

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang penelitian yang berisi tentang hal yang menjadi permasalahan, solusi, dan pemikiran kritis yang relevan dengan situasi yang dihadapi saat ini. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan yang akan dibahas dan dipecahkan dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan disertasi.

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di seluruh dunia saat ini sangat mengharuskan seseorang untuk dapat beradaptasi, jika tidak akan tereliminasi dan tergerus oleh kemajuan zaman. Kondisi ini juga berimbas pada dunia pendidikan dimana cepat atau lambat tidak terlepas dari keberadaan sarana ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai komponen utama dalam pembelajaran (Daniela et al., 2018; Hazarika, 2020). Gambaran riil saat ini tas anak sekolah tidak lagi berisi buku-buku dan alat tulis melainkan sudah digantikan *gadget* berupa *computer*, *notebook* dan *smartphone* (Bayanova et al., 2019). Selain praktis berbagai kemudahan juga ditawarkan melalui media ini, dengan akses internet materi belajar tersedia luas dan bebas diakses kapan dan dimana saja. Fitur-fiturnya menarik bisa mengakomodir berbagai tipe belajar siswa (Goldin & Katz, 2018).

Beberapa survei dan riset menunjukkan bahwa lebih dari separuh masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* (Annisa & Eliza, 2021; Sari et al., 2019). Bahkan jika mengacu data yang dirilis oleh Kominfo, 66,31% warga Indonesia merupakan pengguna *smartphone*. Sedangkan berdasarkan jenjang pendidikan menunjukkan bahwa pendidikan dasar (SD/MI) menyumbang 40,87%, skor tersebut termasuk tinggi sehingga harus dimanfaatkan penggunaannya untuk menunjang proses pembelajaran. Menyikapi hal tersebut sudah selayaknya guru sebagai pelaksana proses pembelajaran harus mampu merancang, membuat, menggunakan dan mengevaluasi media berbasis ICT di kelas. Tetapi mayoritas guru masih kesulitan membuat dan mengembangkan multimedia, mereka kebanyakan memanfaatkan media yang sudah jadi dari pemerintah atau buatan pabrik dan developer. Padahal media yang sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi lingkungan dengan memanfaatkan konten kearifan lokal sangat penting sehingga pembelajaran lebih

kontekstual, memperkaya pengalaman belajar dan bermakna (Ridwan, 2007; Syarif, 2019).

Pendidikan harus selalu berakar pada nilai-nilai dan budaya lokal, sehingga muatan isi pendidikan tidak kehilangan keotentikannya (Hviid & Märtsin, 2019; Mustakim & Salman, 2019). Sayangnya hal ini tak selalu dilakukan dalam sistem pendidikan Nasional Indonesia. Setidaknya hal ini yang ditemui di sekolah dasar di Kota Blitar, pemanfaatan nilai dan budaya lokal dalam konten pendidikan dan pembelajaran masih sangat minim. Padahal, Kota dan Kabupaten Blitar sangat kaya akan nilai-nilai budaya, misalnya ritus *Grebeg* Pancasila (Kusnul Khotimah et al., 2021; Putriana, 2019). Selain sebagai wisata budaya agenda tahunan masyarakat ini tujuannya untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada masyarakat, tidak terkecuali siswa sekolah dasar (SD/MI) di lingkungan kota Blitar.

Grebeg Pancasila merupakan sebuah kebudayaan Kota Blitar yang bertujuan sebagai salah satu wahana penanaman nilai dan karakter pada masyarakat tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Oleh karena itu pelaksanaannya selalu dioptimalisasikan oleh pemerintah karena sarat akan makna simbolik dan nilai sehingga sesuai untuk penanaman karakter pada setiap prosesi ritusnya (Putriana, 2019; Septinaningrum et al., 2019; Zummi, 2016). Namun, temuan di lapangan menunjukkan hasil yang berbeda. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah dan guru Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) di Kota Blitar ditemukan permasalahan. Upaya pemerintah dalam menginternalisasikan nilai Pancasila tidak berdampak signifikan terutama pada siswa di sekolah dasar karena *Grebeg* Pancasila hanya dimaknai sebatas perayaan saja. Sedangkan makna dari setiap ritus kurang dipahami secara mendalam, sebatas *knowing* dan belum sampai pada *feeling* dan *acting*.

