yang mendorong penggunaan media interaktif secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.