

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sejarah yang sangat luar biasa untuk mencapai kemerdekaannya. Kemerdekaan tidak hanya sekedar terlepas dari belenggu penjajah, tetapi juga menjadi simbol kebangkitan jati diri bangsa. Kemerdekaan menjadi titik bagi lahirnya semangat baru dalam membangun peradaban bangsa. Salah satu nilai yang penting dalam sejarah kemerdekaan dan identitas bangsa Indonesia adalah nilai nasionalisme yang meliputi rasa cinta tanah air, rasa bangga terhadap sejarah bangsa dan perjuangan para pahlawan, serta semangat untuk memajukan bangsa dan negara (Kartini dkk., 2024). Nilai nasionalisme sangat penting dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat untuk lebih mengenal tentang sejarah bangsa serta budaya yang merupakan salah satu bentuk penanaman sikap dan karakter (Bukhori & Marno, 2024).

Pada Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum yang mengusung merdeka belajar dan profil pelajar Pancasila yang bertujuan untuk mengembangkan sikap nasionalisme agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Iskandar dkk., 2023). Profil pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka ini diharapkan menjadi penanda bahwa siswa Indonesia memiliki karakter, berbudaya, serta memiliki nilai-nilai

Pancasila dalam dirinya. Program ini juga menjadi sebuah inovasi baru untuk memperkuat pendidikan karakter siswa (Iskandar dkk., 2023). Selain itu, Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 juga menegaskan bahwa pentingnya penguatan pendidikan karakter melalui penanaman nilai-nilai Pancasila yang terdiri dari lima nilai utama yaitu religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas yang terintegrasi dalam kurikulum. Sikap nasionalisme sangat penting ditanamkan dan ditingkatkan kepada siswa mulai dari pendidikan dasar agar siswa memiliki sikap bangga terhadap bangsa dan dapat menghormati jasa-jasa para pahlawan bangsa. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan sejarah perjuangan para pahlawan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada dalam satuan pendidikan di Indonesia mulai dari tingkatan dasar sampai menengah atas (Chabiba dkk., 2022). IPS adalah mata pelajaran yang memuat beberapa cabang ilmu yaitu sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, serta budaya (Nurohmah dkk., 2023). Mata Pelajaran IPS memungkinkan siswa untuk memahami Sejarah, budaya serta nilai-nilai yang dimiliki bangsa Indonesia (Kartini dkk., 2024). Dari beberapa pendapat mengenai pembelajaran IPS, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan sejak siswa berada di sekolah dasar karena mata pelajaran ini memuat beberapa cabang ilmu salah satunya sejarah yang dapat membentuk karakter dan sikap nasionalisme siswa. Pembelajaran IPS khususnya pada topik sejarah dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan yaitu museum sejarah mengenai kemerdekaan Indonesia. Menjadikan museum sebagai sumber belajar sejarah sangat baik bagi siswa, karena dapat memberikan

pengalaman langsung dan juga memberikan gambaran yang jelas mengenai alur peristiwa yang terjadi di masa lampau (Putra & Basri, 2023).

Pada era sekarang ini, museum sebagai sumber belajar sejarah sudah jarang diminati sebagai tempat berkunjung oleh masyarakat khususnya kalangan pelajar. Rendahnya minat berkunjung ke museum ini dikarenakan museum dipandang sebagai bangunan tua dan tidak terdapat aktivitas yang menarik didalamnya (Patricia & Soeprpto, 2023). Selain itu, pembelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS yang memiliki kedudukan sebagai mata pelajaran yang membangun karakter dan sikap nasionalisme siswa juga mulai dianggap kurang penting. Sering dijumpai siswa jika ditanya pelajaran yang paling membosankan, jawabannya adalah sejarah (Fitriyanto & Suherman, 2022). Rendahnya minat untuk mengunjungi museum ini, sangat berpengaruh terhadap pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sejarah, sehingga berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan sikap nasionalisme siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kegiatan pembelajaran di kelas VI SD No. 1 Baha pada mata pelajaran IPS dengan topik sejarah, terdapat permasalahan yang ditemukan terkait sikap nasionalisme yaitu; (1) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sering mengobrol dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi, (2) Siswa kurang aktif dan fokus saat berdiskusi di dalam kelas, (3) Masih banyak siswa yang sulit untuk mengingat dan menghafal peristiwa bersejarah dan tokoh-tokoh didalamnya, (4) Kerjasama antar siswa masih kurang karena masih banyak siswa yang bersifat individualisme, (5) Masih terdapat siswa yang belum saling menghormati dan menghargai antar sesama (6) Siswa tidak pernah berkunjung ke museum dan lebih banyak berkaryawisata ke tempat religius.

Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap nasionalisme siswa kelas VI SD No. 1 Baha masih tergolong rendah atau belum berkembang.

Faktor penyebab dari permasalahan tersebut yaitu siswa kurang tertarik dengan pembelajaran karena materi pembelajaran didominasi dengan teks dan dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran dan lebih sering menggunakan media video pembelajaran jika dibutuhkan. Selain keterbatasan waktu membuat media, guru juga menyatakan pada topik sejarah sulit untuk dikembangkan dengan inovatif karena memerlukan pendekatan serta sarana penunjang sehingga guru hanya memanfaatkan buku teks untuk dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Dari pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi dimana masih rendahnya sikap nasionalisme siswa kelas VI sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, maka solusi yang dapat ditawarkan adalah guru harus bisa berinovasi dan lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat menarik minat, motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu guru juga harus memvariasikan model serta metode pembelajaran agar pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru. Pada kondisi seperti ini diperlukan adanya dorongan penyusunan rancangan pembelajaran agar pembelajaran pada topik sejarah menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif (Fitriyanto & Suherman, 2022). Maka, salah satu

media yang tepat untuk dikembangkan sesuai dengan permasalahan tersebut adalah museum virtual berbasis model karyawisata. Media museum virtual dapat dijadikan sebuah alternatif dan inovasi dalam pembelajaran sejarah agar dapat memberikan suasana belajar baru dan berbeda karena siswa dapat melihat contoh nyata peristiwa sejarah melalui tour virtual (Robin & Jumardi, 2023). Museum virtual dapat dijadikan sebagai solusi atas permasalahan yang ada karena dapat dilihat dari temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfarizi & Yugopuspito (2020), menyatakan bahwa museum virtual dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara efektif dalam pembelajaran, dimana siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan media interaktif lainnya. Sejalan dengan penelitian ini, adapun temuan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Naiborhu & Kurniawan (2024), menyatakan bahwa pengembangan media berbasis virtual tour sebagai media pembelajaran IPS berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi semakin menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa saat pembelajaran sejarah.

Selain menggunakan media museum virtual, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan juga diperlukan penerapan model pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak lagi hanya berfokus pada guru. Salah satu model yang cocok diterapkan dengan media museum virtual adalah model karyawisata. Model karyawisata adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan aspek psikomotorik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi, sedangkan pada aspek kognitif dan afektif hanya sebagai pendorong dan penguat agar tercapainya materi-materi yang telah di dapat dalam proses pembelajaran (Rosita dkk., 2025). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

Amelia dkk. (2022), menyatakan bahwa model karyawisata sangat berpengaruh pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, model ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh A'yun dkk. (2022), menunjukkan bahwa 95% siswa SDN 2 Tambaan setuju dengan penerapan model karyawisata dalam pembelajaran karena sangat membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan beberapa kajian penelitian di atas, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengembangkan museum virtual berbasis model karya wisata yang berfokus pada materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa. Pengembangan museum virtual berbasis model karya wisata menjadi sebuah inovasi baru di bidang pendidikan, khususnya dalam menumbuhkan sikap nasionalisme.

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan kondisi kegiatan belajar mengajar di sekolah, maka diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan sikap nasionalisme siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Maka, dari pemaparan latar belakang di atas akan dilaksanakan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Lahirnya Sumpah Pemuda untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Kelas VI”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diajukan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Sikap nasionalisme siswa di SD No. 1 Baha masih belum berkembang.

