

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini bangsa Indonesia dihadapkan pada masalah yang cukup serius. Yaitu lunturnya wawasan kebangsaan yang selama ini menjadi perekat persatuan bangsa. Hal ini ditandai dengan masih adanya potensi konflik dan kekerasan sosial, maraknya perkara hukum yang tidak jelas penanganannya, ketidakadilan sosial, serta menurunnya nilai luhur pada kehidupan sehari-hari. Nilai seperti taat hukum, santun, dan peduli telah tergerus paham globalisme dengan liberalisme, individualisme, materialisme, dan hedonismenya. Pancasila tidak dijadikan sebagai pedoman. (Sapriya, 2014).

Di era reformasi yang terus bergulir, pemahaman Wawasan Kebangsaan mulai berkurang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adanya keinginan beberapa daerah untuk memisahkan diri dari NKRI dengan berbagai dalih. Kondisi ini mencerminkan kemungkinan adanya disintegrasi; Menonjolnya kepentingan kelompok dan golongan sendiri, sehingga kepentingan yang lebih besar, yaitu kepentingan bangsa dan negara semakin dikesampingkan bahkan cenderung dikorbankan; Menguatnya semangat primordialisme (mengutamakan putra daerah atau mengklaim kalangan daerahnya sendiri); dan tumbuhnya gejala separatis; Pudarnya asas satu wilayah Nusantara sehingga terjadi pengusiran dan penjarahan milik warga lain yang selama bertahun-tahun bermukim dan berkarya di daerah itu; Penggunaan kekerasan dan pemaksaan atas dasar mayoritas sehingga menimbulkan konflik antaretnis yang minoritas merasa tertindas dan mengadakan perlawanan atau mengungsi ke daerah lain; Mencontoh budaya asing dan menghujat budaya sendiri; Lunturnya budaya penghormatan kepada simbol-simbol negara (Bendera, Lambang Negara, Presiden, dll); Lunturnya semangat kepahlawanan dan perjuangan bangsa (heroisme); Munculnya sikap apatis terhadap proses pembangunan nasional; Maraknya euforia otonomi daerah; dan Tidak ada rasa hormat dan kebanggaan kepada Bapak Bangsa (the founding father). (Wildan, 2009, hlm.152-153).

Wawasan kebangsaan membutuhkan proses internalisasi dan sosialisasi. Mengenalkan adalah langkah paling utama dan awal untuk memasukan nilai-nilai wawasan kebangsaan ke dalam hati dan pikiran manusia. Apalagi Indonesia sendiri sebagai bangsa terdiri dari beranekaragam suku, agama, dan adat-istiadat (Hefner dalam, Budimansyah dan Suryadi, 2008, hlm.28). PPKn memiliki tujuan agar masing-masing individu memiliki rasa cinta tanah air dan kebangsaan yang bercirikan nilai-nilai Pancasila, ajaran, dan tuntunan UUD 1945, asas Bhinneka Tunggal Ika, dan berkomitmen terhadap bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Winataputra: 2014)

Solusi yang ditawarkan dalam kondisi Pandemi Covid-19 adalah inovasi baru dalam dunia penelitian di bidang pendidikan. Presentasi multimedia dikenal dengan sebutan Karyawisata Virtual atau Virtual Field Trips (VFT) telah mendapatkan popularitas pada penelitian di bidang pendidikan. Google Scholar menunjukkan sekitar 2000 entri baru tentang penelitian ini. VFT merupakan kesempatan bagi siswa untuk mengunjungi tempat lain, berbicara dengan para ahli dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran interberwawasan kebangsaan tanpa meninggalkan kelas (Meyer 2016, hlm. 23). Lebih lanjut VFT memberi siswa sebuah perjalanan tanpa harus benar-benar melakukan perjalanan ke lokasi yang secara fisik dan ekonomi sulit untuk dikunjungi. (Granshaw dan Duggan-Haas 2012).

Siswa diharapkan mampu mengasah keterampilan hard skills dan soft skills dengan cara dilatih dan ditingkatkan kemampuan serta keterampilannya untuk dapat mengatasi berbagai tantangan global. Adapun keterampilan yang diutamakan muncul menurut Partnership for 21st Century Skills (P21, 2015) yaitu keterampilan berpikir kritis (Critical Thinking), keterampilan berkomunikasi secara efektif (Communication), berinovasi (Creativity), dan berkolaborasi (Collaboration). Keempat keterampilan tersebut lebih dikenal sebagai C4 “Super Skills” yang merupakan tujuan akhir yang diharapkan berkembang dan mempengaruhi hard skills maupun soft skills siswa (SBAC, 2015).

C4 “Super Skills” juga merupakan kunci dari visi keseluruhan pembelajaran abad ke-21. Hal tersebut didukung oleh Saxena (2015) yang

menyatakan bahwa keterampilan C4 “Super Skill” adalah keterampilan yang paling tepat untuk meningkatkan kualitas siswa yang sudah memasuki abad ke-21 agar mampu meraih kesuksesan baik dalam melanjutkan studi ke universitas, berkarir, maupun bermasyarakat. Hal tersebut selaras dengan tujuan Kurikulum 2013 yang tertera dalam Permendikbud No. 69 Tahun 2013, yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kemendikbud, 2013).

