

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penting sekali bagi manusia memiliki kemandirian dalam diri agar mampu menyelesaikan permasalahan tanpa bergantung pada orang lain sebagai bentuk tanggung jawab kita terhadap sesuatu yang telah kita lakukan (Gusnita et al., 2021). Pentingnya memiliki sikap mandiri oleh setiap individu untuk dapat menjalankan keseharian, kemandirian juga menjadi penting bagi siswa untuk kesiapan di kehidupan yang akan datang (Fajriansyah et al., 2023). Mandiri dalam belajar akan membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam menyelesaikan persoalan tanpa bergantung kepada guru atau teman sebaya (Khomsatun et al., 2022).

Self-Regulated Learning (SRL) atau Kemandirian belajar termuat dalam program pemerintah melalui merdeka belajar yang bertujuan mengatasi masalah yang menantang di masa depan dan memberi anak-anak kebebasan untuk bereksperimen untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitas mereka. Agar siswa dapat sepenuhnya memahami, menghargai, dan menerapkan enam dimensi profil siswa Pancasila, pembelajaran dalam kurikulum mandiri dapat digunakan untuk membentuk karakteristik profil pelajar Pancasila (Nuraeni et al., 2023). Permendikbud Ristek No. 22 Tahun 2020 sebagaimana menuangkan Profil Pelajar Pancasila tentang rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila, dengan enam ciri: (1) Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak mulia, (2) Berkebhinekaan global, (3) Bergotong royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar kritis, dan (6) Kreatif. Dapat diketahui, bahwa dalam Profil Pelajar Pancasila tersebut salah satu dari karakter yang ditekankan adalah mandiri.

Self-Regulated Learning (SRL) atau uga dikenal sebagai pembelajaran mandiri, memberi siswa kebebasan untuk berhasil mengendalikan pembelajaran mereka sendiri dalam berbagai metode untuk mencapai hasil belajar terbaik (Kastori, R, 2023). *Self-Regulated Learning* (SRL) dipandang sebagai proses proaktif yang digunakan oleh siswa untuk memperoleh keterampilan akademik, sehingga siswa dapat secara aktif menyelesaikan tugas belajar dan menciptakan tujuan dan strategi sendiri (Aldresti et al., 2023). Kemandirian belajar siswa sangat diperlukan agar terhindarnya kemunduran pendidikan di Indonesia. Terlebih pada mata pelajaran matematika, karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling penting di sekolah maupun di kehidupan (Hamdi & Imami, 2023).

Self-Regulated Learning pada tingkat sekolah dasar merupakan landasan penting untuk menciptakan pembelajar yang efektif dan mandiri di masa depan. Pendidik dan orang tua dapat berperan aktif dalam memberikan dukungan dan bimbingan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan ini sejak dini. Perkembangan *Self-Regulated Learning* tidak hanya berdampak pada pencapaian akademis siswa, tetapi akan menanamkan siswa dengan keterampilan dan sikap untuk jangka panjang.

Sebagian siswa masih kurang kesadaran belajar secara mandiri, kebiasaan siswa dalam belajar yang tidak baik yakni, mudah sekali jenuh, belajar hanya pada saat mendekati hari ujian, dan meyontek. Siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, mampu mengatur pembelajaran tersebut secara lebih efektif sehingga dapat mengefisiensikan waktu dalam menyelesaikan tugasnya, mengelola waktu belajar secara efisien dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Mendorong *Self-Regulated Learning* (SRL) atau kemandirian siswa pada tingkat sekolah dasar merupakan salah satu penanaman dalam

perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral anak, membantu mereka menjadi individu yang tangguh dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru dalam meningkatkan wawasan siswa dalam melakukan belajar mengajar di kelas, guru akan terbantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan materi ajar akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, mampu berpikir kritis, dan kemandirian siswa. Salah satu cara atau upaya guru untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang pintar dan imajinatif dengan penentuan media yang tepat.

Media pembelajaran dapat merubah suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga penting menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran, mengurangi kejenuhan siswa, dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. *Book Creator* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan sumber belajar siswa secara mandiri, karena guru dapat mengirimkan link *Book Creator* kepada siswa secara langsung menggunakan *smartphone* (Palupi et al., 2022). *Book Creator* adalah aplikasi termudah untuk membuat modul elektronik dan meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran, yaitu menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan (Anggraeni et al., 2024). *Book Creator* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, dan pembelajaran lebih praktis, variatif, kreatif, dan menarik (Oktavia, 2022).

Dengan menggunakan media *Book Creator*, guru tidak hanya membuat pengalaman pembelajaran yang berharga. Tetapi juga dapat mendukung perkembangan berbagai keterampilan yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada awal semester genap di kelas V SDN Cengkong I Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang, dalam proses pembelajaran matematika guru belum menerapkan media pembelajaran dalam pelajaran matematika. Pada proses pembelajaran matematika guru cenderung menggunakan media gambar yang ada dalam buku paket dan alat-alat seadanya yang dimiliki oleh pihak sekolah sehingga kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran, ada siswa yang mengobrol, mengantuk, atau melakukan aktivitas-aktivitas lain yang membuatnya tidak fokus dalam belajar dan menghambat upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Akibatnya siswa tidak mandiri dalam melakukan pembelajaran, mengandalkan guru terkait materi pembelajaran atau teman sebaya dalam pengerjaan soal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *Book Creator*. Hal ini diarahkan dengan judul “Pengaruh Media *Book Creator* terhadap *Self-Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diutarakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dilakukan pada proses pembelajaran Kelas V SDN Cengkong I mata pelajaran matematika dalam penelitian ini diantaranya:

1. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran.
3. Rendahnya kemandirian belajar siswa pada proses pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, dengan adanya pembatasan suatu masalah sebagai batas untuk menghindari penyimpangan atau perluasan topik, membuat penelitian lebih terkonsentrasi dan lebih mudah untuk menentukan dan mencapai tujuan penelitian. Adapun ruang lingkup masalah dalam penelitian untuk mencari pengaruh media *Book Creator* terhadap *Self-Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar pada pelajaran Matematika Kelas V SDN Cengkong I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Media *Book Creator* terhadap *Self-Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar pada Pelajaran Matematika Kelas V SDN Cengkong I?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media *Book Creator* terhadap *Self-Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar pada Pelajaran Matematika Kelas V SDN Cengkong I.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan adanya pengaruh Media *Book Creator* terhadap *Self-Regulated Learning* Siswa Sekolah Dasar pada Pelajaran Matematika Kelas V SDN Cengkong I. Pembelajaran akan lebih berfokus pada keaktifan siswa sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapat diperkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran matematika, dan dapat mengembangkan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Memperoleh apresiasi dan penghargaan terhadap kualitas pendidikan yang diterapkan kepada semua pihak di sekolah yaitu dengan memaksimalkan alternatif pembelajaran penggunaan terhadap belajar secara multimedia untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

c. Bagi Guru

Penerapan media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar matematika siswa.

d. Bagi Siswa

Memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak untuk menumbuhkan kemandirian belajar matematika siswa.