

PENERAPAN METODE *SITUATED LEARNING* DALAM PEMBUATAN APLIKASI *VIRTUAL REALITY* (Studi Kasus : Candi Panataran, Blitar)

Roudhotul Jannah
(14.04.1.1.1.00085)

Pembimbing 1 : Wahyudi Agustiono, S.Kom., M.Sc., Ph.D
Pembimbing 2 : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

ABSTRAK

Candi Panataran dikenal sebagai salah satu candi Hindu tertua di Indonesia memiliki sejarah panjang yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Minimnya informasi yang bisa didapat di area wisata Candi Panataran membuat pengunjung hanya memanfaatkan waktunya untuk berswafoto tanpa mengerti apa yang ada disana. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memperkenalkan Candi Panataran dari sejarah, fungsi, letak, dan cerita. Pengintegrasian visual candi ke dalam dunia virtual dengan metode *Situated Learning* menghasilkan suatu aplikasi *Virtual Reality* yang dapat mensimulasikan keadaan Candi Panataran berbasis Android. Pengguna dapat merasakan sensasi nyata menjelajah Candi Panataran. Metode *Situated Learning* digunakan sebagai desain informasi apa saja yang ditampilkan dalam penjelajahan candi. *Situated Learning* dipilih karena efektivitas dalam membangun aplikasi *Virtual Reality* dengan prosentase 80,7% yang berarti sangat baik. Aplikasi *Virtual Reality* Candi Panataran juga efektif untuk pembelajaran sejarah Candi Panataran di buktikan dengan prosentase hasil pengujian *User Experince* sebesar 79,8% yang berarti baik dan pengujian *Heuristic* secara umum dengan nilai prosentase sebesar 80% berarti sangat baik, serta pada uji *Heuristic* secara khusus oleh Dinas Pariwisata Budaya Pemuda, dan Olahraga dengan prosentase 72% yang berarti baik dan aplikasi dapat dijadikan sebagai media promosi Candi Panataran.

Kata kunci : *Virtual Reality*, *Situated Learning*, Candi Panataran

APPLYING SITUATED LEARNING METHOD IN VIRTUAL REALITY APPLICATION

(Case : Panataran Temple, Blitar)

Roudhotul Jannah
(14.04.1.1.1.00085)

Pembimbing 1 : Wahyudi Agustiono, S.Kom., M.Sc., Ph.D
Pembimbing 2 : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

ABSTRACT

Panataran temple as known as one of the oldest temple in Indonesia has history which could be as learning media. Minimum information could get in Panataran Temple area makes tourist just take a picture or 'selfie' without knowing what's there. Because of that required an application which could introduce Panataran Temple in terms of history, function, place, and story. Integration of visual temple to the virtual world and applied Situated Learning method produced a Virtual Reality application which is could simulated the environment of Panataran temple based on Android. User could feel the real sensation exploring Panataran Temple. Situated Learning method used as information design that can appeared when exploring temple in the application. Situated Learning chosen because the effectiveness in build Virtual Reality application with percentage 80,7% which means excellent. Virtual Reality of Panataran Temple application also effective for learning history of Panataran Temple proven by percentage of User Experience test results of 79,8% which means good and general Heuristic test results of 80% which means excellent, and percentage of Heuristics specifically by Dinas Pariwisata, Budaya, Pemuda, dan Olahraga test result of 72% which means good and application could be used as a promotional media for Panataran Temple.

Keywords : Virtual Reality, Situated Learning, Panataran Temple

