

**BIDANG ILMU  
PENDIDIKAN, SOSIAL  
DAN BUDAYA**

**PENGEMBANGAN DESAIN PAMERAN METAVERSE TINGGALAN  
ISLAM DI MUSEUM NEGERI SUMATERA SELATAN**



- |                                  |                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Dr. Hudaidah, M.Pd.           | : 1976082022002122001/ 0020087602 |
| 2. Drs. Supriyadi, M.Pd          | : 195905281983031001/ 0028055905  |
| 3. Drs. Nandang Heryana, M.Pd    | : 195910041985031015 /0004105903  |
| 4. Letare Elfrida Thessalonic. M | : 06041381924044                  |
| 5. Ahmad Robbia                  | : 06041181924004                  |
| 6. Dea Lestari, M.Pd             | : Alumni                          |

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKEMA

### PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF

1. Judul Penelitian : Pengembangan Desain Pameran Metaverse  
Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera  
Selatan
2. Bidang Penelitian : Ilmu Pendidikan, Sosial dan Budaya
3. Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap : Dr. Hudaidah, M.Pd
  - b. Jenis Kelamin : Perempuan
  - c. NIDN/NIDK : 0020087602
  - d. Pangkat dan Golongan : Penata Tk1/ IIIc
  - e. Pendidikan Terakhir : S3
  - f. Jabatan Fungsional : Lektor
  - g. Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/PIPS/Pendidikan Sejarah
  - h. Alamat/Kantor : Jln Palembang-Prabumulih km 32
  - i. Telepon/Faks : 0711580058
  - j. Alamat Rumah : Jln Pendidikan Komp TPI Blik K1 Jakabaring
  - k. Telepon/HP/Faks/E-mail: 08999248186/hudaidah@fkip.unsri.ac.id
4. Jumlah Anggota Peneliti :
  - a. Nama Anggota I : Drs. Supriyadi, M.Pd  
NIDN/NIDK : 195905281983031001/ 0028055905
  - b. Nama Anggota II : Drs. Nandang Heryana M.Pd  
NIDN/NIDK : 195910041985031015 /0004105903
  - b. Jangka Waktu Penelitian : 10 Bulan
  - c. Jumlah Dana Diajukan : Rp. 60.000.000 (Enam Puluh Juta Rupiah)
  - d. Target Luaran TKT : 5
  - e. Mahasiswa Terlibat : 1. Letare Elfrida Thessalonic. M (06041381924044)  
2. Ahmad Robbia (06041181924004)
  - f. Alumni : Dea Lestari, M. Pd

Inderalaya, Februari 2023  
Ketua Peneliti,



Dr. Hudaidah, M.Pd  
NIP. 19760820200212001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>I. IDENTITAS PENELITI.....</b>	<b>3</b>
<b>II. RINGKASAN.....</b>	<b>4</b>
<b>III. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>5</b>
3.1 Latar Belakang .....	5
3.2 Permasalahan.....	7
3.3 Tujuan Khusus.....	7
3.4 Urgensi Penelitian.....	8
<b>IV. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
4.1 Peta Jalan Riset .....	10
4.2 Metaverse.....	12
4.3 Kajian Islam di Palembang.....	14
4.4 Museum Negeri Sumatera Selatan .....	15
4.5 Penelitian Relevan .....	17
<b>V. METODE .....</b>	<b>19</b>
5.1 Prosedur Penelitian .....	19
5.2 Teknik Pengumpulan Data .....	23
5.3. Teknik Analisa Data.....	24
<b>VI. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN .....</b>	<b>28</b>
<b>VII. RENCANAAN ANGGARAN BIAYA.....</b>	<b>28</b>
<b>VIII. JADWAL KEGIATAN DAN TEMPAT RISET .....</b>	<b>32</b>
<b>IX. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>34</b>
<b>X. LAMPIRAN BIODATA PENELITI .....</b>	<b>38</b>

## I. IDENTITAS PENELITIAN

1. **Judul Usulan** : Pengembangan Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan

2. Ketua Peneliti

a) Nama Lengkap : Dr. Hudaidah, M.Pd

b) Bidang Keahlian : Pendidikan Sejarah

c) Curah Waktu : 10 Jam/Minggu

3. Anggota peneliti

No	Nama dan gelar	Keahlian	Institusi	Curah waktu Jam/Perminggu
1	Dr. Hudaidah, M. Pd	Pendidikan Sejarah	Universita Sriwijaya	10 jam/minggu
2	Drs. Supriyadi, M.Pd	Pendidikan Bahasa Indonesia	Universitas Sriwijaya	8 jam/minggu
3	Drs. Nandang Heryana, M.Pd	Pendidikan Bahasa Indonesia	Universitas Sriwijaya	8 jam/minggu
4	Letare Elfrida Thessalonic. M	-	Universitas Sriwijaya	8 jam/minggu
5	Ahmad Robbia	-	Universitas Sriwijaya	8 jam/ minggu
6	Dea Lestari, M. Pd	-	Universita Sriwijaya	8 jam/minggu

4. Isu Strategis : Kawasan sejarah dan pembelajaran sejarah

5. Topik Penelitian : Kawasan sejarah dan pembelajaran sejarah

6. Objek penelitian : Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan

7. Lokasi Penelitian : Kota Palembang

8. Hasil yang ditargetkan : Tahun pertama artikel ilmiah dan **Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan**

9. Institusi lain yang terlibat : Tidak ada

10. Sumber biaya lain : Tidak ada

11. Keterangan lain : Tidak ada

## II. RINGKASAN

Pengembangan Desain Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan, dilakukan dalam rangka untuk membantu pembelajaran sejarah pada mata kuliah Sejarah Peradaban Islam pasca pandemi Covid-19, perlu pengembangan sumber belajar yang bersifat virtual. Adapun tujuan penelitian untuk menghasilkan Desain Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang valid dan praktis. Urgensi penelitian ini karena kondisi pasca pandemi belum memungkinkan untuk melakukan pembelajaran ke museum secara langsung, maka dibutuhkan sumber belajar digital yang dapat digunakan dalam perkuliahan. Keterbaruan dari penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi untuk melakukan visualisasi semuainggalan Islam yang menjadi koleksi di Museum Negeri Sumatera Selatan, yang sangat sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan di era industri 4.0 dan dapat menghindarkan diri dari pandemi. Metode penelitian ini adalah penelitian *research development* dengan metode pengembangan model Akker. Adapun tahapan penelitian pengembangan ini adalah *Preliminary Investigation, Theoretical Embedding, Empirical Testing* dan selanjutnya dokumentasi, analisa dan refleksi. Target penelitian ini adalah tulisan jurnal skripsi mahasiswa, artikel Sinta 3, Program Metaverse, jurnal internasional dan buku referensi. TKT, yang dihasilkan adalah TKT 5 berupa produk Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan.

*Kata Kunci : Pameran Metaverse, Koleksi, Tinggalan Islam, Museum Negeri Sumatera Selatan .*

### **III. LATAR BELAKANG**

#### **3.1 Latar Belakang**

Daerah Sumatera Selatan mempunyai beragam unsur budaya. Hal ini sejalan dengan fakta sejarah yang menerangkan bahwa Palembang merupakan kota tertua di Indonesia. Palembang pernah menjadi pusat kesultanan Islam sejak abad ke 7-19 Masehi. Sebagai salah satu provinsi yang menjadi pusat kekausaan Islam, tentu Sumatera Selatan memiliki berbagai macam peninggalan bersejarah khususnya tinggalan Islam yang wajib dijaga dan dilestarikan. Apalagi Palembang pernah menjadi pusat penyebaran dan pengembangan Islam di Nusantara tentunya memiliki banyak sekali tinggalan keislaman yang dapat dikaji oleh mahasiswa sejarah.

Teknologi, merupakan satu sarana dan fasilitas yang memiliki peran penting dalam pengembangan wawasan pengetahuan untuk menciptakan pelestarian terhadap warisan budaya terutama untuk melestarikan tinggalan warisan sejarah dan budaya Islam yang ditemukan di Palembang. Selama ini tinggalan Islam telah disimpan secara rapi di Museum Negeri Sumatera Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah.