Upaya Internalisasi dan Sosialisasi Wawasan Kebangsaan ini selama ini menggunakan model yang sudah populer seperti Public Debate Simulation/Exercise, Out Bound Orientation (OBO), atau Focused Group Discussion (FGD). Oleh karena itu model VFT ini akan penulis uji untuk menjadi model alternatif sebagai upaya membangun literasi digital siswa terhadap wawasan kebangsaan. VFT pada awalnya ditujukan untuk siswa yang secara ekonomi dan secara fisik tidak mampu untuk melakukan perjalanan karyawisata jarak jauh. Namun kondisi lain semacam pandemi Covid-19 juga ternyata menjadi alasan utama mengapa VFT ini perlu untuk dikembangkan lebih jauh. Terlebih korelasinya yang sangat kuat dengan literasi digital dan wawasan kebangsaan. Terkhusus bagi siswa dan siswi sekolah yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah bahwa internalisasi wawasan kebangsaan terhadap siswa di sekolah membutuhkan inovasi yang variatif sesuai dengan perkembangan zaman. Wawasan kebangsaan dapat ditumbuhkan dengan pengalaman langsung untuk mengenal lingkungan tanah air. Pengenalan dan pengalaman itu tidak perlu hanya bergantung kepada dunia nyata saja, namun juga dunia virtual.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus permasalahan utama pada Efek penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* pada di sekolah terhadap wawasan kebangsaan Siswa. Peneliti menjabarkan fokus permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran pada *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang?
3. Bagaimana implementasi penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus yang ingin dicapai, berikut adalah tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menemukan metode pendidikan penggunaan aplikasi yang mempengaruhi wawasan kebangsaan siswa, termasuk menguji dan mengetahui kemampuan Siswa dalam penggunaan media digital, khususnya dapat mengetahui seberapa efektif penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* dalam menumbuhkan wawasan kebangsaan siswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini berfokus untuk mengetahui dan mengeksplorasi mengenai Efek penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* dalam menumbuhkan wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang. Tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang.
2. Mengetahui pengaruh konten belajar pada *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang.
3. Mengetahui implementasi penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang.
4. Mengetahui efektifitas penggunaan *Aplikasi Virtual Field Trips* terhadap wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan secara praktis yang ingin diberikan, berikut adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis dalam penelitian ini, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Segi Teori

Secara teoritis hasil penelitian dapat dijadikan referensi dan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya serta bagi guru pendidikan kewarganegaraan dan pendidik lainnya dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran pendidikan, pembelajaran daring, *Aplikasi Virtual Field Trips* dalam menumbuhkan wawasan kebangsaan siswa di SMA Negeri Conggeang.

1.4.2 Segi Kebijakan

Manfaat penelitian dari segi kebijakan formal dalam bidang yang dikaji dapat memberikan masukan kepada semua pihak, memberikan hasil penelitian kepada pemegang kebijakan mengenai pentingnya pengembangan pendidikan jarak jauh, sistem pembelajaran daring dan *Aplikasi Virtual Field Trips* dalam proses belajar dan pembelajaran di sekolah.

1.4.3 Segi Praktik

Manfaat penelitian pada segi praktik yakni dapat memberikan alternatif atau solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran secara daring atau dengan menggunakan metode pembelajaran di sekolah untuk dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

1.4.4 Segi Isu serta Aksi Sosial

Manfaat penelitian dalam segi isu serta aksi sosial dapat memberikan motivasi kepada siswa mengenai wawasan kebangsaan di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan merupakan hal yang penting demi memperlancar penulisan tesis yang akan dilakukan, struktur organisasi tesis adalah sebagai berikut. Bab I Pendahuluan, Bab ini mengemukakan mengenai latar belakang penelitian berdasar dari keadaan faktual, penelitian terdahulu yang dijadikan *roadmap* dan diangkat berdasarkan hasil kelemahan penelitian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Bab II Kajian Pustaka, Bab ini mengemukakan teori dan penelitian yang

mendukung sertarelevan dengan permasalahan penelitian ini. Dalam bab ini akan dijelaskan tentang *Aplikasi Virtual Field Trips*, dan wawasan kebangsaan. Bab III Metode Penelitian, Bab ini mengemukakan desain penelitian, pendekatan penelitian, partisipan, populasi dan teknik sampling, kemudian teknik pengumpulan data, dan analisis data penelitian. Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab ini membahas mengenai temuan hasil penelitian, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang kemudian diuji oleh teori yang berkaitan untuk mempertegas hasil penelitian yang telah diuji oleh teknik analisis data yang diperoleh. Kemudian, Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, Bab ini menyajikan simpulan dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi tentang simpulan yang ditarik dari analisisdata, dan pembahasan.