

BAB I

PENDAHULUAN

Pada subbab 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

Indonesia saat ini berada di era reformasi yang mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan signifikan yang menuntut setiap warganya untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman, sambil tetap menjaga dan menghargai wawasan nusantara, hal ini akan membawa perubahan cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, di tengah kemajuan tersebut, tantangan yang tidak kalah penting adalah perubahan karakter bangsa akibat arus globalisasi. Pendidikan karakter menjadi aspek fundamental dalam membentuk identitas dan kepribadian individu melalui institusi pendidikan (Nurdiana dkk., 2023). Penanaman pendidikan karakter penting karena Indonesia membutuhkan siswa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga bermoral (Indriyani dkk., 2022). Salah satu karakter yang harus dimiliki masyarakat Indonesia adalah karakter cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan kewajiban warga negara yang ditegaskan dalam Pasal 27 ayat 3 UUD 1945 yang menegaskan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib memiliki sikap cinta tanah air hingga rela berkorban.

Sikap cinta tanah air merupakan sikap rasa kasih, hormat, dan bangga terhadap negara atau tanah kelahiran (Husnaeni & Anggriyani, 2025). Sikap cinta tanah air merupakan salah satu bentuk dari nasionalisme yang sangat penting untuk dimiliki setiap warga negara Indonesia, karena tanpa adanya nasionalisme maka sebuah bangsa akan kehilangan identitasnya dan akan dengan mudah terpengaruh oleh budaya bangsa lain (Kusnadi & Rizkiyani, 2024). Tujuan membangun sikap cinta tanah air pada generasi muda adalah untuk mengkaji peran pendidikan, baik formal maupun non-formal, dalam mendukung terbentuknya sikap tersebut (Husnaeni & Anggriyani, 2025). Era globalisasi dan digitalisasi saat ini, karakter dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air semakin besar, tantangan dalam menumbuhkan sikap cinta tanah air pun semakin besar. Hal ini membuat sikap cinta tanah air perlu ditanamkan sejak dini.

Strategi yang efektif untuk menanamkan sikap cinta tanah air sejak dini adalah melalui pembelajaran di sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, siswa berada dalam tahap perkembangan karakter yang sangat penting untuk dikembangkan (Lestari dkk., 2024). Upaya ini mendukung program pemerintah yaitu Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan sekolah sebagai tempat utama untuk membentuk karakter siswa dengan mengintegrasikan nilai-nilai penting, seperti sikap cinta tanah air dalam setiap kegiatan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang relevan untuk menumbuhkan karakter cinta tanah air siswa adalah IPAS. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menggabungkan berbagai ilmu, seperti sains, sejarah, geografi, ekonomi, dan budaya (Nurohmah dkk., 2023). Pembelajaran IPAS yang diterapkan di sekolah tidak hanya memberikan wawasan akademik, tetapi juga berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai

gambaran ideal peserta didik di Indonesia (Meylovvia & Julianto, 2023). Hal ini membuat pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat berkontribusi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek pembentukan karakter sikap cinta tanah air.

Meskipun pendidikan karakter telah diperkuat, kenyataannya banyak permasalahan dialami di lingkungan masyarakat yang berdampak terhadap penurunan sikap cinta tanah air. Penurunan ini dipengaruhi oleh masuknya budaya asing yang semakin mendominasi, serta kurangnya pengetahuan remaja terhadap budaya bangsa sendiri. Banyak dari mereka menganggap budaya asing lebih modern dan menarik dibandingkan budaya lokal (Tarigan dkk., 2024). Temuan sebelumnya menunjukkan bahwa hasil survei melibatkan 42 responden menunjukkan bahwa 72,1% di antaranya masih meragukan peran dan identitas mereka sebagai warga negara yang baik, sementara 60,5% menyadari pentingnya sikap cinta tanah air (Hanifa dkk., 2022). Fakta ini menunjukkan krisis identitas dan kurangnya nilai kebangsaan pada generasi muda, yang dapat melemahkan persatuan, kepedulian, dan partisipasi dalam pembangunan nasional.

