

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Sugiyono, 2021 p. 39). Pendidikan Sekolah Pokok ialah lembaga yang dikelola serta diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan pokok, diselenggarakan dengan cara formal selama 6 (enam) tahun dari kelas I sampai kelas VI guna peserta didik di seluruh Indonesia (Suryani, 2023, p. 2). Pendidikan sangat erat hubungannya dengan belajar. Belajar adalah sebuah evolusi yang melibatkan berbagai pihak. Belajar bukan hanya tugas guru. Peserta didik dan guru harus bersama-sama belajar, agar evolusi yang diharapkan berubah ke arah yang lebih baik. Peserta didik belajar memahami dan mempraktekkan teori yang diberikan guru, sedangkan guru belajar tentang teori mengajar yang baik. Selain itu, guru harus memahami karakteristik Peserta didik dalam kelas masing-masing (Mahfudz, 2023. p. 533).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai, hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena dinilai penting, pendidikan ini sudah ditetapkan

sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara (Magdalena et al., 2020 p. 420). Pada pembelajaran PKN terdapat materi keberagaman agama, keberagaman agama adalah kondisi dimana masyarakat di suatu wilayah atau negara menganut beragam agama. Keberagaman agama adalah kondisi dimana masyarakat di suatu wilayah atau negara menganut beragam agama. Keberagaman agama merupakan keniscayaan yang melahirkan dua kemungkinan dalam masyarakat, yakni potensi toleransi beragama dan potensi intoleransi, tergantung bagaimana dikelola (Diana, 2022, p. 1).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan Ibu Eni Zuroidah S.Pd selaku wali kelas di Kelas II SDN 92 Palembang ditemukannya faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa karena dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan model dan metode pembelajaran konvensional atau ceramah, hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi pasif serta guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada sehingga jarang sekali pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal inilah yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa sehingga tidak memenuhi Kriteria Ketecapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jadi, dari 26 siswa sebanyak 60% siswa yang tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis keinginan diri sendiri atau *Self-Directed Learning* ialah proses pembelajaran di mana individu mengambil peran aktif dalam mengatur dan mengarahkan pembelajaran mereka sendiri (Anaktototy,

2023, p. 138). Belajar mandiri atau *Self-Directed Learning* merupakan kesiapan atau kemauan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri dari komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi tujuan pembelajarannya (Mawaddah & Damaianti, 2021). Model pembelajaran *Self-Directed Learning* merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berpikir, merencanakan, memilih strategi, dan mengevaluasi kemandirian belajarnya sehingga peserta didik tersebut dapat menyelesaikan masalah secara efektif (Efendi et al., 2020, p, 3).

Di era globalisasi yang semakin maju ini, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar harus beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang ada. Teknologi pendidikan adalah pendekatan bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai pendidikan secara keseluruhan dengan mempertimbangkan sumber daya manusia dan teknik serta interaksi antara keduanya untuk mencapai pendidikan yang lebih efektif. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar menarik perhatian peserta didik saat belajar untuk meraih tujuan pembelajaran (Suryani, 2023, p, 798). *Essembler Edu* merupakan sebuah *software* atau aplikasi yang menggunakan fitur *Augmented Reality*, yang menggabungkan benda dari dunia maya lalu dimunculkan dalam lingkungan dunia nyata (Mulyati, 2024, p. 42). *Essembler Edu* merupakan aplikasi pendidikan yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik. Aplikasi ini

menyediakan teknologi berbasis *Argumented Reality* (AR) yang dapat membuat berbagai bahan ajar yang interaktif dengan adanya gambar dan animasi 3D yang menarik dapat memunculkan rasa ingin tahu peserta didik (Yulio, 2023, p. 37).

Oleh karena itu observasi ini menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi dan model pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Anis (2024, p. 731) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model RADEC Berbantuan Media *Assembler Edu* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 02 Josenan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran RADEC berbantuan media *Assembler Edu* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 02 Josenan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Model *Self-Directed Learning* Berbantuan *Essembler Edu* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN Kelas II "**

1.2 Fokus dan Subfokus

Berikut adalah Fokus dan Subfokus dalam penelitian ini:

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi fokus dalam penelitian adalah menganalisis penerapan model *Self-Directed Learning* berbantuan *Essembler Edu*

dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas II SDN 92 Palembang.

1.2.2 Subfokus Penelitian

Adapun subfokus dalam penelitian ini yaitu :

1) Perencanaan Model *Self-Directed Learning* Berbantuan Teknologi

Subfokus pertama adalah merencanakan pembelajaran mandiri yang terstruktur dan berbantuan teknologi untuk pembelajaran PKN. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Lestari (2021), menjelaskan bahwa perencanaan yang baik dalam model *Self-Directed Learning* mencakup pemilihan alat digital yang tepat dalam tahap belajar yang jelas.

2) Pelaksanaan Model *Self-Directed Learning* dalam Pembelajaran PKN

Subfokus kedua adalah pelaksanaan model *Self-Directed Learning* pada pelajaran PKN khususnya dalam membangun pemahaman nilai-nilai keberagaman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha & Fitria (2022), menemukan bahwa dengan bimbingan awal dan materi digital yang interaktif, siswa dapat mengembangkan pemahaman nilai Pancasila secara mandiri.

3) Evaluasi Efektivitas Model Pembelajaran Berbantuan *Essembler Edu* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.

Subfokus ketiga adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2023), menunjukkan bahwa aplikasi seperti

Assembler Edu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui penilaian formatif dan refleksi pembelajaran mandiri.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta fokus dan subfokus penelitian di atas “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Self-Directed Learning* berbantuan *Assembler Edu* pada pembelajaran PKN Kelas II SDN 92 Palembang?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan model *Self-Directed Learning* berbantuan *Assembler Edu* dalam pembelajaran PKN pada Kelas II SDN 92 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diatas, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang bagaimana penerapan model *Self-Directed Learning* berbantuan teknologi dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran PKN.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan membantu guru memahami cara menerapkan pembelajaran mandiri dengan bantuan teknologi, sehingga guru bisa menjadi

fasilitator yang mendukung pembelajaran mandiri. Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk memperkaya metode pembelajaran guru dengan menggunakan teknologi modern, serta membantu guru mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung peran peserta didik sebagai pembelajaran mandiri.

2) Bagi Siswa

Melalui pembelajaran dengan model *Self-Directed Learning* dan media interaktif yaitu *Essembler Edu*, membantu peserta didik memperoleh keterampilan belajar mandiri. Selain itu, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui penggunaan teknologi, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran, implementasi model *Self-Directed Learning* berbantuan *Essembler Edu* bisa menjadi program inovatif yang mampu meningkatkan prestasi siswa dan memperkuat karakter siswa dalam menghargai keberagaman. Hal ini juga bisa meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sejalan dengan tuntutan pendidikan abad-21 yang mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran aktif di tingkat dasar.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi bagi penelitian lain yang tertarik ingin meneliti lebih lanjut tentang model *Self-Directed Learning* dan media pembelajaran interaktif yaitu *Essembler Edu* serta menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana teknologi digunakan dalam pendidikan dan apa keterlibatannya dengan hasil belajar.

