

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran budaya merupakan salah satu metode yang digunakan secara umum untuk melestarikan budaya di Indonesia salah satu media pembelajaran budaya konvensional adalah museum budaya. Museum budaya merupakan salah satu metode untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat serta mempertahankan kelestarian budaya tersebut agar bisa terus menerus diturunkan ke generasi selanjutnya. Salah satu contohnya adalah Museum Seni Jakarta di Kota Tua yang memiliki peran aktif dalam mempertahankan serta melestarikan budaya seperti seni rupa Wayang melalui berbagai program edukasi interaktif (Ardiansyah et al., 2024).

Walaupun dengan adanya media pembelajaran berupa museum budaya, penurunan ketertarikan masyarakat, terutama masyarakat muda terhadap budaya lokal terus menurun hal ini terjadi akibat adanya pengaruh dari budaya luar yang membuat masyarakat muda melupakan budaya lokal yang ada disekitar (Nahak, 2019). Salah satu solusi untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap budaya lokal adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, baik menggunakan video, simulasi, permainan edukatif, platform belajar digital dan juga media interaktif lainnya. Tipe pembelajaran ini telah dibuktikan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep yang diberikan (Try & Utomo, 2023).

Media pembelajaran budaya lokal dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR). VR seringkali digunakan untuk memperkenalkan suatu objek budaya baik seni rupa atau seni gambar suatu budaya. Tetapi penelitian penelitian tersebut masih kurang interaktif dengan pengguna dan aplikasi hanya menggunakan teknologi VR untuk menampilkan konten budaya secara visual saja. (Pramesti et al., 2022)

Pemilihan budaya pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian mengenai destinasi wisatawan di Indonesia, berdasarkan penelitian tersebut

salah satu budaya yang seringkali dikunjungi antara lain adalah budaya Jawa dan juga budaya Sunda dengan daerah wisata yang berlokasi di daerah daerah yang memiliki budaya tersebut (Koerniawati, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Virtual Reality* untuk Pengenalan Budaya Sunda dan Jawa” diharapkan dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan budaya lokal di Indonesia. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan metodologi *Agile*. Media pembelajaran kemudian akan diuji oleh ahli media *VR*, ahli materi serta oleh pengguna menggunakan *AgileUAT*, *User Experience Questionnaire* serta angket motivasi untuk melihat kualitas dari media pembelajaran yang telah dibuat.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang perlu dibahas pada penelitian ini yakni:

1. Bagaimana kualitas media *Virtual Reality* pada media pembelajaran budaya Sunda dan Jawa?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* terhadap minat pengguna untuk mempelajari budaya?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat antara lain adalah:

1. Menganalisis kualitas media *VR* sebagai media pembelajaran interaktif budaya Sunda dan Jawa dengan validasi ahli media ahli materi serta *User Experience Questionnaire* dan *AgileUAT*.
2. Mengukur tingkat motivasi dan minat belajar pengguna mengenai budaya menggunakan Angket motivasi.

### 1.4 Batasan Masalah

Pembahasan masalah pada penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut yaitu:

1. Budaya yang akan dibahas merupakan budaya Sunda dan Jawa secara umum.

2. Kategori budaya yang dibahas merupakan seni tari, seni musik, seni rupa dan juga rumah adat.
3. Seni tari yang dibahas merupakan Tari Kencana Wingka dan juga Tari Jaipong Kembang Tanjung.
4. Seni musik yang dibahas merupakan alat musik berupa *Angklung* dan *Gamelan*.
5. Seni rupa yang dibahas merupakan batik *Megamendung* dan batik *Kawung*.
6. Rumah adat yang akan dibahas merupakan rumah adat *Limasan*, *Joglo*, *Joglo Pendopo*, *Julang Ngapak*, *Parahu Kumureb*, *Badak Heuay*, dan *Jolopong*.

### **1.5 Manfaat**

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, manfaat yang dimaksud antara lain adalah :

1. Penelitian ini diharapkan untuk bisa menyebarkan pengetahuan mengenai VR dan kegunaannya pada bidang Pendidikan budaya.
2. Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan budaya di Indonesia.

### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I, Bagian ini merupakan bagian paling awal yang akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian serta susunan struktur organisasi skripsi secara keseluruhan.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II, Bagian ini merupakan bagian yang akan menguraikan informasi mengenai penelitian terdahulu yang terkait dengan topik yang diteliti, serta landasan landasan teori yang memperkuat pembahasan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III, Bagian ini merupakan bagian yang membahas mengenai kerangka pelaksanaan penelitian, metode metode yang digunakan, serta partisipan yang mengikuti penelitian, baik sebagai penguji maupun ahli media.

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

Bab IV, Bagian ini membahas mengenai hasil dari pelaksanaan metode pada bab III. Berisi pengembangan aplikasi, hasil pengujian, hasil validasi, dan juga analisis serta evaluasi dari pengujian yang dilakukan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V, Bagian ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian secara keseluruhan, saran yang ingin diberikan oleh penulis, dan juga berfungsi sebagai penutup penelitian.