

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan warisan sejarah yang kaya dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan bangsa. Sejarah bukan sekadar catatan masa lalu, melainkan identitas serta inspirasi bagi generasi penerus. Perjuangan melawan penjajah tidak terlepas dari peran para pahlawan yang mengorbankan jiwa dan raga demi membebaskan bangsa dan menegakkan keadilan. Secara terminologi, pahlawan adalah sosok yang dianugerahi gelar atas jasa besar dan kontribusi signifikannya terhadap negara, terutama mereka yang gugur di medan pertempuran demi kemerdekaan (Khaerul Khamzah et al., 2025). Sebagai generasi penerus, nilai-nilai patriotisme para pahlawan harus dihayati dan dipelajari. Sebagaimana ditegaskan oleh Ir. Soekarno dalam semboyan “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah,” bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu menghargai sejarah perjuangan bangsanya (Prasetya Putra Nugraha, 2021).

Dalam konteks pembelajaran sejarah nasional, figur pahlawan laki-laki seperti Soekarno, Jenderal Sudirman, Mohammad Hatta, dan Pangeran Diponegoro jauh lebih dikenal siswa karena mendapatkan porsi narasi yang besar dalam buku ajar maupun peringatan hari nasional. Dominasi pembahasan dalam buku ajar tersebut menjadikan tokoh-tokoh ini sebagai simbol utama perjuangan bangsa di sekolah. Sebaliknya, representasi pahlawan perempuan seperti Cut Nyak Dien, Rohana Kudus, Martha Christina Tiahahu, dan Dewi Sartika masih kurang terekspose baik dalam kurikulum formal maupun media pembelajaran. Kehadiran mereka sering kali hanya terbatas pada deskripsi singkat tanpa pembahasan

mendalam mengenai nilai-nilai keteladanan yang dapat diinternalisasi oleh siswa. Saat ini, materi kepahlawanan juga masih dominan disajikan melalui buku teks dan gambar statis dengan desain yang kurang menarik. Hasil telaah menunjukkan adanya ketimpangan nyata di mana porsi pembahasan tokoh pahlawan wanita jauh lebih sedikit dibandingkan tokoh laki-laki, baik secara kuantitas maupun kedalaman materinya.

Berdasarkan data dari Kementerian Sosial Republik Indonesia (2024), terdapat 200 tokoh yang telah ditetapkan sebagai Pahlawan Nasional, dengan komposisi 178 tokoh pria (89%) dan hanya 22 tokoh wanita (11%). Ketimpangan ini juga tercermin dalam buku ajar Sekolah Dasar, di mana pahlawan pria seperti Soekarno, Mohammad Hatta, dan Jenderal Sudirman lebih sering muncul dibandingkan tokoh wanita seperti Cut Nyak Dien atau R.A. Kartini. Hasil analisis isi buku kelas VI menunjukkan bahwa dari total 15 tokoh yang ditampilkan dalam buku paket IPAS, hanya 2 tokoh yang merupakan perempuan (Virdaus & Fernando, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa representasi pahlawan wanita dalam sumber pembelajaran masih terbatas dan kurang seimbang, sehingga siswa kurang mengenal kontribusi penting tokoh perempuan. Ketimpangan representasi ini bukan sekadar masalah angka, melainkan masalah keadilan informasi sejarah. Jika pahlawan pria yang merepresentasi 89% saja belum sepenuhnya dipahami siswa, maka pahlawan wanita yang hanya 11% berada dalam risiko 'terlupakan sepenuhnya' dari memori kolektif siswa. Kesenjangan ini juga tercermin dalam pengembangan media pembelajaran, di mana penelitian sebelumnya oleh Pradana & Aditya, (2020) masih berfokus pada representasi pahlawan laki-laki. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media yang mengangkat pahlawan

wanita sebagai upaya mengisi kesenjangan penelitian (*knowledge gap*) berupa masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran IPAS yang secara khusus mengangkat tokoh pahlawan nasional wanita. Fokus tersebut diharapkan tidak hanya memperluas wawasan siswa mengenai kontribusi pahlawan wanita dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia, tetapi juga menumbuhkan pemahaman bahwa kemerdekaan Indonesia merupakan hasil perjuangan kolektif yang melibatkan baik pahlawan laki-laki maupun pahlawan perempuan. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan proses pembelajaran sejarah cenderung kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, serta memberikan representasi tokoh sejarah yang lebih seimbang.

Kondisi tersebut selaras dengan temuan di SD Negeri 1 Ped, Nusa Penida, Kabupaten Klungkung. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI, sebagian besar siswa lebih mengenal pahlawan pria seperti Soekarno dan Jenderal Sudirman, namun sangat sedikit yang mampu menyebutkan pahlawan perempuan seperti Cut Nyak Dien atau Martha Christina Tiahahu. Hal ini menunjukkan dominasi figur laki-laki dalam persepsi sejarah siswa, yang menandakan ketimpangan penanaman nilai kepahlawanan di tingkat pendidikan dasar. Selain itu, guru menyatakan bahwa metode penyampaian yang masih konvensional dengan mengandalkan buku teks dan penjelasan lisan kurang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif di kelas masih terbatas, sehingga penyajian materi sejarah belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan eksploratif bagi siswa. Sedangkan, peserta didik sekolah dasar saat ini telah terbiasa memanfaatkan berbagai teknologi digital dalam kehidupan

sehari-hari. Kesenjangan antara karakteristik peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Data awal yang diperoleh melalui observasi memperkuat temuan tersebut. Dari total 25 siswa, hanya 2 siswa (8%) yang mampu menyebutkan tiga atau lebih tokoh pahlawan wanita, sementara 5 siswa (20%) hanya dapat menyebutkan satu hingga dua nama. Adapun sebanyak 18 siswa (72%) tidak dapat menyebutkan satu tokoh pun. Secara keseluruhan, sebanyak 85% siswa belum mengenal tokoh pahlawan nasional wanita dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah pahlawan nasional wanita sangat rendah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap kontribusi tokoh pahlawan nasional wanita secara proporsional (Virdaus & Fernando, 2025).

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana penyampai materi sekaligus stimulus yang mempermudah siswa dalam memahami pelajaran (Saleh & Syahrudin, 2023). Integrasi teknologi ke dalam media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif (Syachruraji et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pandangan Mertayasa et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif mampu mendukung peningkatan motivasi sekaligus partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Walaupun demikian, pemanfaatan media di sekolah saat ini masih didominasi oleh media konvensional, sehingga peluang untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif masih belum optimal. Penggunaan buku teks yang sebatas

menyajikan gambar statis dua dimensi juga membuat siswa kesulitan dalam memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih mendalam (Rizky & Yuliani, 2024). Sementara itu, media video atau animasi 3D memiliki keterbatasan pada sudut pandang yang tetap (*fixed viewpoint*), siswa hanya menjadi penonton pasif yang mengikuti alur kamera tanpa bisa mengeksplorasi objek secara mandiri. Hal ini menyebabkan sulitnya memahami detail spesifik aksi perjuangan serta kurangnya stimulasi empati, sehingga siswa gagal memahami nilai moral yang seharusnya diteladani. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses belajar masih tertahan pada level pemahaman yang bersifat hafalan semata.

Di era digital ini, diperlukan pemahaman konkret melalui inovasi teknologi yang mampu menghadirkan pemahaman sejarah secara konkret. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) menjadi solusi strategis untuk mengangkat profil pahlawan nasional wanita ke dalam media pembelajaran yang lebih modern dan eksploratif. Berbeda dengan media pembelajaran digital yang bersifat pasif, teknologi *Augmented Reality* memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan objek virtual yang terintegrasi ke dalam lingkungan nyata. Sejalan dengan karakteristik AR yang dikemukakan oleh Azuma (1997), teknologi ini menggabungkan objek nyata dan virtual, berlangsung secara *real-time*, serta menyajikan objek virtual dalam ruang tiga dimensi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Novaliendry et al., 2021). Keunggulan utama AR terletak pada kemampuannya menyajikan objek dalam sudut pandang 360 derajat, jika pada buku teks atau video posisi dan detail objek hanya terlihat dari satu sisi yang terbatas (*fixed angle*), maka melalui AR siswa dapat secara fisik menggerakkan perangkat mereka untuk mengamati model 3D pahlawan dari

berbagai sudut secara mendalam. Fungsi ini memungkinkan siswa untuk melihat detail atribut, gestur, dan aksi simbolik pahlawan yang tidak dapat ditangkap melalui media linear lainnya. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dapat membantu menghubungkan kemampuan imajinatif siswa dengan visualisasi objek yang lebih konkret melalui penyajian objek tiga dimensi. Pendekatan tersebut mendukung siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah serta mengoptimalkan efektivitas pembelajaran, khususnya bagi siswa pada fase perkembangan operasional konkret (Garz, 2021). Hal tersebut diperkuat oleh hasil riset Purnama & Alfian (2021), yang membuktikan bahwa pemanfaatan media AR pada pembelajaran sejarah siswa SD berhasil meningkatkan pemahaman secara signifikan dengan persentase keberhasilan mencapai 88,7%.