Kondisi ideal seharusnya *Grebeg* Pancasila sebagai strategi optimalisasi internalisasi nilai Pancasila sudah selayaknya bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh Peraturan Daerah/ PERDA No. 34 Tahun 2004 Tentang Tata Kerja Dinas Informasi, Komunikasi dan

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Pariwisata Daerah Kota Blitar. Ritus ini wajib diikuti oleh seluruh lapisan masyarakat baik kalangan pemerintah, budayawan, seniman, swasta, pedagang, pelajar maupun masyarakat umum (Hidayanti, 2018; Septinaningrum, 2019).

Berdasar surat edaran Walikota khusus untuk siswa tingkat dasar tidak wajib mengikuti prosesi secara langsung, karena kondisi fisik yang belum kuat untuk mengikuti semua ritus. Meskipun demikian, bagi sekolah yang berada di pusat kota ada keharusan menyaksikan prosesi didampingi bapak/ibu guru, dan untuk sekolah yang tidak dilewati jalur prosesi diliburkan dan dihimbau menonton prosesi didampingi orang tuanya.

Analisis kondisi riil di Blitar tentang urgensi ritus *Grebeg Pancasila* ditemukan fakta dan permasalahan. Pertama, *Grebeg Pancasila* hanya sebagai kegiatan tahunan yang sifatnya hiburan belum dimaknai secara mendalam sebagai pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan nilai-nilai Pancasila khususnya Bergotong Royong untuk jenjang pendidikan dasar. Kedua, kajian tentang *Grebeg Pancasila* hanya sebatas informasi sesuai edaran walikota, belum sampai mengarah ke ranah pembelajaran sehingga esensinya menjadi kurang berdampak pada siswa. Ketiga, guru kesulitan menyampaikan materi karena belum tersedia bahan ajar tematik dan media yang sesuai yang memuat *Grebeg Pancasila*.

Analisis peneliti penguatan ritus *Grebeg Pancasila* sudah kuat, prosesinya sarat akan nilai-nilai Pancasila. Permasalahannya tinggal dalam pembelajaran yang kurang. Padahal jika dioptimalkan, ritus ini sangat berguna untuk pembelajaran nilai, karakter, multiliterasi dan pembelajaran multikultural khususnya di Sekolah Dasar (Bagus, 2015; Khusnul Khotimah, 2011; Septinaningrum, 2019; Sumitrasari, 2012; Zummi, 2016). Kurangnya pengalaman belajar dan keikutsertaan terlibat langsung dalam prosesi kegiatan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kurang mendalamnya pengaruh *Grebeg Pancasila* dalam internalisasi nilai dan karakter Pancasila salah satunya Bergotong Royong. Diperlukan kajian yang lebih komprehensif tentang *Grebeg Pancasila* dan berbagai ritusnya, agar makna dari setiap simbol dari *Grebeg Pancasila* dapat diinternalisasi dengan baik. Hal ini penting dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

pemaknaan dan persepsi. Gayung bersambut berbagai upaya dan strategi dilakukan untuk menyisipkan nilai Pancasila ke dalam pendidikan formal tidak terkecuali jenjang pendidikan dasar. (Anjar et al., 2020; Sudrajat, 2022) Pemerintah melalui Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) menyatakan pentingnya membumikan Pancasila ke generasi milenial dalam bentuk kampanye dan sosialisasi.

