



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kota Palembang merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia dengan berbagai keberagaman budaya serta warisan tempat bersejarah. Dalam kehidupan sehari-hari, pengetahuan akan sejarah terutama di Kota Palembang sendiri masih belum banyak dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas tentang keberadaan dan asal muasal tempat bersejarah tersebut. Padahal dengan mempelajari sejarah dapat bermanfaat untuk memahami tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang ada di Kota Palembang.

Pembelajaran sejarah sering dianggap sebagai pelajaran hafalan dan pelajaran yang membosankan. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali saat menjawab soal-soal ujian.

Beberapa pakar pendidikan memberikan pendapat tentang fenomena pembelajaran sejarah yang terjadi di Indonesia tersebut, di antaranya Susanto (2014: vi) berpendapat bahwa, banyak guru sejarah yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang mana model pembelajaran ini memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran, di antaranya guru kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal senada juga disampaikan oleh Subakti (Kuswono, 2017: 165) bahwa dalam proses pembelajaran sejarah, masih banyak guru menggunakan paradigma konvensional, yaitu paradigma “guru menjelaskan murid mendengarkan”. Metode pembelajaran sejarah semacam ini telah menjadikan pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang membosankan, sehingga peserta didik tidak memberikan sentuhan



emosional pada waktu pembelajaran, karena peserta didik merasa bahwa mereka tidak terlibat di dalam proses pembelajaran.

Selain itu Alfian (2011: 3), juga berpendapat bahwa masalah dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya buku ajar sejarah serta sistem pengajaran yang kurang baik. Sementara menurut Syaiful (Mujiyati, 2016: 83), bahwa masalah dalam pembelajaran sejarah jalur formal adalah masih lemahnya guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan pandangan peserta didik bahwa tugas hanya sebagai sarana mencari nilai. Menurut Syaiful hal tersebut yang menyebabkan pembelajaran sejarah di jalur formal tidak maksimal.

Hal ini diperkuat dengan realitas dilapangan yang memperlihatkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah, guru kurang optimal baik di dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran. Proses pembelajaran sejarah cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), *text book centered*, dan *monomedia*. Oleh karena itu, tidak dapat dipersalahkan apabila banyak peserta didik menganggap bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, monoton, kurang menarik, terlalu banyak hafalan, dan kurang variatif.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah memang sangat kompleks, mulai dari model pembelajaran yang masih konvensional, buku ajar sejarah yang minim, hingga guru sejarahnya sendiri yang masih lemah dalam menyusun perangkat pembelajaran, sehingga perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran sejarah. Guru sejarah bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berkembang saat ini untuk menjadikan pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang nomor 14/2005 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.



Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yaitu *Virtual Reality* yang dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Dalam teknisnya, *Virtual Reality* digunakan untuk menggambarkan lingkungan 3 Dimensi (3D) yang dihasilkan oleh komputer dan dapat berinteraksi dengan seseorang atau objek.

*Virtual Reality* (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sihite, 2013).

Konsep VR mengacu pada sistem prinsip-prinsip, metode dan teknik yang digunakan untuk merancang dan menciptakan produk-produk perangkat lunak untuk digunakan oleh bantuan dari beberapa sistem komputer multimedia dengan sistem perangkat khusus (Lacrama, 2007).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Virtual Reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan suatu lingkungan 3D yang disimulasikan oleh sistem komputer dan perangkat khusus.

Dengan memanfaatkan media *Virtual Reality* ini tentu akan membuat pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan memberikan imajinasi lebih bagi pengguna dalam belajar dikarenakan mereka terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran peninggalan sejarah. Mereka juga dapat fokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukan tanpa gangguan. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran sejarah menggunakan media *Virtual Reality*.

Sehubungan dengan itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul **“Aplikasi Berbasis *Virtual Reality* untuk Mendukung Proses Pembelajaran Tempat Bersejarah di Kota Palembang (Studi Kasus Bukit Siguntang).”**



## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana cara membuat sebuah Aplikasi Berbasis *Virtual Reality* untuk Mendukung Proses Pembelajaran Tempat Bersejarah di Kota Palembang (Studi Kasus Bukit Siguntang).”**

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penyusunan Laporan Akhir ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang ke pembahasan yang lebih luas, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang sejarah yang ada di Makam Bukit Siguntang Palembang.
2. Aplikasi yang akan dibuat ini menggunakan Perangkat Lunak(*Software*) Unity Game Engine dengan Bahasa Pemrograman C# dengan hasil *output* file APK Android.
3. Aplikasi berbasis *Virtual Reality* menggunakan alat VR Box dan *Bluetooth Joystick Controller*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

### 1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini diantaranya sebagai berikut:

1. Merancang dan menghasilkan Aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran sejarah menggunakan media *Virtual Reality*.
2. Untuk membuat siswa agar tidak jenuh pada saat belajar sejarah dengan menerapkan teknologi *Virtual Reality*.
3. Untuk melengkapi atau memenuhi persyaratan akademis pada jenjang D3 jurusan Manajemen informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.



### 1.4.2 Manfaat

Adapun Manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah:

1. Memberikan kemudahan untuk mempelajari sejarah yang ada di Bukit Siguntang dalam bentuk simulasi secara visual dengan media *Virtual Reality*.
2. Menguji teknik pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada pengguna untuk mengetahui keefektifan aplikasi.
3. Mengetahui *compability* pada Aplikasi yang dibangun.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pada Bukit Siguntang Palembang, yang beralamat di Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30137. Waktu Pelaksanaan Penelitian yaitu pada bulan April-Mei 2020.

### 1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

#### 1.5.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Pengamatan dilakukan di Bukit Siguntang Palembang

b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan/data untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan responden dengan menggunakan alat



yang dinamakan panduan wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan Pihak Dinas Pariwisata Kota Palembang terkait proses pembelajaran sejarah berbasis *Virtual Reality* yang akan dibutuhkan penulis untuk Laporan Akhir ini.

#### **1.5.2.2 Data Sekunder**

Data Sekunder adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian. Pengumpulan data sekunder ini dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari buku-buku, artikel, teori yang mendukung, serta referensi lain yang berkaitan dengan Laporan Akhir ini.

Data sekunder juga dapat bersumber dari Laporan Kerja Praktik dan Laporan Akhir alumni dari perpustakaan Jurusan Manajemen Informatika atau perpustakaan pusat yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul laporan akhir ini, yaitu teori umum, teori khusus dan teori program.

#### **BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI**

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum tentang Dinas Pariwisata Kota Palembang, visi dan misi, struktur organisasi, serta hal lain yang berhubungan dengan Dinas Pariwisata Palembang.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai perancangan sistem yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan



laporan akhir, definisi masalah studi kelayakan, pengembangan sistem, rancangan sistem yang baru, perancangan sistem, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi tersebut.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.