

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan juga terencana dalam mewujudkan proses belajar dan pembelajaran guna peserta didik bisa secara aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya dan lingkungannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Depdiknas, 2003)

Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Dalyono, B., & Lestariningsih, E. D. 2016). Hal ini juga merupakan amanat dari konstitusi yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang memiliki artian memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada seluruh warga negara untuk memperoleh pendidikan yang layak demi kemajuan bangsa dan negara Indonesia

Pendidikan Sekolah Menengah Atas maupun Kejuruan merupakan masa masa pencarian jati diri bagi siswanya, berhubung Ketika siswa memasuki masa SMA siswa telah menginjak usia sekitar 15-19 tahun, tentunya pada masa itu akan mempengaruhi tumbuh kembang masyarakat Indonesia di kemudian hari dan tentunya mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada proses pendidikan selanjutnya, (Pamella, I. 2013) pendidikan dan kebudayaan adalah suatu hal yang sulit untuk dipisahkan dan kental erat kaitannya, Bahasa merupakan salah satu faktor dari keberlangsungan budaya yang ada yang terbalut dalam Bahasa daerah

Bahasa daerah telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.42 tahun 2018 Tentang kebijakan nasional Kebahasaan dan Kesastraan, Bahasa Daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh warga negara Indonesia di daerah-daerah di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, seperti halnya pada Pasal 7 ayat 1 yang berbunyi

Pengembangan Bahasa Daerah bertujuan untuk memantapkan dan meningkatkan fungsi Bahasa Daerah sebagai:

- a. pembentuk kepribadian suku bangsa;
- b. peneguh jati diri kedaerahan;
- c. sarana pengungkapan serta Pengembangan Sastra dan budaya daerah dalam bingkai keindonesiaan;
- d. sarana komunikasi dalam keluarga dan masyarakat daerah;
- e. bahasa media massa lokal;
- f. sarana pendukung Bahasa Indonesia; dan
- g. sumber Pengembangan Bahasa Indonesia.

Menurut Ulum, Iip Ropiatul dan Dinding Haerudin (2022) Salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib diajarkan di wilayah Jawa Barat adalah mata pelajaran Bahasa Sunda. Mata pelajaran ini memegang peranan penting diantaranya untuk memelihara, membina, dan mengembangkan keterampilan berbahasa Sunda dan mengapresiasi Sastra Sunda, Pendidikan Bahasa Sunda merupakan mata pelajaran muatan lokal yang hanya diampu oleh sekolah sekolah dasar maupun menengah dan beberapa sekolah tinggi yang termasuk di daerah teritorial Jawa Barat -Banten, meskipun tidak semua bagian wilayah di Jawa Barat atau Banten menggunakan sepenuhnya basa sunda, pelajaran muatan lokal Bahasa Sunda itu sendiri terdapat muatan budaya daerah kabupaten maupun kota sebagai pengenalan budaya dan juga jati diri masyarakat daerah setempat.

Selanjutnya menurut Octavia (2019) Dalam kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Sunda, maka seorang guru perlu melakukan upaya strategis agar siswa dapat menguasai dan memahami materi pembelajaran secara mendalam. Penguasaan dan pemahaman tersebut dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar Bahasa Sunda yang tinggi. Salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda adalah dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang sesuai akan dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar tinggi (Octavia, 2019).

Berdasarkan Peraturan Bupati Cianjur (PERBUP) tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Nomor 10 Tahun 2020 Tentang Penerapan Tiga Pilar

Budaya Cianjur, pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 18 menyatakan bahwasannya pengembangan kebudayaan daerah Cianjur merupakan upaya menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan kebudayaan Cianjur, meliputi : Penyebarluasan melalui penyebaran nilai-nilai 3 pilar budaya Cianjur, seni tradisional dan non tradisional. Pengkajian yang dilakukan melalui penelitian, kajian untuk mengenali dan memahami tiga pilar budaya Cianjur. Pengayaan yang dilaksanakan melalui adaptasi penyesuaian budaya sesuai dengan konteks ruang dan waktu, penciptaan kreasi baru, penciptaan karya kekinian berbasis tradisi, inovasikreasi hasil dari pengembangan.

