

PROTOTYPE INDUSTRI VIRTUAL REALITY BERBASIS DIGITAL TOURISM UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH DAN PARIWISATA

Oleh: Risky Setiawan, Samsul Hadi, Usman Nursusanto, Indri Kurniawati

ABSTRAK

Media pembelajaran sejarah yang dipandang kuno dan membosankan menjadikan mahasiswa menjadi tidak termotivasi dalam mempelajari sejarah lokal Indonesia. Begitu pula dengan turunnya animo masyarakat pada wisata lokal di Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Virtual Reality berbasis Digital Tourism dalam meningkatkan kemampuan literasi sejarah dan pariwisata. Pengembangan media dilakukan dengan metode *research and development* (R&D). Produk penelitian ini adalah berupa Virtual Reality berbasis Digital Tourism pada tema Keraton Yogyakarta. Target penelitian ini adalah terciptanya media Virtual Reality berbasis Digital Tourism lengkap dengan buku panduan penggunaan untuk meningkatkan kemampuan literasi. Subjek uji coba produk dilakukan kepada mahasiswa prodi sejarah (UNY), serta mahasiswa prodi pariwisata (Stipram) dengan jumlah total responden 400 mahasiswa. Kerjasama mitra dengan CV. Bapak Pucung Studios untuk mendukung operasional mengkonstruksi media dan memberikan fasilitas dalam pemasaran produk. Capaian penelitian adalah melakukan *develop*; merancang media Virtual Reality berbasis Digital Tourism. Pengujian produk oleh ahli media serta ahli materi. Pengujian dilakukan guna menguji kelayakan media pembelajaran untuk diimplementasikan dalam pembelajaran prodi S1 sejarah dan prodi S1 pariwisata. Tahapan ini adalah tahapan yang sedang dilakukan pada pengembangan media yaitu proses rancang bangun media. Dari media Virtual Reality berbasis web yang akan ditanam pada platform android. Tahapan penelitian adalah; 1) *Implementation*; merupakan tahap penggunaan produk yang dimaksudkan uji coba produk kepada peserta didik; 2) *evaluate*; merupakan tahap penilaian mengenai setiap langkah serta menilai produk yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi. Tahap ini, media Virtual Reality berbasis Digital Tourism yang telah diuji dan dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah dan pariwisata di UNY dan Stipram. Media yang dikembangkan dengan kelebihan memberikan gambaran nyata tentang infografis dari Keraton Yogyakarta yang divisualkan dengan media ini dengan lebih detail dan nyata berupa gambar 3 dimensi dan suara. Hasil menunjukkan bahwa: 1) kelayakan produk pada penilaian pakar media yang dikembangkan mencapai indeks kelayakan dengan nilai 3,88 (layak); 2) kelayakan produk pada penilaian pakar materi yang dikembangkan mencapai indeks kelayakan dengan nilai 4,09 (layak); 3) sedangkan hasil evaluasi produk dengan penilaian user dengan nilai 4,24 (sangat layak). Sehingga produk 3D virtual reality sejarah kebudayaan Jawa ini layak digunakan dan disebarluaskan untuk pembelajaran dan perkuliahan sejarah Indonesia masa kolonial.

Kata Kunci: *virtual reality, digital tourism*