

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas delapan poin utama, yakni: (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

Pendidikan merupakan wadah terbaik untuk mempersiapkan generasi penerus yang mampu menjamin kesejahteraan negara dan bangsa (Khoirunnisa dkk., 2025). Pemerintah tentunya terus berupaya untuk meminimalisir terjadinya krisis identitas dengan cara memberikan wadah intitusi pendidikan. Banyak institusi pendidikan yang tidak hanya berupaya menjadi tempat untuk menyebarkan ilmu, namun dapat dijadikan sebagai wadah pembentukan sikap, tindakan, dan karakter suatu bangsa salah satunya karakter cinta tanah air. Dengan begitu, tentunya misi lembaga pendidikan adalah mencerminkan nilai-nilai inti dan karakter bangsa Indonesia serta memajukan pembentukan karakter bangsa pada generasi mendatang melalui pendidikan (Arman dkk., 2024). Mata pelajaran IPS adalah bidang studi yang harus ada pada setiap intitusi pendidikan, hal ini diharapkan dapat membentuk pemahaman siswa tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia melalui pembelajaran IPS terutama Peristiwa Rengasdengklok. Selain itu guru juga berperan penting dalam menanamkan pemahaman kepada siswa tentang histori negeri ini agar siswa dapat menjadikan histori tersebut sebagai pengalaman dan

bahan renungan serta dapat mencontoh dan meneladani sikap para pejuang kemerdekaan Indonesia. Dan tentunya dapat menjadikan peserta didik memiliki sikap menghargai para pahlawan kemerdekaan. Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa, karena dalam pembelajaran IPS siswa belajar tentang nilai-nilai pembelajaran sosial dan tidak hanya itu, siswa juga belajar tentang sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia (Chabiba dkk., 2022). Selain itu siswa dapat memahami dan mengetahui sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia sehingga muncullah karakter jiwa nasionalisme dan patriotisme pada diri siswa. Pada dasarnya pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan karakter sebagai wujud persiapan diri di masa depan, menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, dan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang baik dan berguna agar dapat menjadi manusia yang mandiri dan saling tolong menolong dalam lingkungan masyarakat (Khoirunnisa dkk., 2025).

Kebijakan pendidikan karakter seperti sikap nasionalisme diharapkan dapat berkembang dan ditanamkan secara berkelanjutan sesuai dengan visi dan misi pendidikan. Sikap nasionalisme yang kuat menjadi kunci untuk mencetak peserta didik yang bukan hanya cerdas dalam bidang akademik, tetapi juga mempunyai nilai-nilai luhur seperti kejujuran, disiplin, dan rasa tanggung jawab (Rista dkk., 2023). Jika sikap nasionalisme tidak diimplementasikan secara efektif, maka sekolah akan kehilangan perannya dalam membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan moral dan sosial (Ricky dkk., 2023). Sikap nasionalisme bertujuan untuk menumbuhkan individu dengan kepribadian, moral, dan etika yang kuat, yang mencerminkan nilai-nilai agung bangsa. Pendekatan pendidikan

sangat penting untuk membina masyarakat yang kompetitif dan jujur secara moral, karena mengintegrasikan pembentukan sikap nasionalisme ke dalam kurikulum di berbagai mata pelajaran dan lingkungan (Arman dkk., 2024). Dalam praktiknya, masih terdapat kesenjangan antara nilai nasionalisme yang diajarkan di sekolah dengan perilaku nyata siswa secara ideal siswa diharapkan mencintai tanah air dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah, siswa juga diajarkan menghargai keberagaman budaya dan agama, dan juga siswa juga seharusnya menjunjung tinggi semangat persatuan. (Handarawati, 2024). Urgensi pembelajaran sejarah memiliki peran penting untuk masyarakat terutama dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme bagi siswa sekolah dasar melalui peristiwa sejarah. Tetapi untuk mengkomunikasikan sejarah tentunya perlu kegiatan yang efektif digunakan sehingga masyarakat luas dapat memahami sejarah melalui media tersebut. Salah satu kegiatan yang tepat untuk pembelajaran sejarah, yaitu dengan mengunjungi museum. Manfaat museum sebagai sumber belajar merupakan hal yang baik untuk siswa dalam belajar. Dengan mempelajari sejarah secara langsung di museum siswa dapat pengalaman yang memberikan gambaran secara langsung kepada siswa dan dapat memahami peristiwa yang terjadi di masa lampau serta menarik pelajaran dari pentingnya sejarah (F. D. Putra & Basri, 2023).

Pada kenyataannya, saat ini minat masyarakat terutama siswa dalam mengunjungi museum sebagai salah satu tempat belajar sejarah dan pembentukan sikap nasionalisme sangat rendah. Hal ini dikarenakan museum seringkali dipandang tidak menarik (Fadila dkk., 2023). Rendahnya minat generasi muda dalam mengunjungi museum dikarenakan kurangnya promosi yang mengenalkan museum pada masyarakat, dan tidak ada kegiatan yang menarik yang dapat