Problematika tersebut tentunya dilatarbelakangi oleh masalah yang sangat mendasar, yang berkaitan dengan implementasi nilai dan karakter Pancasila pada masyarakat. Ironisnya di masyarakat secara sosiologis masih merebak berbagai perilaku buruk yang jauh dari pendidikan karakter. Perilaku immoral bahkan telah merebak pada anak-anak Sekolah Dasar (Budimansyah, 2014; Hakam, 2013). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menguatkan keprihatinan kita bersama. Pada kurun 2011 hingga 2019, terdapat 11.492 kasus anak berhadapan dengan hukum (ABH). Sedangkan anak yang terjerat masalah kesehatan dan narkoba ada sebanyak 2.820 kasus. Kasus lain seperti pornografi, *cyber crime*, *trafficking* dan eksploitasi anak juga sangat mengkhawatirkan. Data tersebut mengindikasikan tugas dan beban yang sangat berat harus dipikul oleh sekolah dalam menginternalisasikan nilai, membentuk karakter dan peradapan bangsa yang merupakan tujuan pendidikan nasional (Alexandra, 2019; Awiria et al., 2021).

Di antara nilai luhur yang merupakan warisan budaya dan telah tumbuh-berkembang di kehidupan sosial masyarakat Indonesia sejak dahulu kala adalah gotong royong (Slikkerveer, 2019; Suwignyo, 2019). Gotong royong sendiri dapat dimaknai sebagai kerja sama yang dilakukan sekelompok orang untuk mencapai hasil positif yang menjadi tujuan bersama. Gotong royong hanya baik jika dilakukan untuk hal-hal yang bermanfaat dan positif (Simarmata et al., 2020; Wahyuni et al., 2018). Sedangkan berdasarkan informasi yang berhasil peneliti himpun dari hasil wawancara dan kajian dari berbagai media massa, menemukan bahwa para siswa kerap kali melakukan gotong royong pada hal-hal yang negatif, seperti mengganggu teman, perkelahian, bahkan pencurian. Perilaku ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketrampilan sosial yang rendah. Hal ini tentu

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

saja meresahkan bagi kita semua, peran sekolah untuk mentransmisikan pendidikan karakter di institusi formal perlu diperbaiki. Tidakan perubahan proses pembelajaran yang memicu tumbuh dan berkembangnya keterampilan sosial siswa berupa karakter bergotong royong yang baik perlu diupayakan secara serius.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah guna meminimalisasi masalah krisis karakter. Di antaranya melalui Permendikbud No. 87 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Implementasi dari internalisasi karakter ke berbagai strategi pembelajaran di sekolah (Koesoema, A., 2019; Kusuma, 2013; Suyadi, 2018). Strategi pembelajaran di sekolah dapat berupa model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran karakter.

Model pembelajaran kooperatif merupakan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran karakter. Pembelajaran kooperatif sangat dekat dengan budaya Indonesia dan melalui kegiatan kelas yang tepat dapat juga digunakan sebagai media untuk membangun karakter siswa (Lie, 2007). Selanjutnya karakter kerjasama, komunikasi, disiplin, tanggung jawab, jujur, kolaboratif, solidaritas serta gotong royong terbentuk sebagai keterampilan sosial yang dikembangkan sebagai tujuan pembelajaran kooperatif (Zubaidi, 2011). Dengan demikian membuat model pembelajaran kooperatif yang disesuaikan dengan kearifan lokal ritus Grebeg Pancasila diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial bergotong royong.

Adapun beberapa program pemerintah yang terbaru berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang di dalamnya terdapat profil Pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila sendiri merupakan perwujudan dari pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan enam ciri utama yakni: (1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, (2) Berkebinekaan Global, (3) Mandiri, (4) Bergotong Royong, (5) Bernalar Kritis, (6) Kreatif (Kemendikbud, 2020; Kemendikbud, 2017). Visi tersebut guna menciptakan

Septinaningrum, 2022

***PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR***

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

masyarakat terbuka dan berwawasan global, namun tetap tidak kehilangan identitas dan ciri khas karena tergerus globalisasi.