Adapun manfaat dari melaksanakan tiga pilar budaya Cianjur pun telah dicantumkan pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 19 menyatakan bahwa pemanfaatan merupakan upaya-upaya pendayagunaan nilai-nilai 3 pilar budaya Cianjur dan nilai budaya lainnya untuk membangun karakter dan ketahanan budaya yang diupayakan melalui internalisasi, inovasi, adaptasi, komunikasi dan kolaborasi antar budaya, meningkatkan kesejahteraan, lingkungannya adalah ketangguhan ekonomi melalui pengolahan budaya menjadi produk industri kreatif dengan memperhatikan dan menjaga nilai luhur kearifan budaya terkait. Meningkatkan peran aktif dan pengaruh masyarakat dalam hubungan dan kerjasama dengan kelompok sosial, dunia usaha, swasta dan instansi pemerintah melalui pengenalan dan pemahaman berbagai hasil budaya

Dilanjutkan dalam Bab 3 Pasal 8 ayat 1 point C tentang program pengembangan, pelestarian dan pemberdayaan yaitu merumuskan dan melaksanakan program pendidikan muatan lokal wajib tiga pilar budaya Cianjur, pada satuan pendidikan dalam bentuk petunjuk teknis, melalui Sosialisasi tiga pilar budaya Cianjur, membentuk tim penyusun kurikulum dan silabus serta materi/ bahan ajarsarana dan prasarana serta penunjang lainnya dan juga alat/ bahan peraga penunjang proses belajar mengajar pendidikan muatan lokal wajib.

Penggunaan media sangatlah penting untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik untuk memahami suatu konsep yang dibelajarkan. Nunu Mahnun (2012), menyebutkan bahwa media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Peranan media dalam pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Selain itu media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran karena jika tidak menggunakan media, materi yang disampaikan akan terkesan monoton. Maka sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi yang tidak asing lagi dengan dunia digital dan sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi industri 4.0. Namun sayangnya, kondisi guru saat ini belum cukup siap untuk mendukung perkembangan pendidikan berbasis teknologi. Banyak guru yang

masih gagap teknologi dan enggan membelajarkan dirinya untuk mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi saat ini. Terlebih lagi jika ditinjau dari permasalahan pendidikan di Indonesia yang memiliki daerah-daerah terpencil dan terisolir, sehingga semakin sulit untuk mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Menjawab tantangan pendidikan mengenai kesiapan guru menghadapi perkembangan teknologi sebisa mungkin diiringi dengan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada (Fitriah & Mirianda, 2019)

Adapun peneliti yg sebelum nya pernah meneliti terkait 3 pilar budaya cianjur yakni Dwi Nisa (2015) Dari implementasi yang telah dilakukannya, maka terdapat hasil ya ng dapat disimpulkan sebagai berikut :

Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat yang ingin mempelajari Tilu Pilar Budaya Cianjur dikarenakan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui isi dari Tilu Pilar Budaya tersebut. Setelah dibuatnya aplikasi ini masyarakat merasa lebih dimudahkan juga lebih praktis ketika mereka ingin mempelajarinya.

Maka judul penelitian ini ialah “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual museum 3d* Pada Materi 3 Pilar Budaya Cianjur Untuk Siswa/i SMAN 1 Cibeber”

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

- 1 Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i SMAN 1 Cibeer ?
- 2 Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur di SMAN 1 Cibeer ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dijabarkan untuk menjawab masalah-masalah spesifik sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i SMAN 1 Cibeer.
- 2 Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur di SMAN 1 Cibeer.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan inovasi model pembelajaran menggunakan media digital yang menarik dan mudah digunakan.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi bahan awal pengetahuan dan pemahaman untuk meningkatkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital serta dapat melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam belajar materi 3 pilar budaya Cianjur.

d. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengalaman guru mengenai pengembangan media berbasis *Virtual museum 3d* pada materi 3 pilar budaya Cianjur untuk siswa/i

SMAN 1 Cibeber.

1.5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

a. Bab I: Pendahuluan

Pada Bab I ini disampaikan struktur pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

b. Bab II: Kajian Pustaka

Bab ini akan menjelaskan tentang pembelajaran Basa Sunda di SMA, media pembelajaran, *Virtual Museum*, materi 3 pilar budaya Cianjur, dan penelitian relevan.

c. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

d. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini memaparkan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.

e. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menjelaskan simpulan penelitian yang berisikan uraian padat dari hasil penelitian yang dilakukan, dan implikasi serta rekomendasi bagi pembaca