

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara (dalam Febriyanti, 2021, hlm 1633) mendefinisikan pendidikan adalah “upaya dalam memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak dalam rangka kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunianya”. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu perangkat dalam mencapai tujuan pendidikan adalah kurikulum (Mahrus, 2021, hlm 43). Kurikulum tidak semata-mata tentang rangkaian materi pelajaran, tetapi meliputi pertumbuhan dan kemajuan siswa (Hermawan, dkk., 2020. Hlm 38-39). Kurikulum 2013 menekankan kepada 3 aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dasar dari Kurikulum 2013 mengombinasikan teori dan penerapan secara nyata (Sinambela, 2017, hlm 17-18).

Machali (2014, hlm 88-91) menyatakan dalam Kurikulum 2013 memiliki 4 karakteristik utama mencakup tematik-integratif, pendekatan saintifik, strategi aktif, dan penilaian autentik. Pengembangan Kurikulum 2013 melihat kepada tuntutan zaman artinya kepaduan teknologi, mengaitkan dengan lingkungan, menggali potensi, keterampilan dalam bermasyarakat, dan berbagai standar yang telah ditetapkan untuk menyesuaikan kebutuhan Abad-21 (Fernandes, 2019, hlm 77-78). Mengelaborasi mata pelajaran dengan 4 penguasaan yang meliputi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Literasi, Keterampilan Abad-21 (4C), dan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menjadi keharusan bagi guru untuk memiliki kemampuan dan kompetensi dalam beradaptasi setiap situasi (Mulyasa, 2018, hlm 4).

Konsep Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya menekankan kepada aspek pengetahuan, tetapi mengarah kepada sikap

dan keterampilan. Menitikberatkan aspek sikap, membutuhkan seperangkat proses kegiatan belajar yang tepat. Pendidik menerapkan berbagai langkah untuk mencapai tujuan tersebut. Melihat keadaan lapangan, Pendidikan Kewarganegaraan belum optimal dalam penerapan pendidikan nilai dan pembentukan karakter sehingga hanya didominasi ceramah dan tidak tertuju kepada aktualisasi dalam kehidupan sehari-hari (Syam, 2011, hlm 108-109). Setianto (2019, hlm 178) berpendapat hal yang sama yakni, pandangan materi sejarah sekadar hafalan mengenai tokoh, tempat, waktu, dan informasi secara garis besar. Materi yang berhubungan dengan sejarah jarang dihubungkan dengan esensi untuk peserta didik dalam pembentukan karakter seperti meneladani jiwa patriotisme dari tokoh-tokoh pejuang dan korelasi di masa kini serta masa depan. Pemerintah telah mengeluarkan program tentang Pendidikan Penguatan Karakter, guru memiliki tugas mengenai cara-cara belajar yang kreatif dan inovatif.

Menurut Asmara (2019, hlm 106) mata pelajaran yang berbasis sejarah secara garis besar dianggap membosankan dan kurang bermakna bagi siswa tentang esensial dan penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Rulianto (2018, hlm 128) memaparkan manfaat belajar sejarah bagi siswa yaitu nilai karakter yang dipegang teguh, memandang sejarah sebagai perjuangan dan landasan dalam mencapai cita-cita bangsa, serta cinta kepada tanah air. Mata pelajaran di SD yang berkaitan dengan sejarah ialah PPKn. Salah satu konsentrasi PPKn kelas 5 SD mencakup hak dan kewajiban, persatuan dan kesatuan, interaksi sosial, beserta cinta dan bangga terhadap tanah air (Zuhdi, dkk., 2020, hlm 190-191). Museum menjadi wadah untuk belajar, terinspirasi, dan berwisata. Mempelajari sejarah dengan ke museum, siswa dapat mengamati dan mengomunikasikan objek yang dituju secara langsung dan dapat bertanya kepada pemandu (Umar, dkk., 2020, hlm 391).