Globalisasi memang membawa banyak kemudahan, seperti halnya kemajuan teknologi dan informasi (Saint Akadiri et al., 2019). Akan tetapi globalisasi juga berpotensi merusak nilai-nilai yang telah ada di masyarakat karena benturan dari berbagai nilai, seperti keagamaan, sosial-budaya, ideologi, politik hingga ekonomi (Rohman, 2016). Nilai luhur bangsa tercerabut dan berganti dengan anarkisme dan berbagai konflik yang berujung disintegrasi bangsa. Keadaan ini tentu saja sangat bertentangan dengan Pancasila sebagai pandangan hidup dan cerminan karakter bangsa Indonesia (Budiarto, 2020; Juri et al., 2020; Oktaviani Hidayat et al., 2019). Pancasila merupakan saringan dari nilai-nilai asing yang tidak selaras dengan jati diri bangsa dan poros identitas. Oleh karena itu pendidikan nilai dan karakter perlu diajarkan dengan pendekatan berbasis budaya dan kearifan lokal supaya kontekstual dengan jati diri dan identitas bangsa Indonesia (Agustini, 2020; Totok, 2018; Yuliastuti, 2020). Dengan menggali potensi kebudayaan *Grebeg* Pancasila sesuai amanat Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Telah menjadi kesepakatan bersama bahwa sekolah menjadi salah satu wahana untuk pembentukan dan pengembangan nilai dan karakter siswa (Nucci, dkk., 2014). Nilai yang disepakati layak harus tetap dilaksanakan dan diwariskan ke generasi muda berikutnya (Hakam, 2000; Tafsir, 2018). Nilai karakter gotong royong penting untuk diinternalisasikan ke dalam setiap warga negara Indonesia, terutama kepada anak sedini mungkin. Agar tidak terjadi pergeseran terhadap nilai-nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemedikbud (2020:41) menyebutkan bahwa nilai gotong royong sebagai kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan (Lukiyanto & Wijyaningtyas, 2020; Simarmata et al., 2020). Dalam kegiatan bergotong royong terdapat elemen kolaborasi, kepedulian dan berbagi.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

Nilai gotong royong pada ritus *Grebeg* Pancasila perlu dikembangkan dan diinternalisasikan ke siswa sekolah dasar melalui kegiatan pembelajaran dengan membawa konten ini ke dalam kelas dalam bentuk berbagai desain model pembelajaran, multimedia yang menarik, efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Kartadinata (2018) pedagogi selalu terkait dengan konteks lokal, maka nilai-nilai budaya sebagai *living values* dapat menjadi pondasi yang terintegrasi ke dalam materi secara *embedded* dalam mata pelajaran maka pembelajaran tematik sangat dianjurkan. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pembelajaran Internalisasi Nilai dan Karakter Gotong Royong pada Ritus *Grebeg* Pancasila melalui Model Kooperatif dan *Holobox Augmented Reality* di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana internalisasi nilai Gotong Royong pada Ritus *Grebeg* Pancasila ke dalam pembelajaran melalui model kooperatif dan *Holobox Augmented Reality* untuk siswa sekolah dasar?”. Agar masalah penelitian lebih terperinci, maka dirumuskan pertanyaan penelitian di bawah ini:

1. Bagaimanakah analisis realitas empirik *Grebeg* Pancasila dan kondisi faktual internalisasi karakter bergotong royong dalam pembelajaran kooperatif di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah desain model hipotetik internalisasi nilai ritus *Grebeg* Pancasila ke dalam pembelajaran melalui pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg* Pancasila (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* untuk siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah mengembangkan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg* Pancasila (PGP) dan multimedia *Holobox Augmented Reality*, buku siswa, buku guru dan menguji validitasnya dari sisi bahasa, media, konten, dan pedagoginya oleh ahli.

