

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi di abad 21 ini tak dapat dipungkiri berkembang dengan pesatnya, tidak hanya berkembang sebagai media untuk berinteraksi sosial (media sosial), tetapi di bidang Pendidikan pun juga ikut mengalami perkembangan. Di masa kini komponen dalam pendidikan hampir seluruhnya melibatkan teknologi. Dalam proses belajar mengajar juga tak bisa terlepas dari penggunaan teknologi. Teknologi informasi saat ini harus terintegrasi dengan semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada alat bantu Pendidikan atau media pembelajaran.

Alat bantu pendidikan atau media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Berkenaan dengan hal itu (Sanjaya, 2012) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang mengandung pesan Pendidikan.

Menelisik dari Permendikbud Nomor. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan bahwa kualifikasi keterampilan lulusan yang diharapkan mencakup perilaku, pengetahuan, serta keahlian. Salah satu pengetahuan yang mesti dicapai oleh siswa ialah penguasaan teknologi, bermacam usaha dicoba guna mendapatkan output yang mencukupi sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang diharapkan tersebut antara lain dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan media yang efisien, menarik serta pula efektif, pemilihan media diarahkan sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai oleh peserta didik. Salah satu media saat ini yang berkembang dan banyak dipelajari dan dikaji oleh pendidik (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019).

Media mampu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikirnya, media juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Oleh karena itu media bisa dijadikan senjata utama seorang guru dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Namun, jika penggunaan media kurang pada proses pembelajaran maka berdampak pada lebih banyaknya penggunaan metode ceramah

dalam kegiatan pembelajaran, metode ceramah ini sering membuat perhatian peserta didik tidak terpusat pada pemberian materi yang diberikan oleh guru, peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh sehingga menjadikan sebuah pembelajaran sebagai hafalan ataupun teori saja dan menjadi kurang bermakna.

Media juga sangat penting dalam penyesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik untuk memahami suatu konsep yang sedang dibelajarkan. Tingkatan pengalaman memperoleh informasi juga digambarkan oleh Dale (dalam Arsyad, 2013) sebagai suatu proses komunikasi materi yang hendak disampaikan oleh guru disebut pesan, guru menuangkan pesan tersebut ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima informasi menafsirkan pesan tersebut (*decoding*).

Maka dari itu, media merupakan hal yang harus ada dalam proses belajar. Jadi, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika peserta didik melihat apa yang disampaikan oleh guru itu menarik, maka peserta didik pun akan merasa tertantang dan antusias untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru serta suasana belajar akan lebih menyenangkan. Apalagi dengan adanya perkembangan teknologi saat ini guru mampu menciptakan media yang dapat menarik antusias siswa. Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2013) terdapat tingkatan utama modus belajar yaitu *Enactive*, pengalaman langsung; *Iconic*, pengalaman piktorial/gambar serta *Symbolic* atau pengalaman Abstrak.

Menurut Fraenkel dalam (Rahmaniah, 2012) terdapat empat kategori tujuan dalam IPS, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Pengetahuan didefinisikan sebagai kemampuan dan pemahaman sejumlah besar informasi dan ide-ide. Tujuan dari pengetahuan ini ialah untuk membantu peserta didik belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, tubuh mereka dan dunia sosial. Keterampilan didefinisikan sebagai pengembangan beberapa kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang diperoleh. Ada beberapa keterampilan dalam IPS yaitu keterampilan berpikir, keterampilan akademik, keterampilan meneliti, dan keterampilan sosial. Sedangkan sikap diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan dan menganut keyakinan, minat, pendapat, dan kecenderungan tertentu. Nilai didefinisikan sebagai kemampuan untuk memegang banyak

komitmen yang mendalam, untuk memberikan dukungan ketika sesuatu dianggap penting untuk tindakan yang benar. Merujuk pada tujuan tersebut media yang digunakan dalam pembelajaran harus dibuat dengan sedemikian rupa dengan menggabungkan berbagai unsur dan materi, juga penggunaan teknologi untuk menciptakan media yang edukatif sekaligus menarik guna mendukung pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan tersebut.

Bloom (dalam Agung & Wahyuni, 2013) memperkenalkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif yakni pengembangan intelektual peserta didik, contohnya kemampuan penambahan wawasan dan informasi agar pengetahuan peserta didik lebih baik. Pengembangan sikap dalam bidang afektif merupakan pengembangan perilaku dari peserta didik, baik pengembangan dalam artian sempit maupun juga dalam artian luas. Pengembangan sikap dalam arti sempit adalah pengembangan sikap terhadap bahan dan proses pembelajaran, sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat.