Pada Maret 2020, Covid-19 terdeteksi masuk ke Indonesia dan sudah melanda sebagian negara sejak awal tahun 2020 (Syaharuddin, 2020, hlm 1). Upaya pemerintah meminimalisir penyebaran COVID-19, pada 24 Maret 2020 di satuan pendidikan, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Salah satu kebijakannya mengenai prosedur kegiatan belajar dari rumah (Burhanudin,

2021, hlm 56-57). Menyambung aturan tersebut, Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, yang memuat aturan dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah (Suciati, 2021, hlm 8). Berdasarkan SE No. 15 Tahun 2020, berbicara mengenai prinsip belajar dari rumah, salah satunya memberikan pengalaman yang bermanfaat untuk siswa, tanpa harus membuat siswa merasa terbebani karena harus menyelesaikan kurikulum. *Electronic learning (e-learning)* sebagai solusi dalam kegiatan pembelajaran selama masa belajar di rumah (Nurfadhillah, dkk., 2021, hlm 244). Marlina & Masnur (2021, hlm 9) memberikan pendapat, *e-learning* merupakan integrasi aktivitas pembelajaran dengan teknologi yang terhubung oleh koneksi internet. Guru yang memiliki keterampilan dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap proses kegiatan belajar mengajar secara daring (Assidiqi & Sumarni, 2020, hlm 299).

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru wali kelas V SD, bahwa siswa cenderung tidak tertarik, mengantuk, dan jenuh belajar PPKn terutama mengandung nilai sejarah seperti materi Sumpah Pemuda hanya dengan ceramah atau narasi. Berbeda jika diberikan media pembelajaran seperti video dan *Power Point*, siswa lebih antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Putri & Dewi (2020, hlm 33), peserta didik antusias dan merasakan pembelajaran yang menyenangkan diberikan media pembelajaran yang bersifat audio visual. Meninjau definisi media pembelajaran, menurut Alwi (2017, hlm 148-150) ialah perangkat yang mendukung capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang dengan menyesuaikan kondisi dan karakteristik peserta didik. Peralihan pembelajaran dari tatap muka menjadi maya mendesak guru untuk mempersiapkan strategi yang kreatif dengan pemanfaatan digitalisasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas secara inovatif menghasilkan pembelajaran yang berbobot (Jaelani, dkk., 2020, hlm 13).

Pembelajaran di abad-21 dekat dengan integrasi penggunaan teknologi. Integrasi teknologi pada kegiatan belajar menumbuhkan semangat dan daya tarik siswa dalam belajar. Digitalisasi membawa kepada kemudahan pendidik untuk

berkreasi dalam media pembelajaran dan siswa menyerap bahan pembelajaran dengan tepat. Kemendikbud mendukung penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai cita-cita Indonesia Kreatif tahun 2045. Ekosistem sekolah dapat menyesuaikan dengan karakteristik, kondisi, situasi, dan kompetensi (Hidayat, dkk., 2020, hlm 58). Awal pandemi Covid-19, hampir seluruh museum di berbagai negara tutup dan diprediksi tidak buka kembali. Keadaan mulai pulih, museum sudah bisa dikunjungi dengan syarat protokol kesehatan dan masyarakat tetap dapat mengakses kegiatan secara daring yang diselenggarakan oleh pihak museum (Gandhawangi, 2021). Masa pandemi dan kegiatan tatap muka terbatas, masih menjadi hambatan untuk melaksanakan karyawisata.

Virtual tour museum sebagai alternatif menjelajah secara daring dan dapat dinikmati tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. *Virtual tour* adalah replikasi dari suatu tempat yang terdiri dari rangkaian gambar dan disatukan menjadi foto panorama 360 derajat (Wulur, dkk., 2015, hlm 1). Pengakuan dari wali kelas V SD dari hasil wawancara, bahwa belum mengetahui dan menggunakannya. Hadirnya *virtual tour* dalam materi Sumpah Pemuda menjadi pembaruan dan merangsang panca indera peserta didik. Menerapkan *virtual tour* pembelajaran PPKn dengan materi Sumpah Pemuda menjadi nyata dibanding hanya mengandalkan verbalisme. Menyediakan pengalaman dengan hadirnya media pembelajaran yang baru dikenali oleh siswa, membuat siswa termotivasi untuk menggali makna Sumpah Pemuda di masa adaptasi kebiasaan baru dan memupuk mental yang kuat.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai media *virtual tour* dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak” oleh Dio, dkk tahun 2019. Penelitian ini membahas pengembangan produk untuk dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Hasilnya, pengembangan media *virtual tour* dengan *web* berhasil dan lolos dalam uji *blackbox*. Sisi *usability* masuk dalam kategori sangat layak. Media *virtual tour* dapat diakses melalui gawai dan komputer.