Oleh karena itu Museum Negeri Sumatera Selatan adalah salah satu sarana dan fasilitas umum yang memiliki peran penting dalam pengembangan wawasan pengetahuan untuk menciptakan pelestarian terhadap warisan budaya terutama untuk melestarikan tinggalan warisan sejarah dan budaya Islam Kota Palembang [1]. Museum Negeri Sumatera Selatan yang dulu dikenal dengan Museum Balaputra Dewa dikelola oleh Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Sumatera Selatan. Museum ini dibangun pada tahun 1978 dan diresmikan pada 5 November 1984 [2].

Secara umum, Museum Negeri Sumatera Selatan menyimpan berbagai koleksi dari zaman prasejarah, zaman Kerajaan Sriwijaya, zaman Islam khususnya masa Kesultanan Palembang, hingga zaman kolonialisme Belanda. [3]. Di museum ini terdapat sekitar 3.800 koleksi, terdiri dari berbagai jenis koleksi yang diklasifikasikan menjadi 10 jenis, diantaranya Geologika, Biologika, Barang-barang tradisional Palembang, ofset hewan dari berbagai

daerah di Sumatera Selatan, dan beberapa miniatur rumah di pedalaman. Tinggalan masa Islam tercermin dengan naskah-naskah kuno, peralatan perang, pakaian dan benda-benda lainnya yang memberikan gambaran tentang perkembangan Islam di Palembang [4].

Disamping itu Museum Negeri Sumatera Selatan adalah salah satu andalan pariwisata di Provinsi Sumatera Selatan. Sebagai aset pariwisata, keberadaan museum ini telah mendongkrak sektor lain, seperti ekonomi kreatif dan lapangan kerja. Karena kegiatan pariwisata melibatkan banyak manusia dan akan menghidupkan berbagai bidang usaha [5]. Apalagi, saat ini era global memberikan peluang pada sektor pariwisata untuk menjadi industri yang mengglobal, selanjutnya memberi sumbangan bagi Pendapat Asli Daerah (PAD) [6].

Mengingat pentingnya keberadaan Museum Negeri Sumatera Selatan sebagai tempat pameraninggalan Islam yang ada di Palembang, dapat digunakan untuk kajian ilmu pengetahuan dan pariwisata, maka menjadi tempat kunjungan rutin dunia pendidikan dan wisatawan. Sayangnya kunjungan rutin tersebut tidak dapat dilaksanakan maksimal pasca pandemi *Covid-19*. Berkembangnya *Covid-19* hingga saat ini, orang masih ragu untuk melakukan kunjungan langsung ke museum [7]. Efek pembatasan kegiatan sosial (*social distancing*), membatasi kontak fisik dengan orang lain (*physical distancing*), masih dirasakan hingga saat ini [8]. Berdasarkan hasil wawancara dengan petugas Museum Negeri Sumatera Selatan kunjungan masih sangat minim walaupun *covid 19* telah mereda, kunjungan ke Museum Negeri Sumatera Selatan menurun drastis dibandingkan sebelum pandemi.

Mengingat saat ini perkembangan teknologi pameran sudah semakin canggih dengan memanfaatkan era digital, kemajuan *Information and Communication Technology (ICT)* dapat digunakan agar keberadaan museum tetap mudah diakses untuk pendidikan serta lebih dikenal masyarakat luas [9], apalagi dapat dipergunakan untuk pembelajaran. Teknologi virtual, sudah menjadi hal biasa selama masa covid 19, sehingga teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk keberlangsungan museum sebagai sumber kajian ilmu pengetahuan. Khususnya untuk pembelajaran sejarah.

Penelitian Syukur [10] melakukan visualisasi koleksi Museum menggunakan media *Virtual Reality (VR)* memberikan gambaran bahwa

digitalisasi koleksi museum menjadi penting. Sayangnya VR membutuhkan peralatan dan teknologi yang canggih dengan biaya yang sangat mahal dan tidak tersedia untuk semua orang. Apalagi VR membatasi interaksi pengguna dengan lingkungan virtual dan objek dalam museum virtual, dan tidak memberikan pengalaman yang sepenuhnya nyata. Kekurangan VR di atas menjadi perhatian penting melalui penelitian ini, sehingga dipilih metaverse sebagai solusi karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan teknologi VR, dimana metaverse memungkinkan interaksi yang lebih luas dan kompleks antar pengguna dan lingkungan virtual, serta memiliki lebih banyak fitur dan kapabilitas seperti pembuatan konten, pembuatan dunia, dan interaksi sosial [11].