2. Guru dalam proses belajar mengajar pada muatan IPS khususnya materi sejarah lebih sering menggunakan metode konvensional serta hanya menggunakan media pembelajaran berupa video.
3. Masih banyak siswa yang sulit untuk mengingat dan menghafal peristiwa bersejarah dan tokoh-tokoh didalamnya karena hanya mengandalkan buku teks tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik.
4. Siswa kurang berminat untuk mengunjungi museum.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, pembatasan masalah penelitian wajib dilakukan, agar nantinya dapat menghindari perluasan ruang lingkup yang dikaji dan mampu menghasilkan hasil yang optimal. Adapun penelitian ini hanya terbatas pada permasalahan belum dikembangkannya sebuah media museum virtual berbasis model karyawisata pada materi lahirnya sumpah pemuda di kelas IV SD No. 1 Baha. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa kelas VI SD No. 1 Baha?
2. Bagaimanakah kelayakan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD No. 1 Baha?
3. Bagaimanakah efektifitas museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD No. 1 Baha?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD No. 1 Baha.
2. Untuk mengetahui kelayakan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD No. 1 Baha.
3. Untuk mengetahui efektifitas museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD No. 1 Baha.

1.6 Spesifikasi Produk

Pengembangan media museum virtual berbasis model karyawisata diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada muatan IPS kelas VI sekolah dasar yang bertujuan agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran terutama pada topik sejarah dan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Museum virtual berbasis model karyawisata ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif, menarik, dan menyenangkan. Adapun spesifikasi produk pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata ini, sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa museum virtual berbasis model karyawisata materi Lahirnya Sumpah Pemuda, yang hasil akhirnya berbentuk link/HTML.
2. Museum virtual berbasis model karyawisata materi Lahirnya Sumpah Pemuda dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran muatan IPS dan dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun web browser dengan dibantu jaringan internet atau wifi.
3. Museum virtual berbasis model karyawisata pada materi Lahirnya Sumpah Pemuda ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Artsteps*.
4. Museum virtual berbasis model karyawisata materi Lahirnya Sumpah Pemuda adalah sebuah media pembelajaran yang berisi beberapa komponen seperti teks, gambar, video dan juga kuis yang dapat menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa terhadap materi lahirnya sumpah pemuda.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Guru dan siswa kelas VI SD No 1 Baha sebagian besar sudah bisa menggunakan teknologi sederhana dan juga mengoperasikannya, seperti komputer ataupun laptop.
2. Tersedia sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital, seperti adanya komputer/laptop, LCD dan juga jaringan internet seperti wifi.
3. Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda ini dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibantu dengan kombinasi beberapa elemen yang ada pada media seperti teks, gambar, dan video yang dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi sejarah dan membangun semangat belajar siswa.
4. Museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda dikembangkan secara sederhana agar dapat diakses dan digunakan pada proses pembelajaran dengan mudah oleh guru maupun siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda didasarkan pada analisis permasalahan dan kebutuhan siswa kelas VI SD No. 1 Baha, sehingga museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda ini hanya disesuaikan dengan situasi serta kondisi yang ada di lapangan.
2. Pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda hanya terbatas pada materi lahirnya sumpah pemuda.
3. Museum virtual berbasis model karyawisata materi lahirnya sumpah pemuda ini mengembangkan sebuah media yang diakses melalui link dan berisi video yang harus diakses melalui jaringan internet, sehingga dalam penggunaannya diperlukan koneksi internet yang memadai.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap beberapa istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan ataupun mengembangkan sebuah produk yang dapat berupa perangkat pembelajaran, media, bahan ajar, dan lainnya yang nantinya akan diuji efektifitasnya agar produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dan membantu proses pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

2. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi antara guru dan siswa guna menunjang pembelajaran agar mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.
3. Museum virtual adalah sebuah media digital yang memperlihatkan museum secara virtual yang menyajikan gambar dan informasi budaya maupun sejarah melalui website atau aplikasi online.
4. Model karyawisata adalah suatu model pembelajaran yang membawa siswa ke suatu tempat atau objek tertentu yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran.
5. Virtual Reality (VR) adalah sebuah teknologi digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi atau masuk ke dalam lingkungan buatan yang terasa nyata dan disimulasikan melalui bantuan perangkat seperti komputer.
6. Sikap nasionalisme merupakan suatu sikap yang mencerminkan cinta tanah air serta memiliki rasa kesetiaan dan bangga terhadap bangsa dan negara.
7. Model 4-D adalah suatu model penelitian pengembangan yang mencakup empat tahapan, yaitu tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*.