Rendahnya sikap cinta tanah air juga tercermin dikalangan siswa sekolah dasar. Beragam fenomena sosial mengindikasikan bahwa rasa cinta tanah air di kalangan siswa sekolah dasar cenderung melemah. Gejala ini tampak dari menurunnya ketertarikan anak-anak terhadap simbol-simbol kenegaraan, minimnya penghargaan terhadap budaya daerah, serta rendahnya kepedulian mereka dalam menjaga lingkungan sosial maupun alam sekitar (Kalkautsar & Ndonga, 2025). Hal ini sejalan dari hasil observasi di SD Negeri 1 Tambakan rendahnya minat siswa untuk mengenal dan mengunjungi tempat-tempat bersejarah seperti museum, sebaliknya,

mereka cenderung lebih tertarik mengunjungi tempat hiburan seperti *playground* atau wahana permainan yang dianggap lebih menyenangkan. Selain itu berdasarkan hasil observasi rendahnya sikap cinta tanah air siswa ditunjukkan dengan kurangnya aktif siswa dalam kegiatan kebangsaan, seperti ketidakseriusan mengikuti upacara bendera, sebagian besar siswa tidak mengetahui nama-nama raja dan peninggalan dari kerajaan hindu-buddha dan banyak siswa yang tidak menunjukkan kesungguhan saat menyanyikan lagu-lagu nasional. Hal ini diperkuat dengan data hasil kuesioner sederhana didapatkan dari ranah afektif yang menunjukkan dari 19 siswa, sebanyak 10 siswa (sekitar 58,82%) sikap cinta tanah air masih tergolong kurang. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), siswa diwajibkan menunjukkan pencapaian sikap sebesar 80% (Agung dkk., 2022). Mengacu pada hal tersebut, diharapkan sikap cinta tanah air siswa dapat meningkat hingga mencapai 80–100% dengan kategori baik hingga sangat baik. Kondisi ini membuktikan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Rendahnya sikap cinta tanah air siswa di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan hindu- buddha. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik, karena kesulitan dalam menghafal materi (Alfatolah dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Tambakan menyatakan bahwa materi kerajaan hindu-buddha ini sulit disampaikan secara menarik karena cakupan materinya luas, selain itu siswa juga kesulitan mencari contoh-contoh peninggalan dari kerajaan - kerajaan tersebut, ini disebabkan terbatasnya sumber belajar, seperti buku referensi yang memadai, kurangnya media pembelajaran interaktif serta

kurangnya akses ke situs bersejarah. Tanpa bantuan gambar atau ilustrasi yang jelas, siswa cenderung hanya mengandalkan buku teks yang isinya terbatas dan kurang menarik.

Merujuk pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, penting mengenalkan kembali dan menumbuhkan kesadaran generasi muda, khususnya dimulai di sekolah dasar tentang pentingnya sikap cinta tanah air terutama mengenal kembali tentang sejarah kerajaan hindu-buddha di Indonesia. Untuk lebih mengenal pentingnya sikap cinta tanah air lagi khususnya di sekolah dasar perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berintegrasi teknologi yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih nyata dan dapat mengorganisasikan proses belajar siswa. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran museum virtual. Museum virtual adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menghadirkan pengalaman belajar sejarah secara digital melalui tampilan koleksi museum. Museum virtual menampilkan beragam rupa untuk memberikan lebih banyak informasi tentang objek, gambar dalam semua bentuk visual yang menarik dan inovatif seperti (2D, 3D, gambar bergerak, dll) (Fany dkk., 2022). Salah satu keuntungan media ini adalah memberikan akses kepada peserta didik untuk menjelajahi museum secara virtual tanpa harus mengunjungi lokasi fisik, sehingga lebih fleksibel dan hemat biaya. Media ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Media Robin & Jurmadi (2023.) menyatakan penggunaan museum virtual sebagai salah satu media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi Sejarah. Penelitian oleh (Alhamdani dkk., 2023) juga

menyatakan bahwa museum virtual bisa membangkitkan sikap kesadaran sejarah. Museum virtual ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat mengorganisasikan proses belajar siswa melalui model karyawisata.

