

**Inovasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Berbasis  
Museum Virtual Ruang Imersif 360 di NTB**

*History and Culture Learning Media Innovation Based on  
Virtual Museum 360 Immersive Space in NTB*

**Lale Sekar Idaman P. Nikita Padmi L.dan Amilia Damayanti P**

Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62 Gomong Kecamatan Selaparang  
KotaMataram Nusa Tenggara Barat Indonesia.

Ilmu Komunikasi Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62 Gomong  
KecamatanSelaparang Kota Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia.  
83115 @unram.ac.id

**ABSTRAK**

Dewasa ini ketertarikan generasi muda terhadap sejarah dapat dikatakan sangat rendah. Sejarah seringkali dianggap sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik. Pola pikir generasi di era global mulai sangat realistis, sementara sejarah adalah peristiwa yang sudah terjadi, dimana menurut sebagian besar masyarakat hal tersebut sudah berlalu dan berakhir. Tak jarang materi dan pembahasan sejarah terasa sangat abstrak terlebih lagi jika dipelajari melalui studi pustaka buku-buku sejarah. Dibutuhkan pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih konkret dan mudah dipahami untuk menarik minat generasi muda dalam mempelajari sejarah. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi Immersive dalam pembangunan museum Ruang Imersif 360 derajat. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian R&D merupakan penelitian yang memiliki tahapan yaitu mengetahui kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Teori adopsi inovasi digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisa penemuan baru yang berdampak pada kehidupan sosial masyarakat. Kehadiran museum virtual Ruang Imersif 360 derajat dengan konsep realitas virtual dapat memberikan pengalaman nyata kepada penggunanya tentang pengalaman sejarah yang ingin mereka lihat. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi sejarah dan budaya, serta mendorong kunjungan wisatawan ke daerah Nusa Tenggara Barat.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Teknologi Immersive, Sejarah NTB

**ABSTRACT**

Today the interest of the younger generation in history can be said to be very low. History is often seen as boring and uninteresting. The mindset of generations in the global era is starting to be very realistic, while history is an event that has already happened, which according to most people has passed and ended. Not infrequently the material and discussion of history feels very abstract, especially when studied through a literature study of history books. A more concrete and easy-to-understand approach to learning history is needed to attract the younger generation's interest in studying history. One way that can

bedone is to utilize Immersive technology in the construction of a 360 degree Immersive Space museum. This study uses qualitative research with an R&D (Research and Development) approach. R&D research is research that has stages, namely knowing user needs (needs assessment), then development activities (development) to produce and test product effectiveness. The theory of innovation adoption is used in this study to analyze new inventions that have an impact on people's social life. The presence of a 360-degree Immersive Space virtual museum with a virtual reality concept can provide real experiences to its users about the historical experiences they want to see. This can increase the appreciation of history and culture, as well as encourage tourist visits to the West Nusa Tenggara area.

**Keywords:** Learning Media, Immersive Technology, History of West Nusa Tenggara

## **A. PENDAHULUAN**

Jangan sekali-kali melupakan sejarah (JASMERAH) merupakan semboyan yang tidak asing lagi didengar di telinga masyarakat Indonesia. Semboyan ini pertama kali diucapkan oleh presiden Soekarno dalam pidatonya pada Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI) yang ke-21 tanggal 17 Agustus 1966. Hal tersebut disampaikan oleh presiden Soekarno karena kekhawatirannya pada negara Indonesia yang tengah menghadapi tahun gawat, akibat dari perang saudara. Semboyan ini mulai dijadikan sebagai penyemangat bagi generasi muda untuk mempelajari dan mengingat sejarah bangsa Indonesia.

