

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) batasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang dikembangkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta karakter individu. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang unggul serta mampu menghadapi perubahan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah literasi. Literasi adalah kemampuan individu untuk memahami serta menggunakan informasi yang didapat secara efektif. Keterampilan literasi yang baik mampu membantu individu dalam mengakses informasi dan mengambil keputusan yang tepat di berbagai situasi serta dapat mengembangkan potensi berpartisipasi dalam masyarakat (Wijayanti dkk., 2022). Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup berbagai aspek lain termasuk literasi budaya.

Literasi budaya merupakan keterlibatan seseorang dalam proses kreasi guna menunjukkan identitas serta nilai budaya yang dimiliki. Literasi budaya mencakup kemampuan seseorang dalam memahami, menghargai kebudayaan sebagai bagian

dari identitas bangsa (Jumyati dkk., 2024). Namun, perkembangan globalisasi yang mempermudah masuknya budaya luar ke Indonesia menyebabkan pengetahuan siswa mengenai kebudayaan daerahnya semakin memudar. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis dalam mengembangkan literasi budaya, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar, guna menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya bangsa.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai budaya serta mengembangkan kemampuan literasi budaya pada setiap siswa. Pemerintahan di Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam penguatan literasi budaya, salah satunya melalui kebijakan yang tercantum pada Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan, yang menekankan pentingnya pengembangan karakter siswa melalui integrasi nilai-nilai budaya, nasionalisme, serta literasi (Fasya dkk., 2024). Harapannya literasi budaya menjadi wadah untuk mengenalkan siswa pada warisan budaya bangsa, serta nilai-nilai yang terkandung dalam kebudayaan Indonesia, sehingga literasi budaya menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan pada siswa sejak dini. Dalam pendidikan di sekolah dasar, IPAS merupakan mata pelajaran yang memuat materi mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

IPAS adalah mata pelajaran hasil penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia dari segala aspek serta interaksinya dalam masyarakat (Sari dkk., 2022). Salah satu materi pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai warisan budaya Indonesia yang mendunia. Pembelajaran mengenai materi warisan budaya Indonesia dapat dilaksanakan melalui berbagai

kegiatan, salah satunya dengan mengunjungi museum. Museum merupakan tempat untuk menyimpan dan mengabadikan benda-benda yang memiliki nilai budaya serta sejarah. Museum dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam upaya mengembangkan kemampuan literasi siswa khususnya pada literasi budaya (Dewi dkk., 2024). Dengan mengajak siswa mengunjungi museum diharapkan mampu membantu meningkatkan pemahaman mereka mengenai warisan budaya bangsa serta mengembangkan kemampuan literasi budaya.

Berdasarkan buku panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP), menyatakan bahwa nilai siswa yang berada pada rentang kategori 86-100% dinyatakan telah mencapai kriteria ketercapaian tertinggi (Kemendikbudristek, 2022). Berdasarkan Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5, siswa dinyatakan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, apabila minimal memiliki rata-rata penguasaan 80-89 dengan predikat “baik” (Agung dkk., 2022).

Pada kenyataannya, masih terdapat banyak permasalahan mengenai literasi budaya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan *Programme for International Student Assessment* pada tahun 2022 menjelaskan skor literasi Indonesia mengalami penurunan dibandingkan dengan tahun 2018, yaitu dari 371 poin menjadi 359 poin (Febriana dkk., 2024). Penurunan ini juga tentunya berpengaruh pada tingkat literasi budaya di Indonesia. Selain itu, minat masyarakat khususnya generasi muda untuk mengunjungi museum masih tergolong rendah dikarenakan kesan museum yang membosankan (Patricia & Soeprapto, 2023). Rendahnya tingkat kunjungan ke museum ini menyebabkan minimnya pemanfaatan sumber belajar untuk pengembangan kemampuan literasi budaya. Permasalah terkait

rendahnya literasi budaya juga ditemukan pada siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10-11 April 2021 ditemukan permasalahan yaitu, (1) Sebanyak 24 dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah 86 pada muatan IPAS materi warisan budaya Indonesia. Kemudian nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60 yang tergolong kedalam kategori rendah pada PAP skala 5 (Agung dkk., 2022). (2) Kurangnya minat belajar siswa dalam materi mengenai warisan budaya Indonesia. (3) Sebagian besar siswa belum mengetahui kebudayaan-kebudayaan yang ada di sekitarnya. Rendahnya pemahaman siswa pada muatan budaya menunjukkan bahwa siswa kelas VI di SD No. 2 Sibangkaja Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung memiliki literasi budaya yang masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya literasi budaya siswa yaitu, belum adanya media yang menunjang pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya dimana pembelajaran yang disajikan guru juga dominan menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan model pembelajaran. Pendidik sudah berupaya menggunakan media berupa video pembelajaran, namun masih belum dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada muatan IPAS materi warisan budaya dikarenakan siswa hanya menonton tanpa adanya interaksi dengan media yang disajikan. Selain itu, kurangnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan observasi langsung terhadap objek budaya seperti kunjungan ke museum menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya literasi budaya siswa.

