

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sejarah merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lalu dan dapat diketahui melalui peninggalan-peninggalan pada masa itu, bentuk keseluruhan peninggalan kebudayaan yang memiliki nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan dan teknologi disebut dengan warisan budaya. Warisan Budaya adalah sumber daya tak terhindarkan yang harus dilindungi, dilestarikan dan dipromosikan dengan memasukkannya ke dalam ekosistem digital *Smart City*, di mana aspek ekonomi, wisata, rekreasi, dan logistik dipertimbangkan bersama-sama (F.Colace., (2015). Menurut undang-undang *International Council of Museum (ICOM) (2007)*, sebuah museum “adalah lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan menunjukkan benda berwujud dan warisan tak berwujud kemanusiaan dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, belajar dan kesenangan”. Karenanya, penting bagi pengelola tempat warisan budaya untuk menjadikan warisan tersebut menjadi bagian dari kehidupan kita, seperti halnya fungsi perpustakaan pada umumnya.

Hamid Hasan. S (2012), menyatakan bahwa belajar sejarah sendiri merupakan pendidikan yang penting bagi setiap individu karena Pendidikan sejarah berperan dalam pendidikan karakter, pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembelajaran sejarah warisan budaya juga dapat menjadi asas pendidikan seumur hidup, yaitu proses *continue* yang sejak seseorang dilahirkan hingga meninggal dunia. Konsep pendidikan ini mencakup pendidikan informal, formal dan non formal (Nur Ani Azis, 2013). Jelas bahwa pendidikan sejarah juga dapat menjadi pembelajaran model *life long learning* karena pembelajaran

sejarah memiliki karakteristik yang mendukung untuk menjadi pembelajaran *life long learning* seperti menjadi sumber ilmu dan dapat dipelajari secara mandiri.

Kota Surakarta sendiri memiliki beberapa peninggalan warisan budaya, salah satunya yaitu berupa Masjid yang orang Surakarta biasa menyebutnya Masjid Agung Surakarta. Masjid Agung Surakarta merupakan masjid yang menjadi pusat tradisi Islam di kota Surakarta, terdapat penyelenggaraan berbagai ritual yang terkait dengan agama seperti sekaten dan maulud nabi, yang salah satu rangkaian acaranya adalah pembagian 1.000 serabi dari raja kepada masyarakat. Banyak pelajar dan masyarakat di Indonesia terutama di kota Surakarta yang kurang dalam pengetahuan mengenai sejarah warisan budaya lokal seperti masjid Agung Surakarta, hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah seperti kurangnya minat masyarakat untuk belajar sejarah warisan budaya, tidak banyak memiliki waktu luang untuk belajar warisan budaya dan berkunjung ke tempat-tempat bersejarah, serta banyak juga pameran langka disimpan dan tidak dapat disajikan kepada pengunjung karena ruang pameran yang terbatas. Sebagai penduduk kota Surakarta seharusnya masyarakat dan pelajar kota Surakarta mengetahui mengenai sejarah warisan budaya seperti masjid Agung Surakarta tersebut, karena masjid ini merupakan salah satu pusat tradisi islam warisan nenek moyang dan merupakan objek wisata religi yang ikonik di Surakarta. Karena itu masalah mempopulerkan koleksi museum tersebut menjadi sangat penting dan aktual.

Penggunaan teknologi digital dapat menjadi solusi untuk masalah ini. Pada abad sekarang atau dikenal dengan era digital, sumber daya digital dan perangkat teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran baru untuk mengembangkan lingkungan belajar baru, menggunakan modalitas pembelajaran kolaboratif dan kooperatif (vincenza ferrara, 2013). Pembelajaran sejarah warisan budaya dengan menggunakan teknologi digital ini perlu di tingkatkan, karena pada sekolah setingkat SLTA di Kota Surakarta kurang dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah.

Pada abad sekarang ini terdapat banyak sumber daya digital yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan lingkungan belajar baru, salah satunya adalah *website*. *Website* sebagai bagian dari teknologi digital merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari terutama apabila kita ingin maju dan tidak ketinggalan zaman. Hal tersebut dapat dilakukan dengan belajar warisan budaya melalui teknologi digital yang ada di tangan mereka melalui gadget yang akrab dengan kehidupan mereka sehari-hari. Sehubungan dengan hal tersebut, Lembaga Kebudayaan perlu menyelenggarakan program pengenalan terhadap pentingnya warisan budaya melalui *website*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang terjadi pada lingkungan, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kurangnya wawasan pengetahuan dan minat masyarakat untuk belajar mengenai sejarah warisan budaya di kota Surakarta.
2. Masyarakat tidak memiliki banyak waktu luang untuk mempelajari sejarah warisan budaya secara langsung.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media untuk pembelajaran sejarah warisan budaya.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat di kaji lebih mendalam sehingga mudah dilaksanakan maka permasalahan di batasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah warisan budaya.
2. Materi sejarah berfokus pada warisan budaya yaitu pada masjid Agung Kraton Surakarta.
3. Produk dibangun dengan menggunakan aplikasi *Sublime Text* dan *Bootstrap (framework)*
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun produk adalah *HTML, CSS* dan *JavaScript*.

5. Hasil / *output* yang dibangun berupa *WebGIS* yang dapat di akses secara online.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran model *lifelong learning education* berbasis webgis dengan materi sejarah warisan budaya ?
2. Bagaimana kelayakan media webgis sebagai media pembelajaran dapat membantu pelajar dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sejarah warisan budaya ?
3. Bagaimana webgis sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mengenai sejarah warisan budaya ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan media webgis dan untuk mengetahui kelayakan dari media webgis tersebut sebagai media pembelajaran sejarah warisan budaya Masjid Agung Keraton Surakarta, sehingga dapat menambah minat belajar dan menambah wawasan mengenai sejarah warisan budaya melalui media *WebGIS*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

##### a. Manfaat teoritis

- 1) Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap webgis sebagai media pembelajaran sejarah warisan budaya.
- 2) Sebagai bahan pembandingan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap sejarah warisan budaya.

##### b. Manfaat Praktis

Memperkenalkan warisan budaya di Masjid Agung Kraton Surakarta kepada peserta didik.