Dalam tahapan perkembangan kognitifnya Piaget, masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir (usia 7-11 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat yang sederhana dan konkret ketingkat yang lebih rumit dan abstrak (Izzaty et al., 2007).

Oleh karena itu, Proses pembelajaran terutama untuk usia sekolah dasar akan menjadi efektif bilamana memanfaatkan berbagai macam sarana dan prasarana yang ada, termasuk juga memanfaatkan berbagai macam sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh suatu pengalaman belajar. Pemanfaatan sumber belajar dewasa ini sangat bervariasi yaitu memanfaatkan manusia, perpustakaan, buku pelajaran, media massa dan museum.

Pemanfaatan lingkungan di sekitar sekolah sebagai sumber belajar akan mendukung perkembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Misalnya peserta didik diajak mengamati keadaan geografis lingkungan disekitar sekolah atau tempat tinggalnya untuk muatan pelajaran IPS. Karena siswa mengalami pembelajaran

tidak hanya di dalam kelas tetapi pembelajaran juga dapat dilakukan diluar sekolah misalnya melalui lawatan sejarah ke museum baik saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran yang bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman belajar seutuhnya.

Museum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan pada proses pembelajaran, karena museum sebagai institusi pendidikan. Tujuan siswa diajak berkunjung ke museum adalah untuk mengamati objek yang dipamerkan. Siswa selama di museum diharapkan pikiran mereka bekerja dan objek pameran yang diamati dapat menjadi sumber belajar. Observasi siswa di museum merupakan batu loncatan bagi munculnya gagasan, ide baru, karena di museum mereka dirangsang untuk menggunakan kemampuan berpikir kritisnya (Saraswati, 2009).

Pembelajaran melalui kunjungan ke museum menjadi sangat populer di Indonesia. Sudah diketahui bahwa museum, terutama yang menyediakan objek sejarah dan budaya, memberikan manfaat pendidikan di semua tingkatan. Mereka memberikan dorongan baru pada metode pendidikan. Kochhar (dalam Alamsyah, 2016) menyatakan bahwa Koleksi-koleksi yang terdapat di museum menjadi suatu dukungan yang berharga untuk guru dalam memberikan kehidupan serta realitas pembelajaran di seluruh tingkatan dalam pembelajaran formal di sekolah. Kunjungan kelas ke museum dilakukan secara terorganisasi telah menjadi pembelajaran nyaris di seluruh negeri Eropa serta Amerika selama bertahun-tahun. Kunjungan yang terencana, diskusi serta buku-buku pendidikan dengan ilustrasi memenuhi kurikulum sekolah.

Merujuk pada Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2007, pada Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa “Budaya Daerah adalah sistem nilai yang dianut oleh komunitas/kelompok masyarakat tertentu di daerah, yang diyakini akan dapat memenuhi harapan-harapan warga masyarakat dan di dalamnya terdapat nilai-nilai, sikap serta tatacara masyarakat yang diyakini dapat memenuhi kehidupan warga masyarakat“(Peraturan Menteri Dalam Negeri, 2007). Dari hal tersebut dapat kita ketahui bahwa sangat penting untuk dapat melestarikan suatu budaya. Salah satu sarana untuk melestarikan budaya ialah dengan menggunakan museum.

Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2007, pada Bab I Pasal 1 juga menyatakan bahwa “Pelestarian Budaya Daerah adalah upaya untuk memelihara sistem nilai sosial budaya yang dianut oleh komunitas/kelompok masyarakat tertentu di daerah, yang diyakini akan dapat di dalamnya terdapat nilai-nilai, sikap serta tata cara masyarakat yang diyakini dapat memenuhi kehidupan warga masyarakat”(Peraturan Menteri Dalam Negeri, 2007). Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelestarian budaya sangatlah penting dilakukan oleh generasi penerus bangsa terutama generasi muda bangsa untuk dapat memelihara sistem sosial yang dapat mulai diajarkan dan diterapkan sedini mungkin. Dengan pembelajaran melalui kunjungan ke museum khususnya museum budaya, peserta didik dapat belajar pengetahuan baru sekaligus dapat menumbuhkan dan menanamkan karakter menghargai leluhur yang telah mewariskan beraneka ragam budaya, cinta budaya dan juga menumbuhkan rasa untuk melestarikan dan bangga akan budaya bangsanya.