Literasi budaya merupakan pondasi penting dalam membentuk karakter generasi muda yang cinta tanah air dan menghargai kebudayaan. Harapannya kemampuan literasi budaya yang tinggi dapat mendorong siswa tidak hanya mengenal warisan budaya nusantara, tetapi juga melestarikannya warisan budaya sebagai bagian dari identitas bangsa. Berdasarkan paparan tersebut ditemukan bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi dimana masih rendahnya pemahaman siswa pada muatan budaya yang disebabkan karena guru masih belum menggunakan media serta model pembelajaran pada saat mengajarkan materi mengenai kebudayaan, hal ini yang mengakibatkan siswa merasa cepat bosan dan tidak tertarik pada materi budaya, yang kemudian menyebabkan rendahnya literasi budaya pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa dan pendidik memerlukan media pembelajaran dan model pembelajaran interaktif serta mengintegrasikan kebudayaan yang ada di dalamnya, sehingga mampu mendukung aktivitas belajar serta mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

Upaya yang ditawarkan dalam penelitian ini untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa museum virtual berbasis model karyawisata sebagai media pembelajaran interaktif. Museum virtual dirancang untuk memberikan pengalaman kunjungan ke museum melalui teknologi *virtual reality* yang dikombinasikan dengan multimedia. Pemanfaatan *virtual reality* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Rosmah dkk. (2023) yang menerangkan bahwa pemanfaatan museum virtual dengan menggunakan teknologi *virtual reality*

terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Selain memanfaatkan media dalam pembelajaran, pemanfaatan model pembelajaran tentunya penting untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan literasi khususnya literasi budaya. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model karyawisata. Model karyawisata merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengamati, mengeksplorasi dan mempelajari mengenai suatu objek atau lingkungannya secara langsung (Wahidah dkk., 2024). Penggunaan model karyawisata dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Puang & Weka (2021) yang menyatakan bahwa model karyawisata mampu menumbuhkan semangat serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian literatur dan temuan awal di lapangan, penelitian ini memiliki unsur keterbaruan yaitu penggabungan museum virtual dengan konsep model karyawisata yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Dengan mengintegrasikan museum dan model karyawisata dalam konteks virtual, siswa tidak hanya sebatas mengunjungi objek budaya secara visual, namun juga mengeksplorasi secara aktif makna yang terkandung dalam objek budaya.

Dengan demikian, maka penelitian pengembangan ini diarahkan pada pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata yang mengintegrasikan materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Berdasarkan pada uraian tersebut, maka dilaksanakannya pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan

Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

- 1) Sebanyak 24 dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah 86 pada muatan IPAS materi warisan budaya Indonesia. Kemudian nilai rata-rata kelas hanya mencapai 60 yang tergolong kedalam kategori rendah pada PAP skala 5.
- 2) Rendahnya minat belajar siswa dalam materi mengenai warisan budaya Indonesia.
- 3) Sebagian besar siswa belum mengetahui kebudayaan-kebudayaan yang ada di sekitarnya.
- 4) Belum adanya media yang menunjang pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya.
- 5) Pembelajaran yang disajikan guru dominan menggunakan metode ceramah dan tidak menerapkan model pembelajaran.
- 6) Pendidik telah berupaya menggunakan media berupa video pembelajaran namun
- 7) Kurangnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan observasi langsung terhadap objek budaya, seperti kegiatan kunjungan ke museum.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, diperlukan adanya pembatasan masalah yang diteliti untuk dapat memberikan

gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan literasi budaya siswa yang disebabkan belum adanya media yang menunjang pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya dan peningkatan literasi budaya.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa penelitian ini dibatasi pada pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja?
- 2) Bagaimanakah kelayakan museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja?
- 3) Bagaimanakah efektivitas museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja
- 2) Untuk mengetahui kelayakan dari museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas VI SD No. 2 Sibangkaja.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa museum virtual yang mengintegrasikan *virtual reality* dan multimedia dengan materi warisan budaya Indonesia berbasis model karyawisata.
- 2) Media pembelajaran museum virtual akan dirancang dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti *canva* dan *artsteps*.
- 3) Museum virtual yang dikembangkan selaras dengan mata pelajaran IPAS kelas VI materi warisan budaya Indonesia yang mendunia.
- 4) Pengembangan media dirancang dalam bentuk *link website*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata dilandaskan

pada asumsi sebagai berikut.

1) Asumsi

- a) Untuk meningkatkan literasi budaya siswa melalui museum virtual berbasis model karyawisata materi warisan budaya indonesia.
- b) Untuk mengajarkan muatan IPAS khususnya materi Warisan Budaya Indonesia agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.
- c) Museum virtual berbasis model karyawisata yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi budaya siswa serta membantu siswa dalam kegiatan pelajaran, khususnya pada muatan IPAS materi warisan budaya Indonesia
- d) Seluruh siswa kelas VI di SD No. 2 Sibangkaja memiliki laptop yang disediakan oleh pemerintah Kabupaten Badung.

2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata yang disusun adalah.

- a) Pengembangan media hanya terbatas pada muatan pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia yang Mendunia di kelas VI SD.
- b) Dalam penggunaan museum virtual harus mengoperasikan perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone*.
- c) Pengaksesan museum virtual berbasis model karyawisata ini memerlukan akses internet.

1.8 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini

adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berfokus pada menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
- 2) Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menghargai serta menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk melakukan penyampaian informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 4) *Virtual reality* (VR) merupakan teknologi yang menggambarkan dunia maya seperti hal nyata pada pengguna dengan membuat gambar atau video dalam kualitas tiga dimensi dengan menggunakan komputer yang membuat pengguna seperti terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut..
- 5) Museum virtual merupakan media yang memperlihatkan museum yang menampilkan gambar atau objek secara virtual.
- 6) Model karyawisata merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengamati suatu objek atau lingkungannya dalam proses pembelajaran.
- 7) Muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang keberadaan dan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. Mata pelajaran ini juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.
- 8) Model 4-D merupakan model yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model

4-D terdiri dari empat tahapan, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).

