

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara. Dalam konteks pendidikan, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat, bahan, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sementara itu, menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. (Surur, 2021) Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada

tahap operasional konkret menuntut adanya media yang mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan menarik. Media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media konvensional dan media berbasis teknologi digital. Media konvensional meliputi papan tulis, buku teks, gambar cetak, dan alat peraga sederhana, sedangkan media digital mencakup komputer, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, dan perangkat berbasis teknologi informasi lainnya. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, serta kemampuannya mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan pembelajaran.

2. Pengertian Media digital *Smart Board*

Selama beberapa dekade terakhir, Teknologi telah memberikan kontribusi besar dalam berbagai aspek dunia pendidikan, Salah satu alat teknologinya adalah *Smart Board* yang juga disebut sebagai Interactive White Board (IWB) dan dapat didefinisikan sebagai papan generasi baru yang dianggap sebagai teknologi bermanfaat yang meningkatkan pembelajaran dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pengajaran bagi guru.(İstifçi et al., 2018)

Smart Board adalah papan tulis interaktif yang menampilkan gambar dari monitor komputer dengan permukaan beroperasi sebagai layar sentuh raksasa.(Topal et al., 2019) Smartboard adalah inovasi dalam sumber pembelajaran digital yang dimaksudkan untuk membuat belajar menyenangkan. Ini merupakan salah satu bentuk pengembangan dari papan tulis tradisional yang telah beradaptasi dengan teknologi.(Nurkhofifah, 2022)

Smart Board adalah papan elektronik yang terhubung ke komputer dan dapat dikontrol secara interaktif melalui sentuhan, pena khusus, atau pointer. Alat ini digunakan di ruang kelas, rapat, atau konferensi, dengan kemampuan menampilkan materi dari komputer atau internet, menulis, menggambar, serta menyimpan dan menghapus catatan secara digital. Biasanya terhubung ke proyektor atau perangkat tampilan lain, menjadikannya layar besar beresolusi tinggi dalam beberapa detik.

Smart Board juga dilengkapi speaker dan mikrofon untuk mendukung komunikasi suara, memungkinkan guru menampilkan materi, menyimpan catatan, serta berbagi file dengan siswa. Siswa pun dapat berkontribusi langsung melalui perangkat mereka untuk ditampilkan kembali di papan. Penelitian ini berfokus pada pentingnya penggunaan *Smart Board* di lembaga pendidikan, keunggulan, fitur, serta tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatannya di lembaga pendidikan.(Hussein et al., 2022)

Smart Board pertama kali digunakan dalam pendidikan pada akhir tahun 1990an dan dengan cepat mulai digunakan di banyak negara di dunia. Smartboard merupakan terobosan dalam media pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik. Ini adalah evolusi dari papan tulis konvensional yang telah dipadukan dengan teknologi modern.

Meskipun pada kenyataannya penggunaan smartboard di Indonesia masih terbatas pada sekolah modern yang memiliki sumber daya atau dana lebih. Mahalnya biaya perolehan smartboard menjadi kendala bagi sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya atau dana. (Uqba et al., 2024)

Menurut Maghfi dan Suyadi, *Smart Board* adalah media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. (Maghfi & Suyadi, 2020) Keunggulan utama *Smart Board* terletak pada sifatnya yang interaktif dan kolaboratif, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif. *Smart Board* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan konstruksi pengetahuan secara bersama-sama.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, *Smart Board* memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran tematik dan kontekstual. Melalui tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif, *Smart Board* dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, terutama pada

materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Selain itu, penggunaan *Smart Board* dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

3. Implementasi *Smart Board* dalam Proses Pembelajaran

Implementasi *Smart Board* dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat secara teknis, tetapi juga mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru perlu merancang tujuan pembelajaran, materi, metode, serta aktivitas belajar yang relevan dengan pemanfaatan *Smart Board*. Perencanaan yang matang akan menentukan sejauh mana *Smart Board* dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran.