Menurut data dari Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019 tercatat ada sebanyak 439 museum yang tersebar diseluruh Indonesia. Dan paling banyak tersebar di pulau jawa, bahkan di beberapa provinsi di Indonesia hanya memiliki 1 museum, untuk didaerah jawa barat sendiri memiliki 39 museum, dan untuk provinsi penulis sendiri yaitu Sumatera selatan hanya memiliki 7 museum. Letak museum pun sangat jauh terutama bagi yang tinggal didaerah yang berbeda walaupun masih berada dalam provinsi yang sama. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019).

Melihat dari hal-hal diatas dapat diketahui bahwa museum dapat dijadikan sumber media belajar oleh peserta didik. Namun pada masa pandemi covid-19 ini juga memaksa kita semua untuk sebisa mungkin tetap melakukan segala aktifitas dari rumah dan menghindari tempat-tempat umum yang berpotensi menimbulkan keramaian ataupun kerumunan karena untuk mencegah penyebaran dan penularan dari virus covid-19 itu sendiri.

Pada bidang pendidikan pun tak terkecuali mendapat dampak dari pandemi ini, proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di sekolah

pun harus dihentikan dan dilakukan secara daring dari rumah masing-masing peserta didik dan guru. Kegiatan pembelajaran di sekolah semuanya ditiadakan termasuk kegiatan kunjungan ke tempat-tempat yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik yang salah satunya yaitu museum.

Meninjau dari hal diatas, para pendidik harus dapat membuat suatu media mediayang menyenangkan dan masih memiliki esensi pendidikan sebagai penggantinya. Jika ditinjau lebih dalam pemikiran ini mirip dengan sifat dari edutainment, yaitu menggabungkan pendidikan dengan hiburan.

Katsaliaki dkk (dalam Kusmarni, 2017) menyatakan bahwa edutainment adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan secara harmonis pendidikan dengan hiburan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Proses ini bersifat untuk membuat suatu pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Edutainment pada dasarnya mendukung peserta didik dalam mensukseskan pembelajaran dengan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki. Sebagai kajian teoritis yang aktif, edutainment memperhatikan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Edutainment akan membantu tingkat keberhasilan siswa karena dapat memasukan unsur hiburan yang dianggap kurang dalam pendidikan, menarik perhatian peserta didik karena bersifat hiburan. Menggabungkan pendidikan dan hiburan serta meningkatkan kegairahan dan antusiasme peserta didik untuk mengajar mereka mata pelajaran dan informasi yang sulit dipelajari (Aksakal, 2015).

Proses pembelajaran akan menjadi lebih mudah dengan membuat mata pelajaran dan informasi yang akan diajarkan lebih menyenangkan. Menarik perhatian peserta didik dan menyediakan ketetapan belajar dengan membangkitkan perasaan peserta didik. Mempermudah menginternalisasi mata pelajaran yang sulit dengan metode simulasi atau grafik dan metode visual seperti dalam kehidupan nyata. Ini memberi peserta didik bersenang-senang dengan cara mencoba dan mengalami (Aksakal, 2015).

Terkait dengan besarnya manfaat kunjungan kelas dalam pembelajaran budaya ke museum, lalu jika meninjau dari keterbatasan waktu untuk berkunjung kemudian juga melihat keadaan di masa pandemi covid-19 yang tidak

memungkinkannya untuk dapat mengunjungi museum sampai waktu yang belum pasti dan juga meninjau beberapa daerah di Indonesia yang belum terdapat museum, peneliti juga telah melakukan observasi ke sekolah dan mengulik permasalahan seputar pembelajaran IPS di SD khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV. Karena minimnya sarana untuk melakukan studi langsung ke lapangan dan ditambah kondisi yang kurang mendukung untuk berpergian akibat dari dampak covid-19, guru di masa pandemi ini hanya memberikan media berupa video pembelajaran untuk digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran IPS. Peneliti juga menyadari bahwa di daerah tempat sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian tidak banyak terdapat sarana yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk belajar khususnya untuk pembelajaran IPS contohnya yaitu museum. Melihat kondisi diatas peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan suatu Media Pembelajaran IPS yang bersifat edutainment khususnya pada bagian materi Keragaman Budaya Indonesia dalam bentuk media Museum Virtual berbasis edutainment menggunakan media PowerPoint.