Model karyawisata adalah salah satu model yang menggabungkan belajar dan rekreasi, dengan mengajak siswa untuk mengunjungi objek – objek tertentu agar menambah wawasan dan pengalaman belajar secara langsung. Dalam model ini, siswa diajak mengunjungi objek-objek tertentu seperti museum, situs sejarah, yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Model karyawisata memberikan kesempatan bagi siswa untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu terhadap berbagai hal (Putri dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Amelia dkk. (2022) menyatakan bahwa bahwa model karya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian oleh Zabidi dkk (2022) menyatakan bahwa model karyawisata dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model karyawisata dalam konteks museum virtual diartikan pembelajaran dirancang seolah-olah siswa sedang melakukan karyawisata, meskipun dalam bentuk virtual atau simulasi, ini berarti siswa belajar sejarah Kerajaan Hindu-Buddha lewat museum virtual, yang dirancang menyerupai pengalaman karyawisata ada eksplorasi, pengamatan, interaksi, dan refleksi. Dengan pengembangan museum virtual berbasisi model karyawisata, siswa tidak hanya melihat materi sebagai teks dan gambar semata, tetapi juga seolah-olah melakukan kunjungan langsung ke situs bersejarah melalui tampilan visual disajikan secara digital, sehingga diharapkan dapat meningkatkan sikap cinta tanah air siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media yaitu media museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas adapun permasalahan yang muncul yakni:

- 1) Karakter dan sikap cinta tanah air siswa masih tergolong kurang
- 2) Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPAS, pembelajaran yang tidak menyenangkan karena masih terperangkap pada proses menghafal
- 3) Proses pembelajaran IPAS terutama pada materi Kerajaan hindu-buddha sulit dikembangkan dengan inovatif, hal ini dikarenakan materi tersebut sangat luas dan sulit diilustrasikan.
- 4) Kurangnya dukungan pengembangan media pembelajaran menarik dan inovatif khususnya pada pembelajaran IPAS materi kerajaan hindu – buddha
- 5) Kurangnya sumber belajar seperti buku referensi yang memadai terutama pada materi kerajaan hindu – buddha.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam melakukan penelitian sangat diperlukan, agar nantinya bisa menghindari peningkatan lingkup analisis yang diteliti dan mampu menciptakan hasil yang maksimal. Adapun penelitian ini hanya terbatas pada masalah yang belum dikembangkan. Batasan masalah yang akan diteliti yaitu belum dikembangkannya media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada materi kerajaan hindu – buddha dalam mata Pelajaran IPAS di kelas IV SD.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini terdapat pembatasan masalah dengan mengembangkan Museum Virtual berbasis Model Karyawisata Materi Kerajaan Hindu – Buddha untuk Meningkatkan Sikap Cinta Tanah Air.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah disajikan, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air?
- 2) Bagaimanakah kelayakan dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air?
- 4) Bagaimanakah efektivitas museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun dari museum virtual berbasis model karya wisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air.

- 2) Untuk mengetahui kelayakan dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air
- 4) Untuk mengetahui efektivitas dari museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha untuk meningkatkan sikap cinta tanah air.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapaun produk yang dihasilkan nantinya yaitu museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha pada muatan IPAS kelas IV. Museum virtual ini dikembangkan menggunakan platform Artsteps dan dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi secara virtual terhadap berbagai peninggalan sejarah kerajaan hindu–buddha di Indonesia. Media ini berfungsi untuk membantu guru dalam kegiatan pembelajaran IPAS pada materi kerajaan hindu-buddha. Spesifikasi produk pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha sebagai berikut:

- 1) Museum virtual berbasis model karyawisata adalah media pembelajaran yang didesain dengan menggunakan website Artsteps.com yang bisa diakses melalui tautan (*link*) tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan.
- 2) Museum Virtual berbentuk galeri tiga dimensi (3D) yang dapat diakses melalui internet menggunakan perangkat komputer, *laptop*, atau tablet.