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

4. Bagaimana implementasi uji coba Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg Pancasila* (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar?
5. Bagaimanakah evaluasi serta perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi selama proses pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg Pancasila* (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang internalisasi nilai dan karakter pada ritus *Grebeg Pancasila* untuk meningkatkan pembelajaran karakter bergotong royong siswa sekolah dasar di Kota Blitar. Sementara tujuan khususnya adalah:

1. Mendeskripsikan analisis realitas empirik *Grebeg Pancasila* dan kondisi faktual internalisasi karakter bergotong royong dalam pembelajaran kooperatif di Sekolah Dasar?
2. Mendeskripsikan desain model hipotetik internalisasi nilai ritus *Grebeg Pancasila* ke dalam pembelajaran melalui pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg Pancasila* (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* untuk siswa Sekolah Dasar?
3. Mendeskripsikan pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg Pancasila* (PGP) dan multimedia *Holobox Augmented Reality*, buku siswa, buku guru dan menguji validitasnya dari sisi bahasa, media, konten, dan pedagoginya oleh ahli.
4. Mendeskripsikan implementasi uji coba Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg Pancasila* (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar?
5. Bagaimanakah evaluasi serta perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi selama proses pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran *Grebeg*

Pancasila (PGP) dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini memberikan kemanfaatan sebagai berikut:

1. Menyumbang manfaat dalam pengembangan teori model pembelajaran kooperatif dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* berbasis kearifan lokal *Grebeg* Pancasila di sekolah dasar.
2. Sebagai bahan pemikiran untuk menentukan kebijakan terkait pembelajaran berbasis kearifan lokal Ritus *Grebeg* Pancasila untuk menumbuhkan karakter gotong royong siswa sekolah dasar.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan model kooperatif Pembelajaran *Grebeg* Pancasila untuk siswa sekolah dasar SD/MI.
2. Menghasilkan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* berbasis kearifan lokal ritus *Grebeg* Pancasila di sekolah dasar SD/MI.
3. Meningkatkan karakter gotong royong siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* berbasis kearifan lokal *Grebeg* Pancasila di sekolah dasar SD/MI
4. Memberi arah kebijakan terkait pembelajaran kooperatif pada *Grebeg* Pancasila dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* berbasis kearifan lokal *Grebeg* Pancasila dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa sekolah dasar.

1.5 Sistematika Penulisan Disertasi

Bab I Pendahuluan, diawal dengan latar belakang penelitian yang mengemukakan tentang pesatnya perkembangan teknologi yang berimbas pada

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

dunia pendidikan dimana cepat atau lambat tidak terlepas dari keberadaan sarana ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Menyikapi hal tersebut sudah selayaknya guru sebagai pelaksana proses pembelajaran harus mampu merancang, membuat, menggunakan dan mengevaluasi media berbasis ICT di kelas. Pada latar belakang dijelaskan pula urgensi mengenai pembelajaran sudah seharusnya mengangkat nilai-nilai lokal salah satunya ritus *Grebeg* Pancasila. Analisis kondisi riil di Blitar tentang urgensi ritus *Grebeg* Pancasila ditemukan fakta dan permasalahan. Pertama, *Grebeg* Pancasila hanya sebagai kegiatan tahunan yang sifatnya hiburan belum dimaknai secara mendalam sebagai pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan nilai-nilai Pancasila khususnya Bergotong Royong untuk jenjang pendidikan dasar. Kedua, kajian tentang *Grebeg* Pancasila hanya sebatas informasi sesuai edaran walikota, belum sampai mengarah ke ranah pembelajaran sehingga esensinya menjadi kurang berdampak pada siswa. Ketiga, guru kesulitan menyampaikan materi karena belum tersedia bahan ajar tematik dan media yang sesuai yang memuat *Grebeg* Pancasila. Dari isu-isu baru yang teridentifikasi ini dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menjadi bagan dari penelitian. Manfaat penelitian dan tujuan penelitian serta diakhiri dengan sistematika penulisan disertasi untuk memberikan gambaran disertasi secara keseluruhan.