Penelitian berikutnya, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Media *Virtual Tour* to Museum terhadap Motivasi Siswa Belajar IPS di Kelas VIII

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

SMPN 1 Gresik” oleh Tasbihah & Suprijono tahun 2021. Penelitian ini membandingkan siswa yang menggunakan *Power Point* dan *Google Classroom* dengan *virtual tour* dan *Google Meet*. Museum yang dikunjungi secara virtual ialah Kebangkitan Nasional. Siswa yang dalam pembelajaran menggunakan *virtual tour* dan *Google Meet* terdapat pengaruh yang signifikan karena siswa termotivasi untuk belajar dan mendapatkan pengalaman yang baru di tengah situasi kegiatan belajar secara daring.

Selanjutnya, mengenai penelitian di jenjang SMA yaitu "Pengaruh *Virtual Tour* Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti – Gresik” oleh Fatimah tahun 2021. Penelitian ini menguji pengaruh dan kontribusi media (*virtual tour*) terhadap capaian kognitif. Hasil analisis meliputi efektifnya media diterapkan dalam pembelajaran terbukti berdasarkan angket termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” dan hasil kemampuan kognitif ke dalam kriteria “baik”. Media tur virtual sebagai alternatif dari pembelajaran karya wisata.

Berdasarkan literatur dan kondisi yang telah dijabarkan, peneliti berencana untuk merancang dan mengembangkan sebuah media yang menunjang mata pelajaran PPKn di SD berbasis teknologi yaitu *virtual tour* dengan judul “Rancang Bangun Media *Virtual Tour* Pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru”

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang media pembelajaran *virtual tour* pada materi sumpah pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran *virtual tour* pada materi sumpah pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru?
3. Bagaimana respon siswa dan guru dalam media pembelajaran *virtual tour* pada materi sumpah pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk membuat rancangan dan pengembangan media pembelajaran *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.
2. Untuk mengetahui kelayakan hasil uji media pembelajaran *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.
3. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda kelas V SDN 169 Pelita Cipadung Kecamatan Cibiru.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan, memanfaatkan dan variasi media, khususnya media *virtual tour* di tengah kondisi adaptasi kebiasaan baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media dan menerapkannya di situasi yang relevan serta pemenuhan syarat dalam penyusunan skripsi.
2. Bagi guru, hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam pemilihan metode dan solusi di era adaptasi kebiasaan baru .
3. Bagi siswa, untuk memberikan motivasi dalam pembelajaran supaya tidak merasa jenuh atau bosan dan meningkatkan hasil belajar terutama mata pelajaran PPKn.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk memanfaatkan digitalisasi baik untuk materi yang berbasiskan sejarah atau materi lainnya.

1. 5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 BAB meliputi pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta simpulan, implikasi, dan rekomendasi.

BAB I Pendahuluan, mengandung tentang urgensi penelitian yang dijelaskan ke dalam latar belakang didukung oleh sumber-sumber yang relevan serta rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang menunjang kerangka pembuka dalam skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, menghubungkan urgensi permasalahan dengan teori-teori yang dikaji.

BAB III Metode Penelitian, menjabarkan langkah-langkah penelitian seperti desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengumpulan data, analisis data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, hasil dari data di lapangan yang memuat hasil dari rancangan dan pengembangan, kelayakan media, dan respon pengguna.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisikan penutup yang menerangkan penafsiran, pertegasan, dan saran.