Menurut BECTA (British Educational Communications and Technology Agency), *Smart Board* atau interactive whiteboard adalah perangkat digital yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui sentuhan, tulisan digital, gambar, dan multimedia. Implementasi *Smart Board* yang efektif terjadi apabila media ini digunakan untuk mendorong partisipasi aktif siswa, memperkaya metode penyajian materi, serta memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. (Perinpasingam, 2018)

Selanjutnya, Glover dan Miller menjelaskan bahwa implementasi *Smart Board* dalam pembelajaran meliputi tiga tahap utama, yaitu: (1) tahap teknis, yaitu penguasaan dasar penggunaan *Smart Board* oleh guru; (2)

tahap pedagogis, yaitu pemanfaatan *Smart Board* untuk mendukung strategi pembelajaran yang interaktif; dan (3) tahap transformasional, yaitu penggunaan *Smart Board* untuk mengubah pola pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered. Dengan demikian, implementasi *Smart Board* tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi sebagai media yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. (Hasriwana et al., 2024)

Menurut Heinich dkk., implementasi media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, serta lingkungan belajar. Dalam konteks sekolah dasar, *Smart Board* sangat relevan karena mampu menyajikan materi secara visual dan konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang berada pada fase operasional konkret. Oleh karena itu, implementasi *Smart Board* dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan interaksi langsung. (Mana, 2025)

Sementara itu, Rusman menyatakan bahwa implementasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran harus diiringi dengan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, mengelola kelas, dan mengevaluasi proses belajar. *Smart Board* akan efektif apabila digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran, bukan sekadar alat bantu tambahan. Implementasi yang baik ditandai dengan adanya perencanaan pembelajaran yang matang, pelaksanaan yang interaktif, serta refleksi dan evaluasi terhadap penggunaan media tersebut. (Lutfiana, 2021)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Smart Board* dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses terpadu yang melibatkan kesiapan guru, perencanaan pembelajaran, pemanfaatan teknologi secara pedagogis, serta evaluasi berkelanjutan. Implementasi yang tepat mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna.

4. Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan *Smart Board*

Respon guru dan siswa merupakan aspek penting dalam menilai keberhasilan implementasi *Smart Board* dalam pembelajaran. Respon guru berkaitan dengan sikap, persepsi, dan kesiapan guru dalam menggunakan *Smart Board* sebagai media pembelajaran. Guru yang memiliki sikap positif dan kompetensi yang memadai cenderung lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan *Smart Board*.

Menurut Azwar, respon merupakan reaksi individu yang mencerminkan sikap, persepsi, dan penilaian terhadap suatu objek atau stimulus tertentu. (Maknolia & Hidayat, 2020) Dalam konteks pembelajaran, respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran menjadi indikator sejauh mana media tersebut dapat diterima dan dimanfaatkan secara optimal.

Respon guru berkaitan dengan sikap, persepsi, serta kesiapan guru dalam menggunakan *Smart Board* sebagai media pembelajaran. Davis melalui *Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan bahwa

penerimaan teknologi oleh pengguna dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Guru yang memandang *Smart Board* sebagai media yang bermanfaat dan mudah digunakan cenderung menunjukkan sikap positif, lebih percaya diri, serta lebih kreatif dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. (Santoso, 2010)

Selanjutnya, Rusman menyatakan bahwa sikap positif guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi akan mendorong munculnya inovasi dalam strategi pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi teknologi dan pedagogik yang baik mampu memanfaatkan *Smart Board* tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi sebagai sarana interaksi, diskusi, dan eksplorasi materi secara aktif. Dengan demikian, respon guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi *Smart Board* di kelas. (Barkah, 2021)

Sementara itu, respon siswa berkaitan dengan minat, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan *Smart Board*. Menurut Sardiman, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Smart Board* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. (Sardiman A.M, 2018)

Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. *Smart Board* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat pasif. (Fitriyah & Mutammiroh, 2025)

Dengan demikian, respon positif dari guru dan siswa merupakan indikator penting keberhasilan penggunaan *Smart Board* dalam pembelajaran. Respon guru yang positif menunjukkan kesiapan dan kemampuan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan respon siswa yang positif tercermin dari meningkatnya motivasi, minat, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi *Smart Board*

Implementasi *Smart Board* dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan kebijakan sekolah, kompetensi guru, serta budaya sekolah yang terbuka terhadap inovasi. Dukungan kepala sekolah dan adanya pelatihan penggunaan *Smart Board* juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas implementasi.