Bab II kajian teori menguraikan internalisasi nilai dan karakter gotong royong pada ritus *Grebeg* Pancasila, multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality*, model pembelajaran kooperatif, karakteristik siswa sekolah dasar, analisis trend riset, asumsi penelitian dan kerangka berfikir. Supaya kajian lebih mendalam dan luas maka uraian tersebut dijelaskan kembali dengan beberapa sub bab yang relevan. Seperti pada internalisasi nilai dan karakter gotong royong pada ritus *Grebeg* Pancasila dijelaskan tentang internalisasi nilai, hakikat nilai, makna internalisasi nilai, proses internalisasi nilai, tahapan internalisasi dan penginternalisasian nilai, metode pengnternalisasian nilai dan yang lainnya. Sementara kajian tentang ritus *Grebeg* Pancasila dibahas mengenai pengertian, bentuk, tahapan prosesinya, serta nilai dan karakter gotong royong yang terdapat

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

di dalamnya dan ritus Grebeg Pancasila pada pembelajaran di SD/MI. Multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dipaparkan dengan menunjukkan sejarah perkembangannya, proses pembuatan dan implementasi teknologi tersebut pada pembelajaran di sekoah dasar, serta buku berbasis *Augmented Reality*. Model pembelajaran kooperatif dipaparkan sebagai dasar teori tentang model kooperatif yang akan dikonstruksi menjadi model kooperatif yang baru. Karakteristik siswa sekolah dasar penting untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan subjek penelitian. Analisis trend riset, asumsi penelitian, kerangka berfikir serta definisi operasional penting untuk membatasi permasalahan dan fokus pada penelitian.

Bab III metode penelitian membahas mengenai variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah internalisasi ritus Grebeg Pancasila melalui multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah nilai dan karakter gotong royong siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan *research and development* dengan desain model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, develop, implementation* dan *evaluation* Desain penelitian yang dimulai dengan tahap analisis penelitian dengan studi pendahuluan, kemudian menentukan subjek, lokasi serta populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian. Berikutnya dibahas tentang prosedur penelitian, instrumen penelitian yang dipaparkan juga tentang pengembangan dan pengujian instrumen secara teoritis dan empiris sehingga instrumen layak digunakan dalam proses pengambilan data penelitian. Pengumpulan data dan analisis data mulai dari analisis kevalidan produk, analisis efektivitas, analisis kemenarikan dan keterterapan produk. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini sehingga paparan data menjadi jelas.

Bab IV dipaparkan mengenai hasil dan pembahasan pelaksanaan penelitian di lapangan. Papara data pada laporan penelitian dibuat dengan tipe tematik seperti hasil A – Pembahasan A mulai awal sampai akhir sesuai dengan poin-poin rumusan masalah. Tipe Tematik dipilih dengan alasan supaya lebih jelas dan terstruktur sesuai dengan tahap penelitian yang dilakukan. Hasil dipaparkan sesuai dengan temuan di lapangan, kemudian pembahasan dipaparkan berdasarkan teori yang

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

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

telah dibahas di Bab II atau sebaliknya. Keterbatasan penelitian juga dipaparkan guna memberikan informasi pada pembaca bahwa penelitian ini terbatas meliputi waktu, tempat, subjek dan metode penelitiannya.

Bab V berisi Simpulan, Implikasi dan Saran. Simpulan menggambarkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Implikasi merupakan saran dan tindak lanjut bagi peneliti berikutnya. Rekomendasi bersifat menyeluruh bagi semua pihak yang menggunakan Model Koopertif PGP dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dengan menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa maupun sekolah sehingga pada prakteknya mungkin akan berbeda. Secara keseluruhan saran dan rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan dan membangun ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih baik pada masa yang akan datang.