Dewasa ini ketertarikan generasi muda terhadap sejarah dapat dikatakan sangat rendah. Sejarah seringkali dianggap sebagai hal yang membosankan dan tidak menarik. Generasi muda di era global mulai berpikir sangat realistis, sementara sejarah adalah peristiwa masa lalu, yang dimana menurut mereka sudah berlalu dan berakhir. Tak jarang materi dan pembahasan sejarah terasa sangat abstrak terlebih lagi jika mempelajarinya melalui studi pustaka buku-buku sejarah. Materi sejarah yang abstrak seharusnya dibuat semenarik mungkin untuk dipahami namun tak jarang tenaga pendidik menggunakan Pendekatan pengajaran yang kurang tepat, metode yang kaku dan keterlibatan siswa yang kurang baik menjadi faktor sejarah itu sangat membosankan (kaizen et.al, 2023)

Diperlukan pendekatan pembelajaran sejarah yang lebih konkrit dan mudah dipahami untuk menarik minat generasi muda dalam mempelajari sejarah. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran saat ini. Dengan canggihnya teknologi pada era digital seperti gambar-gambar foto, film dokumenter, audio dan animasi dapat memvisualisasi peristiwa sejarah yang

awalnya sangat abstrak dan sulit untuk dipahami menjadi hal yang sangat konkret dan menarik minat siswa-siswi.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah teknologi Immersive. Teknologi immersive merupakan suatu teknologi yang dapat menciptakan pengalaman bagi siswa/i untuk merasakan diri mereka terintegrasi dengan lingkungan buatan atau simulasi yang dapat menciptakan perasaan keterlibatan yang tinggi dan meyakinkan bagi penggunanya. Bagaikan sebuah museum yang dipenuhi oleh peristiwa dan benda-benda bersejarah, teknologi Immersive dapat dimanfaatkan sebagai sarana media penyampai pesan sejarah yang lebih menarik kepada masyarakat.

Museum Immersive ini akan dipenuhi oleh animasi, foto dan audio yang membahas mengenai sejarah dan kebudayaan yang ada di Nusa Tenggara Barat dengan basis Realitas Augmented (AR) yang memadukan dunia nyata dengan elemen digital yang tumpang tindih. Teknologi ini akan memberikan pengalaman gabungan antara dunia nyata dan dunia maya. Siswa/i dapat menyaksikan kilas balik peristiwa sejarah yang ada di Nusa Tenggara Barat secara langsung dan merasakannya secara nyata.

Museum immersive akan memberikan pengalaman interaktif dan menggugah indera pengunjung, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap sejarah seni dan budaya di Nusa Tenggara Barat. Dengan adanya museum virtual Ruang Immersif 360 derajat ini, penulis ini mengetahui bagaimana cara memanfaatkan teknologi immersive untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap sejarah.

Penelitian oleh Acesta dan Nurmaylany (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa memberikan hasil bahwa penggunaan media augmented reality yang merupakan salah satu teknologi immersive dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat mata pelajaran lebih menarik dan efektif.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ardianto dan Isnanda (2022) dengan judul Penerapan Teknologi Extended Reality Guna Menciptakan Immersive User Experience pada Perancangan Interior Museum Jember Fashion Carnaval (JFC) yang membahas tentang pemanfaatan teknologi immersive dengan hasil yaitu

Penerapan konsep immersive experience dalam museum dilakukan dengan cara mengintegrasikan multimedia interaktif dengan koleksi museum. Media yang digunakan berupa Audio-video, Virtual Reality, Augmented Reality, dan Interactive Projection Mapping. Media Audio-video digunakan pada beberapa panel benda pajang sebagai penyaji konten khusus maupun menampilkan keterangan benda pajang.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian R&D merupakan penelitian yang memiliki tahapan yaitu mengetahui kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Pendekatan R&D digunakan karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran aktif. Tim Puslitjaknov (2008: 11), mengembangkan prosedur penelitian Borg dan Gall dengan lebih sederhana yaitu melibatkan 5 langkah utama: melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Penelitian ini menggunakan teori adopsi inovasi. Adopsi inovasi adalah sebuah proses perubahan sosial dengan adanya penemuan baru yang dikomunikasikan kepada pihak lain, kemudian diadopsi oleh masyarakat atau sistem sosial (Soekartawi, 2005)

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai warisan sejarah dan budaya, salah satunya adalah sejarah dan kebudayaan Sasak, Samawa dan Mbojo (SASAMBO) yang ada di Nusa Tenggara Barat (NTB). NTB terbagi menjadi dua pulau besar yaitu pulau Lombok yang dihuni oleh sebagian besar suku Sasak, sedangkan kependudukan di pulau Sumbawa berasal dari suku Bima dan Sumbawa. Sebagian kecil penduduk lainnya juga berasal dari daerah lain (pendatang) seperti Jawa, Bali, Sulawesi, Flores, Sumba, dan Timor Timur yang menjadikan NTB memiliki corak sejarah dan budaya yang dapat dijadikan warisan.

