

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era saat ini memiliki dampak besar terhadap perkembangan suatu bangsa atau negara. Perkembangan teknologi yang terus meningkat memberikan pengaruh besar di berbagai sektor, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan (Wijasena & Haq, 2021). Pendidikan harus mampu menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan kehidupan yang terus berubah secara global (Anzelina et al., 2023). Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai upaya dalam penyampaian informasi dan pembentukan keterampilan, tetapi juga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan potensi individu sehingga tercapai keseimbangan dalam kehidupan pribadi dan sosial (Efendy, 2023). Keberhasilan seseorang dalam dunia pendidikan akan menghasilkan banyaknya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah internasional. Hal tersebut diperkuat dengan adanya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses atau usaha terencana yang dilakukan manusia untuk mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan yang belum didapatkan sebelumnya atau sudah didapatkan agar menjadi pribadi yang berguna bagi diri sendiri, keluarga, dan dunia sekitarnya. Peran pendidikan dalam membentuk kepribadian yang baik pada peserta didik dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, yang bersifat mutlak, termasuk dalam pengembangan nilai-nilai moral dan akhlak mulia (Anzelina & Tamba, 2020).

Pesatnya perkembangan Iptek memberikan pengaruh besar dan membawa perubahan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi dari masa ke masa semakin mendorong berbagai upaya pembaharuan yang menghasilkan inovasi modern. Peran teknologi dalam bidan pendidikan sangat mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru dengan peserta didik (Putu et al., 2023). Pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, membangun karakter, serta mengembangkan sikap dan keyakinan peserta didik. Proses pembelajaran yang baik ditandai dengan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik (Putra et al., 2022). Dengan kata lain pembelajaran adalah proses yang mendukung peserta didik dalam belajar secara optimal (Yasir, 2020). Maka seorang pendidik atau guru harus memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila

adalah sebagai pendidikan nilai dan moral (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang sesuai dengan ideologi dan pandangan hidup bangsa yaitu Pancasila (Pranata et al., 2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar harus menyesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik yang beragam. Kondisi tersebut menuntut guru agar dapat melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan memperhatikan sumber daya yang bisa dijadikan alat bantu dalam pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik peserta didik. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dalam proses belajar, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi peserta didik serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pemberdayaan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dicapai melalui pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berekspresi dan mengemukakan pendapat. Pendidik berperan dalam memberikan berbagai motivasi dan inspirasi kepada peserta didik agar mereka dapat memahami pembelajaran yang sudah diberikan (Agusta et al., 2022). Dengan memberdayakan peserta didik untuk belajar secara mandiri dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai (Samsuddin et al 2024).

Harapan untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang sesuai tentunya tidak mudah. Pada kenyataannya masih banyak dijumpai permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 15 Maret 2025 dengan wali kelas III di SD N Tohpati, Ibu Ni Kadek Ambarwati, S.Pd, menyatakan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi kekayaan suku bangsaku masih terdapat

permasalahan, yaitu kurangnya kecerdasan intrapersonal peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari berbagai indikator kecerdasan intrapersonal yang belum tercapai antara lain peserta didik belum mampu mengenali potensi diri, sulit mengatur waktu belajar, serta kurang menunjukkan kemandirian dan motivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik belum berani megekspresikan pendapat setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi ini juga diperkuat melalui hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan menggunakan rubrik kecerdasan intrapersonal, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor kecerdasan intrapersonal 63,51 berada pada kategori kurang, sesuai dengan likert skala 5, yaitu berada pada rentang 40-64. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan kecerdasan intrapersonal dalam pembelajaran materi kekayaan suku bangsaku. Selain itu, kurangnya penggunaan media yang bervariasi, hanya menggunakan media gambar dan buku paket menjadikan pembelajaran kurang menarik dan monoton, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung jemu dan asik sendiri dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan secara langsung di sekolah pada saat guru mengajar di kelas, guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional, peserta didik masih difokuskan pada proses menghafal. Masih menerapkan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga peserta didik mempunyai sedikit kesempatan untuk membangun pengetahuannya secara mandiri dan guru jarang memberikan ruang untuk bertanya dan memastikan apakah materi yang disampaikan sudah dipahami atau belum oleh peserta didik (Ayyubi et al., 2024). Proses pembelajaran yang demikian akan membuat peserta didik merasa

bosan, sulit memahami materi, dan belum mampu menemukan konsep yang dibelajarkan secara mandiri sesuai dengan kemampuan kognitifnya.