Urgensi dari penelitian ini adalah melakukan digitalisasiinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan atau yang lebih luas jangkawannya. Apalagi kajian ilmu pengetahuan pada maseum harus terus berlangsung karena kebudayaan daerah adalah bingkai kebudayaan nasional, dan menjadi perekat bagi identitas nasional secara sederhana dapat dikatakan, Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya dan kekayaan sejarah Islam di Sumatera Selatan dalam perkuliahan Sejarah Peradaban Islam.

Esensi mendasar lainnya adalah visualisasiinggalan Islam sangat penting bagi masyarakat karena tidak semua masyarakat mengetahui seperti apa peninggalan-peninggalan Islam yang ada di Palembang khususnya di Museum Negeri Sumatera Selatan.

### **3.2. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas, perkembangan teknologi yang semakin cepat pasca pandemi, menjadi hal penting yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Kajian langsung pada museum sebagai sumber laboratoium utama untuk pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Kondisi ini menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menghasilkan Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan Desain Pamaren Metaverse tinggalan Islam yang



praktikal untuk pembelajaran Sejarah Peradaban Islam?

3. Bagaimana efektivitas Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang valid dan praktis, dapat diukur berdasarkan hasil belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran Sejarah Peradaban Islam?

### **3.3. Tujuan Khusus**

Penelitian ini dilaksanakan untuk merencanakan, mendesain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan. Secara spesifik, tujuan riset adalah:

1. Untuk menghasilkan Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang valid.
2. Untuk menghasilkan Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang praktikal untuk pembelajaran Sejarah Peradaban Islam.
3. Untuk mengetahui efektivitas Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan yang valid dan praktis, dapat diukur berdasarkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran Sejarah Peradaban Islam.

### **3.4. Urgensi Penelitian**

Pasca berkembangnya Pandemi Virus Corona (Covid-19), menjadi dasar utama penelitian ini, karena pembelajaran mahasiswa di program studi pendidikan sejarah untuk mata kuliah Sejarah Peradaban Islam biasanya mengunjungi museum di Sumatera Selatan. Hal ini dilakukan karena museum banyak menyimpaninggalan Islam yang dapat dikaji oleh mahasiswa. Pada tahun 2023 rencananya pada pembelajaran MK Sejarah Peradaban Islam akan dilakukan dengan kajian langsung ke Museum di Sumatera Selatan dalam rangka merdeka belajar, namun kondisi pasca pandemi tidak memungkinkan untuk dilaksanakan. Maka, merujuk pada tujuan FKIP bahwa penelitian dalam bidang ilmu pendidikan dapat menggunakan teknologi yang diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam bidang pendidikan [12]. Maka, penelitian ini sangat mendukung hal tersebut, produk penelitian akan menjadi sumber belajar mata kuliah Sejarah Peradaban Islam