Sebaliknya, faktor penghambat dapat berupa keterbatasan jumlah perangkat, kurangnya kemampuan teknis guru, kendala jaringan dan listrik,

serta minimnya waktu untuk merancang pembelajaran berbasis teknologi. Faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan *Smart Board* belum dimanfaatkan secara optimal dan hanya digunakan sebagai media proyeksi semata.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian relevan yang mendasari dilakukannya penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Jannah, Siti Roudhotul., Ardianti, Putri Dwi., Ahliyanto, Derby., Aminah, Rizka Nur., Al-Adawiyah, Siti Robiah., & Izah, Usfina, Kholidah Izah. (2024)	Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Hasil Belajar Pelajaran Pancasila Siswa Kelas 1 SD Negeri Banjardowo 2	Kedua penelitian sama-sama berfokus pada penggunaan media "Papan Pintar" atau " <i>Smart Board</i> " sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Meskipun dalam penelitian saya istilah yang digunakan adalah Digital <i>Smart Board</i> (elektronik) dan dalam jurnal peneliti adalah papan fisik (tiga dimensi dari kayu/flanel), keduanya memiliki konsep dasar yang sama sebagai media interaktif untuk menyampaikan materi	Penelitian tersebut berorientasi pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini tidak mengukur hasil belajar secara statistik, tetapi lebih menekankan pada bagaimana <i>Smart Board</i> diimplementasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari di SD Negeri Mulyoagung 01 Dau

			secara visual dan konkret.	
2.	Syofiyanti, Dessy., Martiani, Marta, Rahma Dwi., Hasmita, Serli., Franssisca, Yolla., & Budiarti, Dwi. (2025)	Media Smartboard sebagai Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini	Kedua penelitian sama- sama membahas pemanfaatan Papan Interaktif Digital (<i>Smart Board</i>) sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan. Fokus utama keduanya adalah peran <i>Smart Board</i> dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif	Penelitian Dessy Syofiyanti dkk. berfokus pada anak usia dini dan menggunakan kajian literatur, sedangkan penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan pada jenjang sekolah dasar dengan menelaah praktik implementasi <i>Smart Board</i> dalam pembelajaran nyata
3.	Hasriwana., Kusumawardhani, ZH. Nurul., & Muin, Ni'matullah. (2024)	Penerapan Media Pembelajaran <i>Smart Board</i> Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.	Kedua penelitian berfokus pada penggunaan teknologi interaktif yang sama sebagai media pembelajaran digital. Keduanya mengkaji penggunaan Smartboard (Papan Interaktif Digital) sebagai alat bantu utama dalam proses belajar mengajar. Dan kedua penelitian menempatkan penggunaan Smartboard sebagai bentuk inovasi untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.	Penelitian Hasriwana dkk. berfokus pada pengembangan dan penerapan <i>Smart Board</i> berbasis augmented reality untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada implementasi <i>Smart Board</i> yang telah tersedia dalam proses pembelajaran tanpa pengembangan media baru.

C. Kerangka Berpikir

Smart Board dimanfaatkan secara interaktif dalam pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. *Smart Board* belum dimanfaatkan secara optimal dan masih digunakan sebagai alat proyeksi.



- Rumusan Masalah**
1. Bagaimana implementasi penggunaan papan interaktif digital (*Smart Board*) dalam proses pembelajaran di SD Negeri Mulyoagung 01 Dau?
 2. Bagaimana respon penggunaan papan interaktif digital (*Smart Board*) dalam proses pembelajaran di SD Negeri Mulyoagung 01 Dau?
 3. Bagaimana factor-faktor yang mempengaruhi implementasi papan interaktif digital (*Smart Board*) di SD Negeri Mulyoagung 01 Dau?



Jenis Penelitian	Pengumpulan Data	Analisis Data
Kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan Data 2. Reduksi Data 3. Penyaji Data 4. Verifikasi Data



Implementasi Papan Interaktif Digital (*Smart Board*) dalam Pembelajaran Kelas 4A di SD Negeri Mulyoagung 01 Dau

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir