

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini, menguraikan latar belakang penelitian yang mencakup tentang berbagai landasan yang mendasari penelitian, solusi penyelesaian, dan analisis kritis yang relevan terhadap konteks saat ini. Adapun rumusan masalah meliputi fokus permasalahan yang akan diteliti dan diselesaikan selama penelitian, serta tujuan penelitian, manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian, dan sistematika penyusunan disertasi.

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini kita telah berada dalam era globalisasi, yang ditandai dengan kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi dari berbagai belahan dunia berkat perkembangan dan kemajuan teknologi. Menurut Giddens (2003) globalisasi berkembang menjadi modernitas global melalui radikalitas dan universalisasi nilai-nilai kontemporer peradaban Barat ke seluruh dunia. Globalisasi disebut juga sebagai “era transformasi sosial”, dimana globalisasi yang ditandai dengan kemajuan IPTEK telah melahirkan kebiasaan, pola pikir dan gaya hidup yang kompetitif. Sehingga hal tersebut menuntut peran setiap individu untuk mampu beradaptasi dan mengikuti perubahan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang cepat, agar tidak terdegradasi oleh kemajuan zaman (Tilaar, 2019).

Globalisasi sekarang ini sudah sudah menembus setiap aspek masyarakat, mulai daerah perkotaan, daerah pedesaan, bahkan sampai daerah yang terpencil sekalipun, sehingga hal ini memberikan dampak positif dan negatif. Menurut Rzayeva (2019) konsekuensi positif dampak dari globalisasi salah satunya adalah transformasi nilai dan sikap individu yang mengubah proses berpikir irasional menjadi rasional. Hal ini terjadi karena kemudahan akses informasi dan komunikasi yang begitu cepat di masyarakat, sehingga mampu mengubah cara pandang dan cara berpikir mereka. Kondisi ini juga berdampak pada dunia pendidikan, bahwa penggunaan media ICT (*Information and Communication Technology*) dalam

pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi (Laugi, 2018; Nasrulloh & Ismail, 2017). Seiring dengan perkembangan waktu, integrasi media ICT dalam proses pendidikan menjadi semakin penting dan mendesak. Kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah pola pengajaran tradisional menjadi pembelajaran berbasis teknologi serta digitalisasi sumber daya pembelajaran, yang tentunya hal ini memberikan dampak positif terhadap pendidikan (Salim et al., 2014).

Saat ini, dunia pendidikan telah berada pada era pengetahuan (*knowledge age*), yang ditandai dengan percepatan dan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Perkembangan tersebut diperkuat dengan semakin masifnya media dan teknologi digital. Namun, kemajuan teknologi di era globalisasi juga memiliki dampak negatif. Masyarakat menjadi percaya bahwa teknologi telah membuat hidup mereka lebih mudah, sehingga mereka memiliki rasa mandiri dan tidak lagi bergantung pada orang lain dalam beraktivitas. Mereka sering mengabaikan fakta bahwa mereka pada dasarnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan keterlibatan satu sama lain. Selain itu, menurut Jumrana et al., (2020) dampak negatif lainnya dari globalisasi adalah munculnya konsumerisme, permisivisme, dan dekadensi moral di masyarakat. Selain itu, arus globalisasi juga telah membuka peluang bagi berkembangnya organisasi radikal yang bisa menggerus keutuhan bangsa Indonesia (S. Aziz, 2019). Oleh karena itu, pendidikan karakter harus ditanamkan di sekolah sejak dini agar generasi emas Indonesia tahun 2045 mempunyai mental yang baik, tidak mudah terpengaruh dunia luar dan dapat bersaing dengan negara-negara maju di dunia (Perkasa, 2020).

Pendidikan karakter merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas, berbakat, berkepribadian unggul, dan berakhlak mulia dalam proses pembangunan suatu bangsa (Nono et al., 2018). Sejalan dengan hal tersebut, Pemerintah melalui kebijakannya telah menerbitkan Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program PPK ini bertujuan untuk mendorong terciptanya pendidikan berkarakter, bermoral, dan berkualitas yang merata di seluruh Indonesia (Perpres RI No.87, 2017).

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan Perpres Nomor 87 Tahun 2017, Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mempunyai beberapa tujuan utama, yaitu:

(1) membangun dan membekali siswa sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, (2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi siswa dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, non-formal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, (3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, siswa, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Prinsip dasar pendidikan karakter juga tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (PBP). Tujuan utama program PBP ini adalah sebagai berikut: (1) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan, (2) menumbuh kembangkan kebiasaan yang baik sebagai bentuk pendidikan karakter sejak di keluarga, sekolah dan masyarakat, (3) menjadikan pendidikan sebagai gerakan yang melibatkan pemerintah, masyarakat dan keluarga, dan (4) menumbuh kembangkan lingkungan dan budaya belajar yang serasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat (Permendikbud No. 23, 2015). Karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan, yang akhirnya menjadi suatu karakter yang tertanam dan melekat pada diri siswa.

Karakter yang menjadi prioritas utama PPK bersumber dari nilai-nilai Pancasila yaitu meliputi: religius, nasionalisme, mandiri, integritas, dan gotong royong (Perpres RI No. 87 Tahun 2017). Setiap pembelajaran di sekolah maupun di rumah harus mencakup penerapan nilai-nilai yang ditujukan pada sikap siswa dalam aktivitas sehari-hari. Gambar 1.1 berikut ini menggambarkan landasan pendidikan karakter dalam nilai utama (*core value*) PPK (Kemdikbud, 2017).



Gambar 1.1 Nilai-nilai Lima Karakter Utama PPK

Berdasarkan pada Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa lima nilai-nilai karakter utama PPK merupakan kristalisasi dari 18 nilai karakter pendidikan yang didasarkan pada filosofi pendidikan karakter Ki Hajar Dewantara. Nilai-nilai tersebut meliputi olah pikir terkait literasi, olah raga terkait kinestetik, olah hati terkait etika, dan olah karsa terkait estetika.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan proses penguatan dan pembaruan gerakan pendidikan karakter nasional yang telah dimulai pada tahun 2010 (Budiman & Suva, 2018). Kebutuhan untuk memprioritaskan penguatan pendidikan karakter menjadi semakin mendesak, karena munculnya berbagai permasalahan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa. Permasalahan tersebut antara lain berupa tindakan intoleransi dan kekerasan atas nama agama yang merusak keberagaman dan keutuhan NKRI, serta maraknya gerakan separatis dan perilaku kekerasan di masyarakat. Selain permasalahan yang membahayakan keutuhan dan masa depan negara, Indonesia juga perlu menghadapi dampak globalisasi yang telah mengikis rasa cinta tanah air dan nasionalisme (Hanipah et al., 2022). Perilaku nasionalisme merupakan bagian dari nilai-nilai budi pekerti yang harus dimiliki oleh setiap siswa sebagai bagian dari kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara (Meldawati & Ersi, 2020).

Freddy Widya Ariesta, 2024

*DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
 BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nasionalisme adalah kesadaran dan kecintaan terhadap negara dan tanah air yang ditunjukkan melalui sikap dan tindakan individu atau kelompok (Rukiyati, 2019). Namun, di era sekarang, rasa nasionalisme semakin luntur dan hilang di tengah masyarakat. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya individu, terutama generasi muda, yang meninggalkan warisan budaya sebagai identitas bangsa. Selain itu, menurut Hidayanta & Dewi (2021) banyak masyarakat Indonesia kini lebih bangga menggunakan barang-barang buatan luar negeri serta berperenampilan dan berbahasa seperti orang Barat.

Perubahan dan perkembangan budaya di masyarakat mendukung terjadinya akulturasi dan asimilasi budaya Indonesia, terutama di era keterbukaan informasi dan teknologi komunikasi yang canggih. Dampak positif dari akulturasi dan asimilasi dapat dilihat dari pergeseran pola kognitif yang mendorong kemajuan masyarakat, seperti memanfaatkan teknologi dan menyerap budaya luar yang baik untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia (Hidayat, 2020). Meskipun kita dapat mengenal dan mempelajari budaya luar, kita harus tetap menjaga dan melestarikan budaya asli Indonesia sebagai bagian dari sikap nasionalisme.

Sikap nasionalisme mencakup rasa bangga menjadi satu kesatuan yang utuh, yang terbentuk dari berbagai suku, kepercayaan, budaya, dan perilaku sosial lainnya dalam konsep "Bhinneka Tunggal Ika" di dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (Awaliyah et al., 2022). Adapun menurut Putri et al. (2020) nasionalisme adalah perasaan bangga dan setia terhadap bangsanya yang ditandai dengan penghargaan, rasa hormat, dan dedikasi individu terhadap negaranya. Kebanggaan ini akan terlihat dari usaha seseorang dalam membela, menjaga, dan melindungi negara serta kesediaannya untuk berkorban demi tanah air. Rendahnya nilai nasionalisme dalam masyarakat dapat memicu masalah seperti konflik, kemiskinan, pengangguran, terorisme dan lainnya (Lestari et al., 2019). Rasa nasionalisme yang rendah membuat seseorang lebih mementingkan kelangsungan hidupnya sendiri daripada memikirkan kepentingan orang lain atau negaranya. Sebaliknya, individu dengan nasionalisme tinggi cenderung mampu mengapresiasi, menjaga, dan menghormati keragaman budaya Indonesia (Lestiana et al., 2022).

Indonesia dikenal dengan keberagaman bahasa, agama, dan suku yang harus kita hargai dan lestarikan agar tetap eksis dan menjadi kebanggaan di dunia Internasional. Karakter nasionalisme seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal ini mencakup kemauan diri, semangat belajar, dan pengetahuan individu. Sementara itu, faktor eksternal mencakup tindakan orang lain, pengaruh globalisasi, dan kemajuan teknologi (Abdullah et al., 2019).

Esensi nasionalisme di Indonesia adalah menumbuhkan jati diri bangsa yang mengutamakan persatuan dan kesatuan di atas perbedaan agama, budaya, dan suku, untuk membentuk eksistensi sebuah negara (Dahliyana & Suabuana, 2019). Pemerintah menyadari pentingnya menanamkan dan membina karakter nasionalis sejak dini, sehingga lingkungan sekolah merupakan tempat yang sangat berpengaruh dalam menanamkan norma, keyakinan, dan kebiasaan yang berkontribusi pada pengembangan karakter siswa (Rusiyono & Apriani, 2020). Dengan menanamkan rasa nasionalisme sejak dini, generasi muda Indonesia diharapkan tumbuh dengan karakter yang kuat, memiliki wawasan kebangsaan, dan cinta terhadap tanah airnya. Sehingga, membangun karakter nasionalisme di usia Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk siswa menjadi individu yang mampu mengisi dan mempertahankan kemerdekaan serta kedaulatan bangsa dan negara Indonesia sejak dini.

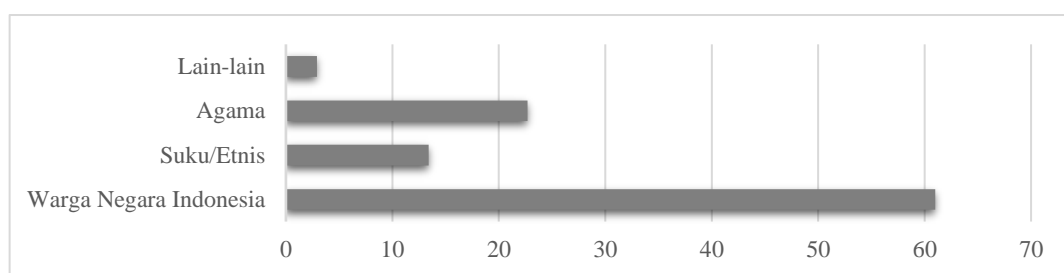
Namun, realita saat ini menunjukkan bahwa generasi sekarang lebih rentan terhadap hilangnya rasa dan sikap nasionalisme dibandingkan generasi sebelumnya. Motivasi utama generasi muda dalam menghadapi tantangan pembangunan masa kini bukan lagi keinginan untuk meneladani para juara dan rasa hormat serta kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Bahkan, sikap nasionalisme pada generasi muda Indonesia saat ini mencerminkan adanya degradasi (Apriani & Sari, 2020). Hal ini sesuai dengan temuan survei yang dilakukan Lembaga Survei Indonesia (LSI) yang mengungkapkan bahwa proporsi masyarakat yang Pro-Pancasila mengalami penurunan selama tiga belas tahun terakhir (Setiawan, S. R. D., & Meiliana, D., 2018). Survei menunjukkan bahwa, sejak tahun 2005-2018 jumlah warga Indonesia, khususnya kelompok muda di level pendidikan formal menurun setidaknya 10%, kemudian di sisi lain menurut LSI, terjadi pertumbuhan

Freddy Widya Ariesta, 2024

*DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

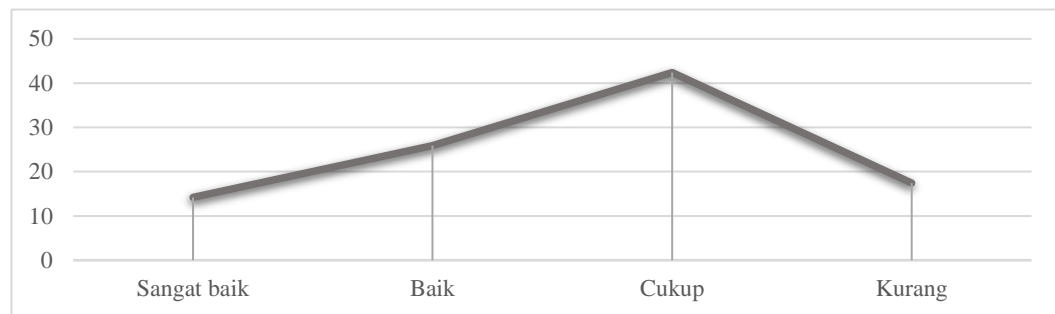
sebesar 9% pada proporsi penduduk yang mendukung NKRI dengan hukum syariah. Selain itu, menurut data survei LSI (dalam Setiawan, S. R. D., & Meiliana, D., 2018) menunjukkan bahwa, hanya 61,4% populasi yang mengidentifikasi diri mereka sebagai warga negara Indonesia, sedangkan 13,4% lainnya mengidentifikasi diri mereka berdasarkan etnis dan 22,7% mengidentifikasi diri mereka berdasarkan agama. Adapun survei identitas kebangsaan dapat dilihat pada Gambar 1.2 berikut.



Gambar 1.2 Survei LSI tentang Identitas Kebangsaan (Setiawan, S.R.D., & Meiliana, D., 2018)

Berdasarkan temuan survei LSI yang dilakukan pada tahun 2018, hanya 61,4% masyarakat Indonesia yang merasa bangga dan menyebut dirinya sebagai WNI (Warga Negara Indonesia), sisanya cenderung mengidentifikasi dirinya berdasarkan agama, suku, etnis, atau ras, yang menandakan tingkat nasionalisme di Indonesia masih relatif rendah. Dalam konteks pendidikan di jenjang Sekolah Dasar, Erviana, V. Y. (2021) dalam penelitiannya menemukan beberapa dampak permasalahan terkait rendahnya rasa nasionalisme siswa, diantaranya meliputi: tindakan kekerasan antar siswa, kenakalan, dan bullying. Selain itu, banyak juga siswa yang mudah tersulut emosi, kurangnya rasa saling menghormati dan menghargai, serta kurangnya empati antar siswa.

Lebih lanjut, studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tahun 2022, dengan melibatkan 344 siswa dari 10 Sekolah Dasar di DKI Jakarta, menemukan bahwa hanya 14,2% siswa memiliki karakter nasionalisme dalam kategori yang sangat baik, 25,9% berada dalam kategori baik, 42,4% cukup, dan 17,4% dalam kategori kurang. Hasil survei disajikan pada Gambar 1.3 berikut.



Gambar 1.3 Survei Tingkat Kategori Karakter Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta (Peneliti, 2022)

Hasil studi pendahuluan yang ditampilkan dalam Gambar 1.3 menunjukkan bahwa tingkat nasionalisme siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta masih cenderung rendah, sehingga memerlukan upaya intensif untuk membangun karakter nasionalisme mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020), yang menemukan bahwa di era digital saat ini, sangat sedikit siswa di Sekolah Dasar yang hafal lagu-lagu nasional. Selain itu, lunturnya rasa nasionalisme juga terlihat dari ketidakseriusan siswa saat mengikuti upacara bendera setiap hari Senin di Sekolah, bahkan beberapa siswa cenderung lebih bangga saat menggunakan produk luar negeri daripada produk buatan Indonesia.

Amalia & Najicha (2022) menegaskan bahwa kondisi nasionalisme yang rendah dan buruk di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda, berpotensi mengancam keberlangsungan masa depan sebuah bangsa dan negara. Oleh sebab itu, lingkungan pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme kepada siswa. Diperlukan kolaborasi dan upaya kolaboratif yang kuat antara keluarga, institusi, dan komunitas untuk mengembangkan karakter nasionalisme pada generasi muda saat ini, yang dikenal sebagai generasi alfa.

Generasi alpha adalah sebutan untuk anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dari orangtua generasi milenial. Saat ini, generasi alpha telah memasuki usia pendidikan dasar. Mereka adalah generasi yang paling sering bersosialisasi dengan internet dan paling akrab dengan teknologi digital dibandingkan generasi sebelumnya (McCrindle, 2015). Menurut Tafonao et al. (2020) fasilitas dan teknologi yang lengkap dan canggih membuat generasi alpha menjadi generasi

yang memiliki daya juang paling rendah. Akibatnya, banyak kelemahan yang dimiliki, antara lain *bossy*, mendominasi, dan suka mengatur. Karena teknologi merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka, maka kemampuan berkomunikasi mereka juga cenderung rendah. Namun, hal ini berbeda dengan pendapat Ramadlani & Wibisono (2017) yang berpendapat bahwa generasi alpha merupakan generasi terampil, mereka adalah generasi era digital yang selalu aktif mencari informasi untuk mengakomodasi rasa keingintahuannya.

Generasi alpha memiliki keterampilan mengumpulkan informasi dengan cepat dan merupakan generasi paling melek digital. Mereka telah tumbuh dengan teknologi digital sejak dini dan belajar lebih lama melalui konsep pembelajaran digital (Dos Reis, 2018; Thompson, 2013). Sehingga generasi alfa, merupakan generasi yang memiliki lebih banyak tantangan dibandingkan generasi sebelumnya. Pengaruh teknologi akan memberikan mereka peluang untuk berkembang sangat cepat, tetapi disisi lain bisa berdampak pada permasalahan karakter. Oleh karena itu, pendidikan karakter mutlak diperlukan untuk mengurangi hal-hal negatif dan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki di masa depan. Menanamkan karakter nasionalisme sejak dini sangat penting untuk membentuk generasi alpha yang berakhlak mulia, berkompeten, dan berkualitas. Penanaman karakter nasionalisme pada anak usia dini khususnya untuk usia Sekolah Dasar tidaklah mudah dan perlu perhatian khusus. Membangun nilai karakter di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai strategi dan pendekatan yang menitikberatkan pada nilai-nilai sosial agar dapat terinternalisasi dalam diri siswa (Wiliandani et al., 2016).

Penanaman nilai nasionalisme dalam dunia digital dewasa ini menjadi tantangan yang lebih besar dan sulit (Asyari & Dewi, 2021). Seorang guru mempunyai peran yang sangat penting dalam melakukan proses penanaman nilai-nilai karakter nasionalisme di Sekolah Dasar. Guru merupakan tokoh utama yang bertanggungjawab dalam mencapai tujuan pendidikan dengan mengembangkan program dan model pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman (Savitri, 2020). Konsep pendidikan abad ke-21 telah mempengaruhi berbagai komponen pendidikan, termasuk kualitas pendidik, kurikulum, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran. Perubahan ini berdampak

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masa sekarang.

Proses pendidikan di sekolah saat ini seharusnya tidak hanya berupa kegiatan guru mengajar dan siswa belajar, tetapi juga menciptakan interaksi dan kolaborasi untuk membangun lingkungan belajar yang kondusif dan aktif, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan sesuai kurikulum. Sehingga, diperlukan perubahan paradigma dalam sistem pendidikan yang menyediakan keterampilan abad 21 bagi siswa untuk menghadapi kehidupan global (Soh et al., 2010). Sejalan dengan hal tersebut, maka pembelajaran abad 21 harus menekankan kemampuan siswa dalam mencari informasi, merumuskan masalah, berpikir analitis, dan berkolaborasi (Maryanto, 2015). Sehingga, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu mengimplementasikan dan mengintegrasikan teknologi sebagai sarana media belajar untuk membangun proses pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012) berpendapat bahwa Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, merancang materi pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau desain yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri siswa (Sukmadinata, N. S., & Syaodih, E., 2012:151). Perubahan yang dimaksud bukanlah hanya menyangkut perubahan konten kurikulum saja, melainkan perubahan pedagogy dan pengajaran, yaitu perubahan dalam bertindak dari *simple action* ke arah *comprehensive action* dan peralihan dominasi pengajaran tradisional menuju pengajaran berbasis teknologi. Sudah saatnya kita mengubah paradigma proses pembelajaran di dalam kelas menjadi suatu proses yang penuh dengan pengalaman, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan gurunya atau temannya, serta membangun dan mengorganisasikan pengetahuan, melibatkan diri dalam penelitian (*scientific thinking*), belajar membaca & menulis (*literacy*) dan menganalisis serta mampu mengkomunikasikan apa yang mereka alami sebagai suatu pemikiran baru dalam bentuk wujud pengalaman belajar.

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ketrampilan yang wajib dimiliki oleh siswa di era saat ini adalah ketrampilan mengolah informasi, pemanfaatan teknologi dan media, kolaborasi dan komunikasi, serta berpikir kritis dan pemecahan masalah (Lay & Osman, 2018). Sehingga, untuk menghadapi pembelajaran di abad 21, setiap siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Fryydenberg & Andone, 2011; Saavedra & Opfer, 2012). Hal tersebut relevan dengan Renstra Kemdikbud 2020-2024 yang telah mengidentifikasi 9 tantangan yang dihadapi dalam memajukan pendidikan terkait dengan ekosistem pendidikan, guru, pedagogi, dan kurikulum atau program. Adapun tantangan pemajuan Pendidikan dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut (Kemdikbud, 2020).

Tabel 1.1 Tantangan Pemajuan Pendidikan

No	Tantangan
1.	Mengubah persepsi belajar dari tugas yang berat menjadi suatu usaha yang menyenangkan dan memuaskan
2.	Transisi dari sistem pendidikan tertutup, dimana pemangku kepentingan beroperasi secara independen, ke sistem pendidikan terbuka, dimana pemangku kepentingan berkolaborasi.
3.	Transformasi guru dari sekedar penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran
4.	Membebaskan metode pengajaran, rencana pendidikan, dan sistem evaluasi yang berfokus pada konten untuk memprioritaskan keterampilan dan prinsip.
5.	Menggeser pendekatan pembelajaran dari metode seragam menjadi metode yang terfokus pada individu siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka
6.	Transisi dari pembelajaran manual/tatap muka tradisional ke pembelajaran berbasis teknologi.
7.	Mengubah program pendidikan yang dikendalikan pemerintah menjadi program yang relevan dengan industri.
8.	Membebaskan pendidikan dari kekangan birokrasi administratif untuk mendorong inovasi
9.	Mengubah lingkungan pendidikan yang dikendalikan pemerintah menjadi sistem yang ditentukan oleh otonomi dan keterlibatan aktif (lembaga) dari seluruh pemangku kepentingan.

Berdasarkan pada Renstra Kemdikbud tahun 2020-2024 yang ditunjukkan pada Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa, harus ada perubahan paradigma pendidikan di Indonesia, terutama pada proses pembelajaran di abad-21 yaitu dalam memerdekakan pedagogi, kurikulum, dan asesmen yang dikendalikan oleh konten menjadi berbasis kompetensi dan nilai-nilai yang difasilitasi oleh inovasi dan teknologi. Hal tersebut relevan dengan pernyataan Ali Bin Abi Thalib (dalam (Nawawi, 2011) bahwa “didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu”. Teknologi dirancang untuk memudahkan berbagai aktivitas manusia dan akan terus berkembang sejalan dengan perubahan zaman.

Perkembangan teknologi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam lingkungan pendidikan di sekolah. Penggunaan teknologi yang tepat sebagai strategi pembelajaran memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna melalui partisipasi aktif dalam berbagai aktivitas belajar (Khlaisang & Songkram, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan gagasan inovatif dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pemahaman dan merangsang minat belajar siswa (Sardiman, 2018). Kemajuan dan kecanggihan teknologi yang terus berkembang, seperti halnya teknologi *virtual reality*, penting bagi guru untuk dapat mengadopsi, dan mengintegrasikannya ke dalam praktik pembelajaran (Wu et al., 2023).

Realitas virtual memungkinkan pengguna mereplikasi dunia nyata atau abstrak dalam 3D (Bos et al., 2022; Tan et al., 2022). Teknologi ini menciptakan rasa kehadiran bagi penggunanya, memberikan mereka ilusi berada di dunia fisik, meski sebenarnya sedang tenggelam dalam simulasi dunia buatan *virtual*. Teknologi *virtual reality* (VR) memungkinkan terciptanya dunia *virtual* dengan mereplikasi lingkungan secara digital dan memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain (Zhang et al., 2019). Teknologi VR telah memberikan manfaat besar di berbagai bidang, seperti: militer, penerbangan, kedokteran, olahraga, dan kini mulai dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk merevolusi proses belajar mengajar, yaitu dengan meningkatkan visualisasi, interaksi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

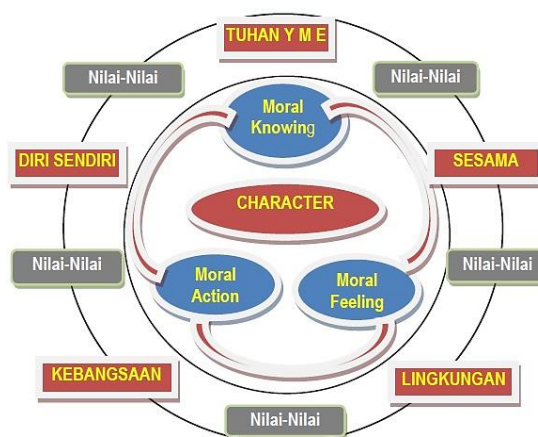
Penggunaan teknologi dan media ICT memegang peranan penting dalam proses pembelajaran saat ini. Bahkan, beberapa penelitian menunjukkan adanya tren positif terkait difusi teknologi dan pemanfaatan informasi komunikasi dalam pendidikan selama dua dekade terakhir (Ivanova et al., 2014). Namun, berdasarkan kajian bibliometrik yang dilakukan peneliti terhadap 236 database publikasi Scopus pada periode 1996-2023 mengungkapkan bahwa, pengintegrasian teknologi VR dalam pembelajaran di Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan pengintegrasian teknologi VR di dalam kurikulum pendidikan dasar untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, meningkatkan inklusivitas, dan aksesibilitas siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas.

Menurut Slavova & Mu (2018) teknologi VR memiliki potensi besar untuk menjadi standar dalam pendidikan, menawarkan cara dan pengalaman baru yang menarik bagi siswa. Selain itu, pembelajaran dengan teknologi VR dapat meningkatkan fokus siswa dan merangsang peran aktif dalam memperoleh dan mengkonstruksi pengetahuan (Mulyadi et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman A.M. (2015) bahwa belajar adalah proses dinamis di mana siswa secara aktif merekonstruksi makna dan pengalamannya.

Menurut Billingham et al. (2015) potensi pengembangan VR dalam pendidikan masih sangat luas. Sehingga, para pendidik dan peneliti perlu mengeksplorasi karakteristik unik dari teknologi VR untuk mengatasi tantangan pembelajaran saat ini, terutama terkait dengan pembangunan karakter nasionalisme siswa di Sekolah Dasar. Pengembangan dan pengintegrasian teknologi VR dalam pembelajaran perlu diupayakan, karena kurikulum abad-21 telah mendorong pemanfaatan teknologi inovatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konstruktif dan bermakna bagi siswa (Acedo & Hughes, 2014). Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada “Pengembangan Model Pembelajaran *Stimulation-Immersion-Collaboration-Action* Berbasis *Virtual Reality* (SICA-VR) dalam Membangun Karakter Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti melalui kuesioner untuk menilai kebutuhan akan model pembelajaran SICA-VR yang melibatkan 54 guru dari 10 Sekolah Dasar di DKI Jakarta, menunjukkan bahwa sebanyak 93,7% atau 51 dari guru tersebut menyatakan ketertarikan dan memberikan respon positif terhadap implementasi model SICA-VR. Hal ini menegaskan bahwa terdapat dukungan yang kuat dan kepercayaan yang tinggi terkait potensi penggunaan model pembelajaran SICA-VR sebagai sumber daya pendidikan yang efisien dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengintegrasian teknologi *virtual reality* (VR) ke dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan membentuk karakter nasionalisme siswa secara optimal dan efektif. Teknologi VR dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Penggunaan teknologi ini juga memungkinkan siswa untuk merasakan situasi dan lingkungan yang mendalam, memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran serta nilai-nilai nasionalisme.

Model pembelajaran SICA-VR ini diterapkan dan diujicobakan dalam pembelajaran tematik Kurikulum 2013 pada siswa kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi Tema 7, “Peristiwa dalam Kehidupan.” Model ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang unik dan interaktif dengan memanfaatkan konten VR yang imersif. Model pembelajaran SICA-VR ini dapat membantu siswa mempelajari materi IPS dengan lebih mendalam, menggali dan membangun nilai-nilai nasionalisme, serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model ini juga menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam mengeksplorasi sumber belajar dan media VR untuk memperkaya pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan Lickona (2009:53) bahwa pembangunan karakter harus mencakup 3 aspek yaitu: *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action* dalam pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal. Adapun kerangka pendidikan karakter dapat dilihat pada Gambar 1.4 berikut.



Gambar 1.4 Kerangka Pendidikan Karakter

(Sumber: Latifah, 2014)

Berdasarkan ketiga aspek pendidikan karakter tersebut, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berkarakter baik adalah mereka yang mengetahui hal yang baik (*moral knowing*), memiliki keinginan untuk melakukan hal baik (*moral feeling*), dan mengimplementasikan hal baik (*moral action*). Ketiga komponen ini membentuk kebiasaan berpikir, hati, dan bertindak yang baik terhadap Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan, dan bangsa. Dalam konteks ini, integrasi dan pembangunan nilai-nilai karakter nasionalisme melalui model pembelajaran SICA-VR di Sekolah Dasar sangat relevan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konsep dan kesimpulan yang diuraikan dalam latar belakang penelitian, tujuan utama penelitian ini adalah merumuskan permasalahan umum, yaitu: “Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran *Stimulation-Immersion-Collaboration-Action* Berbasis *Virtual Reality* (SICA-VR) dalam Membangun Karakter Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar”? Adapun sub-rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi faktual karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan dan validitas model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar?

Freddy Widya Ariesta, 2024

DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar?
5. Bagaimana persepsi siswa dan guru kelas di Sekolah Dasar terhadap implementasi model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang Model Pembelajaran *Stimulation-Immersion-Collaboration-Action* Berbasis *Virtual Reality* (SICA-VR) dalam Membangun Karakter Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi faktual karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar.
3. Menilai kelayakan dan validitas model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar
4. Menguji keefektifan model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan persepsi siswa dan guru kelas di Sekolah Dasar terhadap implementasi model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik dalam bidang teoritis maupun praktis. Keuntungan potensial dari penelitian ini dapat diringkas sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi pada literatur akademik terkait dengan model pembelajaran SICA-VR, untuk memperkaya wawasan baru dan memperluas pemahaman tentang implementasinya di Sekolah Dasar.
2. Sebagai landasan teoritis yang dapat digunakan oleh pendidik dan pembuat kebijakan dalam menganalisis potensi dan mengevaluasi penerapan model

Freddy Widya Ariesta, 2024

*DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran SICA-VR untuk membangun karakter nasionalisme, serta memberikan panduan untuk mengintegrasikan teknologi *virtual reality* dalam kurikulum di Sekolah Dasar

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa : Model SICA-VR dapat memberikan pengalaman belajar yang imersif, menarik dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi, serta apresiasi terhadap nilai-nilai nasionalisme.
2. Bagi guru : Menyediakan sumber belajar dan media inovatif seperti, *virtual* museum MONAS, *virtual* museum proklamasi dan *virtual* museum sumpah pemuda, yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk memperkaya metode pengajaran dan mendukung pembangunan karakter nasionalisme di Sekolah Dasar.
3. Bagi Sekolah : Implementasi model pembelajaran SICA-VR berkontribusi pada peningkatan karakter nasionalisme siswa, dan mendukung program pendidikan karakter di Sekolah Dasar.

1.5 Sistematika Penulisan Disertasi

Bab I Pendahuluan, diawali dengan latar belakang yang menguraikan tentang pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi telah mempengaruhi bidang pendidikan, sehingga media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) mau tidak mau akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, sudah semestinya guru sebagai pelaksana proses pembelajaran harus mampu merancang, mengembangkan, menggunakan dan mengevaluasi penggunaan media berbasis teknologi dengan baik dan optimal. Pada latar belakang dijelaskan pula urgensi mengenai pendidikan karakter, khususnya yang berkaitan dengan prinsip-prinsip nasionalis yang mulai luntur pada kalangan remaja dan generasi alpha, di tengah gempuran budaya asing dan perkembangan teknologi yang semakin masif. Pembelajaran merupakan elemen kunci dalam membentuk, mentransformasi, mentransmisikan, dan mengembangkan nilai-nilai karakter, khususnya nasionalisme sejak usia dini di jenjang Pendidikan Dasar.

Berdasarkan isu-isu yang teridentifikasi, dirumuskan menjadi pertanyaan-

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pertanyaan penelitian yang dijadikan dasar pijakan dari penelitian ini. Selain itu, Penelitian ini juga menyajikan manfaat dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan disertasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang disertasi ini.

Bab II Kajian Teori, menguraikan tentang berbagai landasan teori belajar dalam pengembangan model pembelajaran berbasis *virtual reality* seperti : teori konektivisme, sosiokultural, behavioristik, dan konstruktivisme. Selain itu terdapat pula paparan terkait dengan konsep pengembangan model pembelajaran yang terdiri dari definisi model, ciri-ciri model, fungsi model, dan berbagai jenis model pembelajaran. Selanjutnya terkait dengan sub bab *virtual reality* memaparkan tentang konsep *virtual reality*, jenis-jenis produk *virtual reality*, kelebihan dan kekurangan *virtual reality*. Adapun kajian konsep karakter nasionalisme membahas tentang landasan pendidikan karakter, definisi, dan indikator nasionalisme. Terakhir terkait dengan kajian hakikat IPS di Sekolah Dasar mengkaji tentang pengertian IPS, konsep IPS di SD, dan tujuan IPS di SD. Selain landasan teori, bab ini juga menyajikan beberapa kajian penelitian terdahulu yang relevan dan mendeskripsikan kerangka atau alur berpikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, memaparkan tentang kerangka metodologis yang digunakan dalam penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa Sekolah Dasar. Teknik penelitian ini didasarkan pada 10 tahap penelitian dan pengembangan yang diuraikan oleh Borg & Gall yang di mulai dari studi pendahuluan, pengembangan konsep, prototipe model, hingga implementasi model di Sekolah Dasar. Lokasi penelitian ditentukan berdasarkan kriteria tertentu yang mendukung tujuan penelitian, sementara subjek penelitian melibatkan siswa kelas V Sekolah Dasar yang akan menggunakan model pembelajaran SICA-VR. Selanjutnya bab ini juga membahas terkait dengan teknik dan instrument penelitian yang digunakan dalam menghasilkan data penelitian. Kemudian yang terakhir adalah menyajikan teknik analisis data yang dimulai dari analisis uji kevalidan produk sampai dengan analisis uji keefektifan produk yang

Freddy Widya Ariesta, 2024

**DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dikembangkan yaitu model pembelajaran SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme siswa.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan terkait dengan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang dilakukan di lapangan. Paparan data pada hasil penelitian dibuat secara spesifik yang dilakukan dari awal hingga akhir penelitian berdasarkan poin-poin pada rumusan masalah. Hasil penelitian yang disajikan sesuai dengan data temuan di lapangan, adapun pembahasan menyajikan data hasil penelitian yang dielaborasi dengan teori-teori terkait yang relevan.

Bab V meliputi Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bagian kesimpulan menawarkan gambaran singkat tentang temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Selanjutnya implikasi menjelaskan terkait dengan dampak yang dihasilkan dari penelitian ini. Adapun rekomendasi penelitian bersifat menyeluruh bagi semua pemangku kepentingan yang menggunakan model pembelajaran SICA-VR dan media teknologi *virtual reality* dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa, guru maupun sekolah. Kesimpulannya, temuan, konsekuensi, dan saran penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak besar bagi kemajuan dan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di masa depan.