- 3) Materi yang ditampilkan pada museum virtual berbasis model karyawisata berupa penyederhanaan konsep Kerajaan Hindu–Buddha, disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV, menyajikan informasi nama raja, tahun berdiri, lokasi beserta peninggalan-peninggalan penting (candi, prasasti, arca).
- 4) Museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha menampilkan visualisasi peninggalan sejarah dalam bentuk gambar 3D, foto, dan ilustrasi yang menarik.
- 5) Museum virtual ini dilengkapi dengan fitur interaktif berupa tautan kuis, siswa dapat mengakses kuis melalui objek tertentu dalam museum, sehingga siswa tidak hanya menjelajahi materi, tetapi juga dapat menguji pemahaman mereka secara langsung melalui latihan soal yang tersedia.
- 6) Museum virtual menggunakan pendekatan model karyawisata sebagai setting dari proses pembelajaran untuk mensimulasikan pengalaman kunjungan langsung ke tempat bersejarah dalam bentuk virtual.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut:

1.7.1 Asumsi Pengembang

Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha pada muatan IPAS kelas IV SD dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- 1) Sekolah dan Guru mendukung dan memfasilitasi integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS.

- 2) Guru dan siswa di SD Negeri 1 Tambakan mampu mengoperasikan *laptop/ chromebook* dan *handphone*
- 3) Materi yang dimuat dalam media museum virtual berbasis model karyawisata, merupakan materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tambakan.

1.7.2 Keterbatasan Pengembang

Adapun keterbatasan dalam pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi kerajaan hindu – buddha pada muatan IPAS kelas IV SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas IV SD Negeri 1 Tambakan, sehingga tidak bisa dikembangkan di sekolah lain dengan memiliki karakteristik yang berbeda
- 2) Pengembangan media ini hanya difokuskan pada mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi Kerajaan hindu-buddha di kelas IV SD, sehingga untuk untuk menerapkannya pada materi lain diperlukan penyesuaian konten yang sesuai.
- 3) Fitur interaktif dalam museum virtual ini masih terbatas pada fitur - fitur dasar dan kuis sederhana, sehingga belum mendukung interaksi yang lebih kompleks.
- 4) Penelitian ini hanya berfokus pada satu variabel, yaitu sikap cinta tanah air siswa, sedangkan aspek lain seperti kognitif, dan afektif belum menjadi prioritas dalam penelitian ini.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadinya kesalahpahaman pada istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka penting untuk diberikan Batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian untuk merancang, membuat, dan menguji keefektifan produk agar dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga bisa menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga materi bisa dipahami lebih mudah dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 3) Museum virtual merupakan bentuk museum berbasis digital yang menyajikan koleksi dalam bentuk gabungan gambar, teks, serta visualisasi tiga dimensi (3D), yang memungkinkan siswa mengeksplorasi tanpa harus datang langsung ke museum
- 4) Model karyawisata adalah salah satu model yang menggabungkan belajar dan rekreasi, dengan mengajak siswa untuk mengunjungi objek – objek tertentu agar menambah wawasan dan pengalaman belajar secara langsung
- 5) Kerajaan Hindu – Buddha adalah kerajaan-kerajaan yang berkembang di wilayah Indonesia pada masa lalu, yang dipengaruhi oleh budaya dan ajaran Hindu serta Buddha dari India.
- 6) Artsteps merupakan platform online yang digunakan untuk membuat pameran atau museum virtual 3D yang bisa dikunjungi lewat komputer atau *handphone*

- 7) Ilmu pengetahuan dalam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang mengintegrasikan fenomena alam dan kehidupan sosial manusia secara menyeluruh