Melalui media ini, tokoh pahlawan wanita tidak hanya ditampilkan sebagai objek statis, tetapi dihadirkan melalui visualisasi animasi aksi simbolik yang memperlihatkan detail pergerakan dan peran spesifik mereka dalam sejarah. Integrasi elemen audio, teks, dan animasi dalam AR memberikan pengalaman belajar multisensori yang memungkinkan siswa mengamati langkah-langkah perjuangan tokoh secara nyata dari berbagai sudut pandang. Pendekatan ini dipadukan dengan narasi reflektif yang membimbing siswa untuk tidak sekadar melihat visual, tetapi juga meresapi nilai-nilai moral dan keteladanan pahlawan tersebut. Urgensi penelitian ini terletak pada penciptaan media yang mampu menjembatani kesenjangan antara narasi sejarah yang kompleks dengan daya imajinasi siswa sekolah dasar. Melalui visualisasi tiga dimensi, media *Augmented Reality* membantu siswa mengenali tokoh wanita secara lebih nyata sehingga materi yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk teks menjadi lebih mudah

dipahami. Dengan demikian, penyampaian materi tokoh pahlawan nasional wanita menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami perjuangan serta keteladanan setiap tokoh (Dianti et al., 2023).

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* TOKOH PAHLAWAN NASIONAL WANITA PADA MATA PELAJARAN IPAS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**”. Melalui media ini, diharapkan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi tokoh pahlawan wanita dapat meningkat secara signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa permasalahan yang didapatkan yaitu:

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tokoh pahlawan nasional wanita akibat keterbatasan media pembelajaran, seperti buku teks dan video dalam memvisualisasikan sosok dan sejarah perjuangan tokoh secara nyata, menarik, dan interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
2. Adanya ketimpangan representasi tokoh pahlawan wanita dalam buku ajar pada mata pelajaran IPAS, yang mengakibatkan terbatasnya pengetahuan siswa mengenai tokoh pahlawan nasional wanita dalam sejarah bangsa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran yang interaktif tentang tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS bagi siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan pemahaman siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality* tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS bagi siswa sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan pemahaman siswa.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* tokoh pahlawan nasional wanita pada mata pelajaran IPAS. Batasan ini dirancang untuk memastikan penelitian sesuai dengan

cakupan yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* tokoh pahlawan nasional wanita, kepraktisan serta keefektifan penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.
2. Penelitian ini berfokus pada penilaian kualitas media berdasarkan aspek kelayakan media meliputi validitas isi dan media, kepraktisan penggunaan, serta keefektifan media.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Ped, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung.
4. Media yang dikembangkan dibatasi pada 13 dari 22 tokoh pahlawan nasional wanita yang telah ditetapkan di Indonesia. Pemilihan tokoh disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada modul ajar IPAS kelas VI, serta mempertimbangkan keragaman wilayah, latar belakang perjuangan, bidang kontribusi, dan ketersediaan sumber informasi. Pembatasan tersebut dilakukan agar materi tetap sesuai dengan cakupan pembelajaran dan dapat dikembangkan secara terarah. Media memvisualisasikan 13 tokoh tersebut melalui objek 3D, animasi aksi simbolik, serta narasi teks dan audio.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah kajian terkait penerapan *Augmented Reality* pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Di samping itu, penelitian ini dapat memperdalam wawasan mengenai pemanfaatan teknologi sebagai sarana mewujudkan pembelajaran yang bermakna, sekaligus mendorong pelaksanaan pembelajaran sejarah yang lebih inklusif serta berperspektif kesetaraan gender.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menerapkan ilmu kependidikan dan teknik informatika dalam menciptakan solusi media pembelajaran yang nyata. Selain itu, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang konten sejarah yang berbasis pada pendekatan visualisasi aksi pahlawan, guna meningkatkan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran masa depan.

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi mengenai pahlawan nasional wanita yang memiliki keterbatasan dalam hal visualisasi. Pemanfaatan media tersebut dapat mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, mengurangi ketergantungan pada metode ceramah, serta membantu

menyampaikan nilai-nilai kepahlawanan kepada siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

c. Manfaat Bagi Siswa

Bagi siswa, media ini memberikan pengalaman belajar yang multisensori dan menyenangkan, sehingga mempermudah mereka dalam mengenali, memahami, dan merefleksikan nilai-nilai perjuangan tokoh pahlawan wanita.

d. Manfaat bagi Peneliti Sejenis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembanding, acuan, sekaligus pendorong bagi penelitian sejenis untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang *Augmented Reality*.