Kemampuan tersebut sangat berkaitan erat dengan Teori Gardner yang menjelaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan intrapersonal, yaitu kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut (Davaei et al., 2022). Menurut Asfandiyar dalam (Zahra et al., 2021) kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang dalam mengenali, mengembangkan potensi, dan mengekspresikan dirinya. Pentingnya menstimulasi kecerdasan intrapersonal sejak dini, terutama pada anak sekolah dasar, adalah karena kemampuan ini berperan penting dalam membentuk individu yang reflektif, mandiri, dan memiliki kesadaran diri. Peserta didik yang memiliki kecerdasan intrapersonal tinggi akan lebih mampu mengelola emosi, membuat keputusan, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Untuk itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik minat peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri, reflektif, dan sesuai dengan potensi dirinya.

Terjadinya kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dengan kondisi yang diharapkan, apabila tidak ditindaklanjuti kondisi ini dikhawatirkan akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan pembelajaran dengan kebutuhan pradigma pendidikan sekarang, guru harus melakukan perubahan dimana perubahan yang dimaksud yaitu mengubah pola pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

centered) (Saleh, 2024). Salah satu solusi alternatif untuk mengurangi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, dan mengoptimalkan pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia adalah dengan menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung suatu proses dan strategi pembelajaran. Hal ini membantu pendidik semakin mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran (Anzelina et al., 2025). Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih efektif dan efisien (Antara et al., 2022). Hal ini dapat dilihat dengan adanya perubahan media pembelajaran konvensional yang beralih ke media pembelajaran digital (Satriana et al., 2022).

Augmented reality book merupakan salah satu alternatif media digital yang inovatif. Media *augmented reality book* adalah penggabungan antara buku biasa dengan teknologi *AR* yang mampu menggabungkan objek visual dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata, lalu memproyeksikan objek-objek tersebut secara *real time* (Seviana, 2022). Melalui media *augmented reality book* peserta didik seolah-olah diajak untuk melihat objek secara nyata dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi (Indriani & Abidin, 2022). Media *augmented reality book* "Suka" adalah media pembelajaran yang dirancang untuk memuat konten mengeksplorasi objek 2D atau 3D dengan memadukan dunia maya dan dunia nyata, yang seolah-olah objek dua dimensi dan tiga dimensi virtual dapat terlihat menyatu dengan dunia nyata, dengan bantuan kamera dari perangkat android. Nama "Suka" merupakan akronim dari suku bangsaku, diambil dari materi kekayaan suku

bangsaku yang memiliki sifat sebagai pembelajaran holistic dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD (Udayani et al., 2024).

Penggunaan media *augmented reality book* “Suka” mengintegrasikan pendekatan *self-instructional* karena pendekatan ini memberikan kebebasan peserta didik dalam menentukan kecepatan belajar mereka sendiri, sehingga mereka dapat mengeksplorasika materi secara lebih mendalam atau mengulang ke bagian tertentu yang masih belum mereka pahami dengan baik karena dirancang agar dapat dipahami dan dikuasai tanpa perlu bantuan langsung dari pengajar (Masdar Limbong et al., 2022). *Self-instructional* berperan penting dalam proses pembelajaran karena mendorong peserta didik pada kemandirian belajar, seperti mengatur waktu belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang diperlukan secara mandiri.

Self-instructional membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif, yang berguna dalam menyelesaikan masalah serta menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari- hari. Pengalaman belajar yang interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk merefleksikan proses belajarnya, mengenali kekuatan dan kelemahan diri, serta menentukan strategi belajar sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini akan menstimulai kecerdasan intrapersonal peserta didik karena dilatih untuk dapat memahami diri, mengelola motivasi, dan mengambil tanggung jawab atas proses belajarnya secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media *augmented reality book* “Suka” yang berbasis *self-instructional* yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi kekayaan suku bangsaku secara