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
 “History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka(MBKM)”  
 01 September 2023**

Agar warisan sejarah dan budaya tetap lestari dibutuhkan sebuah media sebagai sarana untuk menyimpan sejarah dan budaya yang ada sehingga generasi masa depan bangsa dapat mewarisinya.

Museum merupakan salah satu objek wisata untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang didalamnya terdapat benda-benda warisan budaya masa lampau. Museum berfungsi untuk mengumpulkan, merekam, memelihara, dan memamerkan koleksi, mengembangkan wawasan, pengetahuan, pendidikan, dan sumber penelitian bagi masyarakat (Direktorat Museum, 2009).

**Tabel 1.**

**Data BPS : Jumlah Pengunjung Museum Menurut Jenis Museum di Provinsi  
 DKI Jakarta 2019-2021 (BPS, 2023)**

No.	Museum	Tahun		
		2019	2020	2021
1.	Monumen Nasional	9 756 736	1 779 965	0
2.	Sejarah Jakarta dan Prasasti	714 8 25	145 7 71	51 95 2
3.	Joang'45 dan M.H. Thamrin	18 97 2	4 202	4 202
4.	Taman Arkeologi Pulau Onrust	45 31 9	28 16 5	23 13 5

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
 “History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka(MBKM)”  
 01 September 2023**

5.	Wayang	311 3 84	48 45 6	20 63 2
----	--------	-------------	------------	------------

Dari data diatas, dapat disimpulkan setiap tahunnya kunjungan di beberapa museum yang ada di Indonesia mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh pola pikir generasi milenial telah berubah. Generasi saat ini memiliki pemikiran yang sangat realistis, sementara sejarah adalah peristiwa masa lampau, yang menurut mereka sudah berlalu dan berakhir. Tak jarang pembelajaran sejarah konvensional melalui kunjungan sejarah atau berburu literatur terasa sangat abstrak dan membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran sejarah dan budaya yang sesuai dengan era generasi saat ini.

Memasuki era society 5.0 masyarakat dunia mulai menyeimbangkan solusi atas permasalahan sosial dan kemajuan ekonomi melalui sistem integrasi antara dunia maya dan fisik (Oktavianni, 2023). Teknologi kini telah melini di setiap bidang kehidupan sebagai bentuk pemanfaatan dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah teknologi immersive.

Teknologi Immersive adalah teknologi yang dapat memperluas realitas atau menciptakan realitas baru dengan memanfaatkan ruang 360 yang memungkinkan pengguna dapat melihat ke segala arah konten yang disediakan (Barton). Ruang imersif 360 derajat merupakan sebuah ruangan yang menyuguhkan seni audio visual mengenai suatu konten dalam sudut 360, pengguna seolah-olah dapat merasa berada di dalam alam video. Ruang ini dihadirkan untuk memberikan pengalaman baru sesuai dengan perkembangan teknologi bagi masyarakat (Rosmalia, 2022). Ruangan immersive 360 derajat dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media pembelajaran sejarah yang ada di Nusa Tenggara Barat.