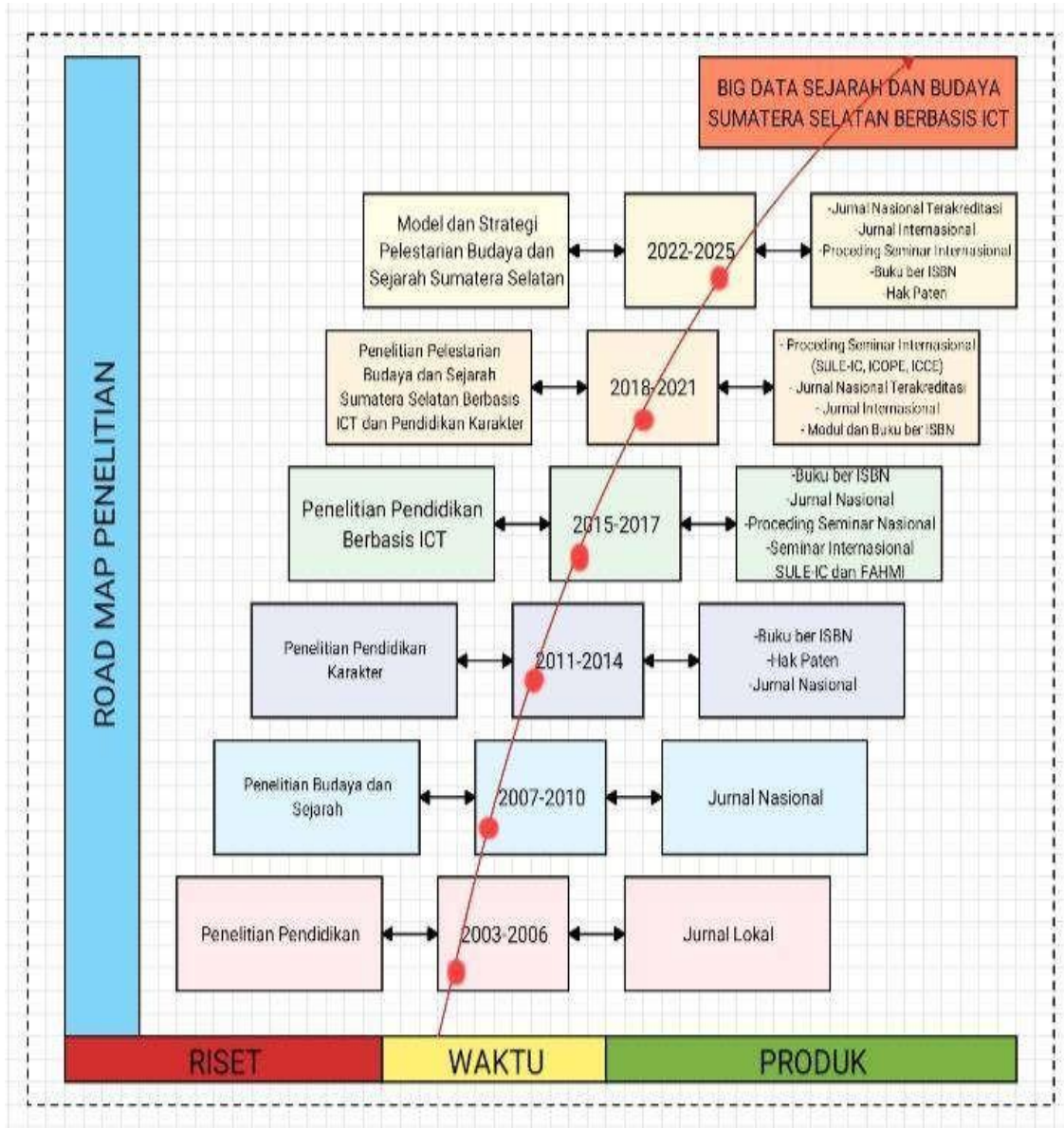
berbasis teknologi. Dengan demikian penelitian ini memiliki urgensi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Sesuai dengan Rancangan Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Tentang Pelestarian Cagar Budaya Di Sumatera Selatan, Maka salah satu upaya melakukan inventarisasi dan dokumentasi kawasan bersejarah di Sumatera Selatan. Salah satunya dengan cara dokumentasi berbasis ICT yang *up to date*. Dokumentasi berbasis ICT, dilakukan dengan Mendesain Pameran Metaverse Materi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan.
2. Produk Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan dapat digunakan untuk sumber belajar Sejarah Peradaban Islam pasca pandemi.
3. Produk Desain Pameran Metaverse Materi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan, mendukung visi Universitas Sriwijaya dalam hal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang unggul serta untuk meningkatkan produktivitas penelitian para dosen di Universitas Sriwijaya 2025.

## IV. TINJAUAN PUSTAKA

### 4.1 PETA JALAN RESET

Adapun konsen tema riset yang saya tekuni terlihat melalui peta jalan riset berikut ini :