lebih interaktif, menarik, dan mandiri. Melalui integrasi teknologi *Augmented Reality* dan pendekatan *self-instructional*, peserta didik diberi keleluasaan untuk belajar sesuai dengan kecepatan, dan gaya belajar masing-masing. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemandirian belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan refleksi diri. Dengan demikian, media ini berpotensi menstimulasi kecerdasan intrapersonal secara optimal, seperti kemampuan mengenali potensi diri, memahami perasaan pribadi, dan membuat keputusan secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya kecerdasan intrapersonal peserta didik dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh hasil penelitian pendahuluan bahwa rata-rata skor kecerdasan intrapersonal 63,51 berada pada kategori kurang, sesuai dengan likert skala 5.
2. Kurangnya penggunaan media yang bervariasi, hanya menggunakan media gambar dan buku paket menjadikan pembelajaran kurang menarik dan monoton.
3. Peserta didik cenderung jemu dan asik sendiri dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. Guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional, peserta didik masih difokuskan pada proses menghafal.
5. Masih menerapkan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Peserta didik mempunyai sedikit kesempatan untuk membangun pengetahuannya secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi oleh penulis, maka pembatas masalah pada penelitian ini sampai pada rendahnya kecerdasan intrapersonal peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pANCASILA khususnya materi kekayaan suku bangsaku kelas III di SD N Tohpati yang menunjukkan bahwa rata-rata skor kecerdasan intrapersonal 63,51 berada pada kategori kurang, sesuai dengan likert skala 5. Selain itu, Kurangnya penggunaan media yang bervariasi, hanya menggunakan media gambar dan buku paket menjadikan pembelajaran kurang menarik dan monoton, sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *augmented reality book* “Suka” berbasis *self-instructional* untuk menstimulasi kecerdasan intrapersonal kelas III sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah Rancang Bangun dari Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah Kelayakan dari Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah Efektivitas Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *augmented reality book* “Suka” berbasis *self-instructional* pendidikan Pancasila. *Augmented reality book* berbasis *self-instructional* pada materi kekayaan suku bangsaku ini merupakan sebuah media yang berfungsi memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi dan mengatasi kesulitan peserta didik saat menerima dan mengatasi materi yang disampaikan oleh pedidik. Pembelajaran menggunakan media *augmented reality book* dapat berlangsung lebih efektif serta mampu menarik minat peserta didik. Adapun spesifikasi produk pengembangan *augmented reality book* berbasis *self-instructional* adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media digital *augmented reality book* berbasis *self-instructional* dengan berbantuan aplikasi *Canva*, *Assemblr*, *AI* untuk objek 3D dan *Wordwall* pada Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.
- 2) Media *Augmented reality book* berbasis *self-instructional* yang dikemas dalam bentuk buku dan dilengkapi dengan marker berjenis *Quick Response Code* (QRC) dalam setiap halamannya, serta peralatan untuk menangkap marker dengan bantuan kamera melalui perangkat android.
- 3) Materi yang disajikan dalam satu alur tujuan pembelajaran yaitu memahami materi kekayaan suku bangsaku.

- 4) *Augmented reality book* ini dapat digunakan langsung didalam maupun diluar kelas oleh peserta didik menggunakan bantuan kamera dari perangkat android atau tablet.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media *augmented reality book* “Suka” (Suku Bangsaku) berbasis *self-instructional* untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal kelas III sekolah dasar sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media *augmented reality book* “Suka” (Suku Bangsaku) berbasis *self-instructional* untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal kelas III sekolah dasar dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- 1) Media *augmented reality book* berbasis *self-instructional* dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi kekayaan suku bangsaku, sehingga dapat belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Media *augmented reality book* berbasis *self-instructional* ini menyajikan pembelajaran dengan media digital dengan melihat tampilan objek secara nyata. Sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *augmented reality book* “Suku Bangsaku” berbasis *self-instructional* untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal kelas III sekolah dasar ini memiliki keterbatasan pengembangan antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas III SD N Tohpati, sehingga media yang dikembangkan disesuaikan dengan kondisi lapangan.
- 2) Pengembangan media yang dihasilkan hanya dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku di kelas III SD.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berperan sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan maupun proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
- 2) Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

- 3) Media *Augmented Reality Book* adalah media yang berbantuan teknologi digital dengan penggabungan antara buku biasa yang menggabungkan objek visual dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) dan diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata.
- 4) “Suka” merupakan akronim dari materi yang digunakan yaitu Kekayaan Suku Bangsaku.
- 5) Model ADDIE merupakan model yang terdapat 5 tahapan yaitu: analisis (*analyze*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- 6) *Self-instructional* adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan kendali penuh kepada peserta didik dalam mengatur proses belajarnya sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan belajar yang berkelanjutan sepanjang hayat.
- 7) Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan individu dalam memahami dan mengelola diri sendiri secara mendalam termasuk kemampuan berdisiplin diri, mengarahkan, menghargai, serta mengevaluasi diri dalam menghadapi berbagai situasi dan persoalan yang dihadapi.