**Tabel 2.**

**Konsep museum virtual ruang immersive 360 derajat**

Atribut Konsep	Deskripsi
----------------	-----------

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
 “History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka(MBKM)”  
 01 September 2023**

Judul	Inovasi Media Pembelajaran Sejarah dan Budaya Berbasis Museum Virtual Ruang Imersif 360 di NTB
Tujuan	Menginovasi sarana media pembelajaran Sejarah bagi Siswa/i berbasis ruang Imersif 360 derajat untuk menarik minat masyarakat dalam mengetahui sejarah dan kebudayaan yang ada di Nusa Tenggara Barat.
Sasaran	Siswa/I Nusa Tenggara Barat sebagai bentuk merdeka belajar, serta Masyarakat dan wisatawan yang berkunjung ke Nusa Tenggara Barat
Ruang Imersif 360 derajat	Sebuah objek virtual yang berupa ruangan 3 dimensi imersif dimana penggunaanya dapat merasakan sensasi berada di kehidupan sejarah dan kebudayaan Nusa Tenggara Barat di kehidupan nyata.
Konten	Informasi mengenai pengenalan sejarah. Berupa gambar dengan format .jpg atau .png, video dengan format .mp4, audio dan teks yang ditampilkan di ruangan virtual Imersif 360 derajat.

	Desain suara interaktif Informasi: antarmuka pengguna dan teks
Interaction	Eksplorasi situs imersif Kedalaman & detail informasi sejarah dan kebudayaan
Object	

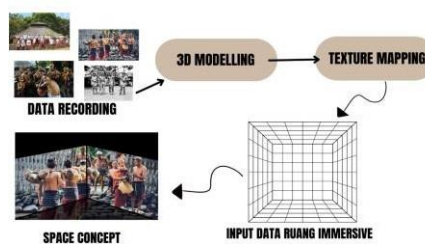
**Tabel 3.**

**Rekomendasi item virtual ruangimmersive 360 derajat**

No.	Item	Recommendation
	Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang 12 x 21 meter</li> <li>- RealitasVirtual</li> </ul>
	Deployment	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Imersif 360derajat</li> </ul>
	Content	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pameran sejarah danbudaya</li> <li>- Rekonstruks i peristiwasejarah</li> </ul>
	Scenario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Linear (plotnodal)</li> <li>- Dinamik (plot termodulasi dan terbuka)</li> </ul>
	Artists	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualisasi3D</li> <li>- Foto panorama360o</li> </ul>
		Adat danAlat Musik)

**Gambar 1.**

**Alur pembuatan pengembangankonsep ruang immersive**





virtual dapat memberikan pengalaman nyata kepada penggunanya tentang pengalaman sejarah yang ingin mereka lihat.

Konsep ini mengajak pengunjung memasuki dunia maya dan membuat cerita interaktif mereka sendiri. Hereniko (2018) menekankan bahwa fokus museum virtual Ruang Imersif 360 derajat bukan pada objek melainkan pada penciptaan memori, perasaan, dan emosi. Perkembangan museum virtual Ruang Imersif 360 derajat tidak berarti menghilangkan

Alur kerja keseluruhan untuk menciptakan Ruang Imersif 360 derajat secara skematis diwakili dalam Gambar 1. Fokus khusus diberikan untuk mencapai representasi realists dari sejarah dan kebudayaan Nusa Tenggara Barat, dalam pengalaman VR. Proyek dibagi menjadi lima fase utama pengembangan (Gambar 1): (1) 3D data recording, (2) Modeling, (3) Mengkonstruksi sejarah dan budaya NTB dengan Texture Mapping, (4) Input data ke Ruang Imersif 360 derajat, (5) Visualisasi Ruang Imersif 360 derajat.

Teknologi dapat memudahkan generasi masa kini untuk mendapatkan informasi dan meningkatkan pengalaman sejarah dan budaya. Salah satu dasar pengembangan museum virtual Ruang Imersif 360 derajat adalah keterbatasan fisik dalam mengakses informasi tentang objek. Kehadiran museum virtual Ruang Imersif 360 derajat menggunakan konsep realitas museum fisik karena pada dasarnya keberadaannya virtual museum bukanlah pesaing museum fisik.