dilakukan di museum (Patricia & Soeprpto, 2023). Rendahnya minat generasi muda untuk mengunjungi museum menyebabkan minimnya pemanfaatan sumber belajar sejarah, sehingga berpengaruh terhadap pengembangan sikap nasionalisme dikalangan generasi muda. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Bapak Agus Satrya Mahadiana, S.Pd. pada tanggal 24 April 2025 dan observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas VI SD Negeri 2 Tegal Jadi pada tanggal 30 April 2025, terdapat permasalahan terkait sikap nasionalisme, diantaranya; (1) Terdapat 6 siswa yang menganggap pembelajaran sejarah membosankan sehingga tidak memahami nilai-nilai dan sikap nasionalisme, (2) Metode pembelajaran masih banyak menggunakan hafalan menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran (3) Kurangnya pemahaman terhadap sikap nasionalisme menyebabkan siswa masih banyak kurang fokus dan tidak menghormati sesame (4) Media pembelajaran kurang menarik menyebabkan siswa masih mengobrol dan tidak memperhatikan pembelajaran. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan masih kurangnya sikap nasionalisme dan tergolong rendah pada SD Negeri 2 Tegal Jadi.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran berupa, Museum Virtual materi Rengasdengklok Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar No. 2 Tegal Jadi. Dengan mengembangkan media pembelajaran Museum Virtual berbasis Model Karyawisata diharapkan mampu mengembangkan karakter peserta didik seperti kerja sama, toleransi, dan sikap peduli antar sesama. Dengan mengaplikasikan Museum Virtual dalam media pembelajaran berupa museum diharapkan mampu menstimulus peserta didik untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi yang mempengaruhi sikap nasionalisme mereka terhadap materi

yang diajarkan. Pemanfaatan teknologi Museum Virtual sebagai media bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efisien yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena Museum Virtual merupakan sesuatu hal yang baru bagi peserta didik dan mampu menstimulus minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini & Aisiah, (2024) yang menyatakan bahwa museum virtual perjuangan rakyat terhadap proses belajar karena menjadi sumber belajar sejarah lokal yang sangat layak, priktis dan efektif digunakan untuk menumbuhkan empati terhadap sejarah bagi siswa. Selain menggunakan media museum virtual, agar pembelajaran lebih efektif maka media museum virtual diintegrasikan dengan model karyawisata. Model karyawisata merupakan model pembelajaran yang membawa siswa belajar diluar lingkungan kelas untuk mempelajari suatu objek tertentu yang berkaitan dengan pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung (Amelia dkk., 2022). Penggunaan model karyawisata agar memberikan pengalaman langsung bagi siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosita dkk., (2025) yang menyatakan bahwa model karyawisata ini dapat mengkolaborasikan antara teori dan praktis, serta memberikan pengalaman lapangan yang relevan dan bermakna. Model karyawisata juga mendukung pengembangan keterampilan non-akademik seperti berfikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kepemimpinan.

Berdasarkan permasalahan dan kondisi yang ada di sekolah, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap nasionalisme siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan aktif.

Maka, dari pemaparan latar belakang diatas akan dilaksanakan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Rengasdengklok untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Tegal Jadi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Sikap nasionalisme siswa di SD Negeri 2 Tegal Jadi masih tergolong rendah atau belum berkembang.
- 2) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta metode pembelajaran yang variatif dan masih menerapkan pembelajaran tradisional yang monoton seperti penggunaan media tradisional dan metode ceramah, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pengembangan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 5) Materi pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak sehingga mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahaminya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini, diperlukan pembatasan masalah agar masalah utama dapat memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu adanya pengembangan media Museum Virtual berbasis Model Karyawisata untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa materi peristiwa rengasdengklok siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 2 Tegal Jadi. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini pembatasan masalah dibatasi dengan memfokuskan pada pengembangan Museum Virtual berbasis Model Karyawisata untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa materi rengasdengklok siswa kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 2 Tegal Jadi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi?
- 2) Bagaimanakah kelayakan Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan museum virtual berbasis model karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok muatan IPAS Kelas VI. Spesifikasi produk pengembangan ini yaitu :

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi peristiwa rengasdengklok untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa VI SD Negeri 2 Tegal Jadi.
- 2) Desain museum menarik sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.
- 3) Media ini dapat diperbanyak dan diaplikasikan melalui *handphone* pribadi, sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran lebih fleksibel.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan museum virtual berbasis karyawisata ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi rengasdengklok muatan IPAS Kelas VI ini dapat menyajikan visual peristiwa rengasdengklok, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai sikap nasionalisme.
- 2) Museum Virtual berbasis Model Karyawisata materi rengasdengklok muatan IPAS Kelas VI ini membantu guru dalam menjelaskan konsep abstrak mengenai materi peristiwa rengasdengklok secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian pengembangan museum virtual berbasis model karyawisata ini memiliki keterbatasan penelitian sebagai berikut.

- 1) Pengembangan ini berupa Museum Virtual berbasis Model Karyawisata yang digunakan untuk menjelaskan materi peristiwa rengasdengklok muatan IPAS kelas VI.
- 2) Museum Virtual berbasis Model Karyawisata muatan IPAS Kelas VI yang dikembangkan dapat diaplikasikan dengan *handphone* untuk menampilkan visual 3D peristiwa rengasdengklok.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata serta istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1) Model 4-D adalah suatu model penelitian pengembangan yang mencakup empat tahapan, yaitu tahap *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa guna mendukung proses pembelajaran.
- 3) Museum Virtual merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan objek dua dimensi (2D) dalam bentuk tiga dimensi (3D) dengan bantuan perangkat seperti smartphone, laptop, dan perangkat digital lainnya. Pada pembahasan ini akan diuraikan secara komprehensif mengenai definisi Museum Virtual, peran dan fungsi Museum Virtual serta keunggulan Museum Virtual.
- 4) Peristiwa rengasdengklok adalah salah satu materi pada kelas VI sekolah dasar yang membahas mengenai peristiwa rengasdengklok.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati yang terdapat di alam semesta beserta interaksinya.