Beberapa ahli juga pernah melakukan penelitian yang sama yaitu tentang museum virtual, edutainment dan PowerPoint interaktif dalam konteks dan materi yang berbeda. Ismaeel & Al-Abdullatif melakukan penelitian pada Tahun 2016 (Ismaeel & Al-Abdullatif, 2016) yang membahas tentang Museum Virtual berjudul *“The Impact of an Interactive Virtual Museum on Students’ Attitudes Toward Cultural Heritage Education in the Region of Al Hassa, Saudi Arabia”* yang digunakan untuk mengetahui implikasi dari museum virtual interaktif pada perilaku peserta didik dan hasilnya ialah layak.

Selain itu, Novi Yulia Indriyanti pada tahun 2017 (Indriyanti, 2017) juga melakukan penelitian yang menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang”* yang membahas tentang keragaman suku bangsa dan budaya ini hasilnya layak.

Lalu, Yani Kusmarni dkk pada tahun 2017 (Kusmarni, 2017) meneliti dan mengembangkan tentang model pembelajaran edutainment dengan judul “The Development of Edutainment Learning Model in Social Science Education/IPS.” yang membahas tentang model pembelajaran edutainment pada ilmu pengetahuan sosial dan hasilnya juga layak.

Selanjutnya Adiza Belva H. dkk pada tahun 2015 (H et al., 2015) telah meneliti dan mengembangkan media pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia dengan judul “POBUNDO (POP-UP BUDAYA INDONESIA) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dan hasilnya layak.

Dan satu lagi ada Sefty Nurfadillah dkk pada tahun 2021 (Nurfadhillah et al., 2021) telah meneliti dan mengembangkan media pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia dengan judul “Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1” dan hasilnya juga layak.

Meninjau dari permasalahan yang ada dan ditambah tinjauan dari penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media museum virtual ini dengan judul “Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran IPS SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana Desain Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Pengembangan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?

Fiqi Mitria Gistarida, 2021.

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD.**

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



### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk Merancang dan menciptakan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia berbasis PowerPoint. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia berbasis edutainment dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia berbasis edutainment dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kelayakan hasil uji media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia berbasis edutainment dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
4. Untuk Mengetahui respon guru dan siswa terhadap Media Virtual Keberagaman Budaya Indonesia berbasis edutainment dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia, Manfaat yang diperoleh adalah:

1. Bagi Siswa, memperoleh pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam belajar materi Keberagaman Budaya Indonesia.
2. Bagi Guru, memperoleh pengetahuan tentang Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
3. Bagi peneliti, melatih keterampilan dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Bagi Sekolah, menambah variasi Media Pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS dalam konsep Keberagaman Budaya Indonesia.

### 1.5 Struktur Alur Penelitian

Dalam penyusunan skripsi, penulis memaparkan gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dalam 5 BAB dijelaskan dalam

sistematika sebagai berikut; (1) bab I pendahuluan, (2) bab II kajian pustaka, (3) bab III metode penelitian, (4) bab IV temuan dan pembahasan, (5) bab V simpulan dan saran, (6) daftar Pustaka, lampiran dan riwayat penulis.

Poin-poin tersebut memiliki sub poin dengan penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bab I menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II bagian kajian Pustaka, menjelaskan mengenai kajian teoritis dengan menguraikan tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian seperti: pembelajaran IPS SD, materi keberagaman budaya di Indonesia, media pembelajaran, PowerPoint, museum virtual, edutainment, penelitian relevan dan kerangka berpikir sebagai pendukung penelitian media museum virtual keberagaman budaya Indonesia dalam bentuk PowerPoint.
3. Bab III bagian metode penelitian, menjelaskan mengenai desain penelitian DnD metode penelitian pengembangan
4. Bab IV bagian temuan dan pembahasan, menjelaskan mengenai hasil temuan dan juga pembahasan yang merujuk dari rumusan masalah penelitian.
5. Bab V bagian simpulan dan saran, menjelaskan mengenai simpulan hasil dari penelitian serta menuliskan implikasi dan juga menuliskan rekomendasi penelitian yang diperuntukkan untuk pembaca.
6. Adapun bagian daftar Pustaka adalah kumpulan referensi yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan skripsinya. Bagian lampiran merupakan lembar tambahan yang berupa berkas penunjang penelitian. Serta mencantumkan bagian Riwayat hidup penulis diakhir.