Namun sebaliknya, kehadiran Ruang Imersif 360 derajat bisa melengkapi; hal-hal yang tidak dapat diwujudkan dalam museum fisik (Gutowski, 2019). Dengan museum maya, informasi tentang kehidupan di masa lampau yang terkesan abstrak dapat dikonstruksi dan dijelaskan lebih rinci untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan sarana pembelajaran pengenalan sejarah dan kebudayaan Nusa Tenggara Barat melalui museum Ruang Imersif 360 derajat dengan pemanfaatan teknologi virtual reality dapat meningkatkan ketertarikan Siswa/i dalam mempelajari warisan bangsa. Sarana ini memberikan pengalaman interaktif dan menggugah indera pengunjung, meningkatkan minat dan pemahaman

generasi muda terhadap sejarah dan budaya.

Kehadiran museum virtual Ruang Imersif 360 derajat menggunakan konsep realitas virtual memberikan pengalaman nyata kepada penggunanya tentang pengalaman sejarah yang ingin mereka lihat. Sejarah dan kebudayaan Nusa Tenggara Barat yang awalnya terkesan abstrak tervisualisasi dengan konstruksi yang diciptakan oleh museum virtual Ruang Imersif 360 derajat. Selain itu, museum virtual Ruang Imersif 360 derajat ini dapat menjadi bentuk dari merdeka belajar yang dapat menunjang kompetensi sumber daya manusia (SDM) di Indonesia.

Dampaknya pada Siswa/i dapat bervariasi, termasuk meningkatkan apresiasi sejarah dan budaya, memperkuat identitas budaya, serta menyediakan hiburan dan peluang eksplorasi kreatif. Selain itu, museum Ruang Imersif 360 derajat juga dapat berkontribusi pada sektor pariwisata, mendorong kunjungan wisatawan ke daerah Nusa Tenggara Barat.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Barton, L. (n.d.). *Immersive technology: What is it and how can we use it today?*. Advrtas. <https://advrtas.com/immersive-technology/>
- BPS. (2023). *Jumlah Pengunjung Museum Menurut Jenis Museum di Provinsi DKI Jakarta 2019-2021*. BPS provinsi DKI Jakarta. <https://jakarta.bps.go.id/indicator/16/651/1/jumlah-pengunjung-museum-menurut-jenis-museum-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- E., Sharples, M., Weller, M., & Whitelock, D. (2017). *Innovating Pedagogy 2017: Open University Innovation Report 6*. Milton Keynes: The Open University, UK. ISBN 9781473024328
- Ferguson, R., Barzilai, S., Ben-Zvi, D., Chinn, C.A., Herodotou, C., Hod, Y., Kali, Y., Kukulka-Hulme, A., Kupermintz, H., McAndrew, P., Rienties, B., Sagy, O., Scanlon,
- Gutowski, P. (2019). Development of Virtual Museums in Poland. *Studia Periegetica: Tourism and Recreation in the Socio-Economic and Spatial Development of Cities*, 28(3(27)), 119–138.
- Hereniko, V. (2018). Virtual museums and new directions? In *Curatopia*. Manchester University Press. <https://doi.org/10.7765/9781526118202.00031>

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka(MBKM)”  
01 September 2023**

Kaizen, G., Oktavianus, P., Sirait, B., Amalia, A., & Widya, W. MENUMBUHKAN KESADARAN SEJARAH GENERASI MUDA MELALUI KEARIFAN LOKAL BUDAYA MELAYU DI KOTA MEDAN. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 194-198.

Lalla, H. (2012). *ADOPSI PETANIPADI SAWAH TERHADAP SISTEM TANAM JAJAR LEGOWO 2: 1 DI KECAMATAN POLONGBANGKENG UTARA, KABUPATEN TAKALAR THE ADOPTION OF RICE- FIELD FARMERS ON JAJAR LEGOWO 2: 1 PLANT SYSTEM AT POLONGBANGKENG UTARA SUB-DISTRICT, TAKALAR REGENCY*  
(Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

Oktavianni, L. (2023, March 31). *Society 5.0: Masyarakat Super CERDAS, Definisi Dan Penerapannya*.  
Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/society-5-0-masyarakat-super-cerdas-definisi-dan-penerapannya/>

Putra, I. E., & Kom, S. (2013).  
Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 1(2), 20-25.