Gambar 1. Tema riset yang ditekuni

Tema-tema riset dilakukan berkesinambungan antara peneliti dengan mahasiswa bimbingan akademik, sehingga skripsimereka sesuai tema riset peneliti. Adapun skripsi S1 tiga tahun terakhir, antara lain, 1: Pengembangan sumber dan media pembelajaran, oleh : Maulidia, 2023 [13], Amalia , 2022[14], Febrina, 2022 [15], Ariska, 2022[16], Rahmawati, 2021 [17], Adelia, 2021, [18] Mahrani, 2020 [19]; Hasanul, 2020 [20], Clara, 2020 [21], Wahyuni, 2020 [22]. Sejak tahun 2018[23], 2019 [24], 2020 [25] d sampai dengan saat ini, peneliti melakukan penelitian untuk pelestarian Kebudayaan dan Sejarah Sumatera Selatan memanfaatkan teknologi ICT. Sedangkan pada tahun 2022 [26] berjudul Identifikasi Makam-Makam Kuno Di Kota Palembang Untuk Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Sigil Pada Program Studi Pendidikan Sejarah dan di tahun 2023 “**Pengembangan Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan**”, penelitian ini adalah kelanjutan dari tahun-tahun sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari renstra Universitas Sriwijaya dan *road map* penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya program studi Pendidikan Sejarah. Penelitian ini akan menghasilkan inventarisasi dan dokumentasi kebudayaan dan sejarah Sumatera Selatan berbasis ICT yang dapat dimanfaatkan pemerintah daerah untuk sosialisasi aset kekayaan pariwisata [27]. Sedangkan untuk program studi produknya dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran. Agar tidak keluar dari bidang ilmu pendidikan, dikaji juga nilai-nilai kearifan lokal (*local genius*) dari setiap tinggalan sejarah dan budaya Islam sebagai bagian dari upaya pembangunan pendidikan karakter bangsa yang akan disisipkan pada pameran metaversenya.

Tujuan akhir pada tahun 2026, akan dihasilkan Kumpulan Data Tentang Kebudayaan dan Sejarah Sumatera Selatan (*Big Data*) berbasis digital sebagai upaya pelestarian budaya. Karena Big Data akan sangat bermanfaat bagi pariwisata dan juga bagi pendidikan [28].

## 4.2. METAVERSE

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi bersamaan dengan proses globalisasi dunia, yang menjadi massif setelah adanya pandemi covid-19. Sebenarnya gerakan virtualisasi mulai berkembang di awal tahun 2000, pada seminar yang diselenggarakan oleh *Digital Preservation Coalition and Inggris National Space Center* di London pada tahun 2001 membahas perbaikan Sistem Informasi Kearsipan Terbuka *Reference Model (OAIS)* [29]. Salah satu program virtualisasi melalui aplikasi metaverse.

Adapun yang dimaksud metaverse menurut para ahli terlihat sebagai berikut ini:

“Metaverse adalah konsep dimana dunia virtual dan dunia nyata bersatu dan membentuk satu lingkungan digital yang terintegrasi dan terhubung. Ini didefinisikan sebagai dunia digital yang mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya. Pada awalnya, informasi virtual digunakan untuk penyajian objek misalnya teknologi proyeksi pada layar datar” [30].

Hal ini sejalan bahwa metaverse sebagai ekosistem digital yang terhubung, mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya. Ada juga yang berpendapat bahwa metaverse adalah dunia virtual yang mengalami konvergensi dan integrasi dengan teknologi digital, yang menawarkan lingkungan yang lebih dalam dan terhubung bagi para penggunanya. Jadi konsep "*metaverse*", adalah sistem informasi yang berisi koleksi elektronik terpadu, konseptual atau serangkaian koleksi objek (item) dengan metadata, yang memiliki karakteristik pameran digital [31].

Oleh karena itu metaverse dapat menjadi *platform* yang efektif untuk pemasaran budaya dalam pariwisata, dengan beberapa keuntungan dimana Metaverse memungkinkan pengunjung untuk mengalami budaya dan pariwisata secara virtual, sehingga membantu mereka memahami dan menghargai budaya dan destinasi wisata sebelum berkunjung dan dapat memperkenalkan dan membangun pasar wisata yang lebih luas dan global, sehingga memperluas jangkauan pemasaran mereka.

Selain sebagai bahan pameran metaverse juga dapat menjadi *platform* yang berguna untuk pendidikan, di antaranya: Metaverse memungkinkan aksesibilitas ke sumber belajar yang lebih luas dan beragam, dengan konten dan sumber daya yang tersedia secara virtual dan memungkinkan penggunaan teknologi dan media digital yang lebih efektif dan berkualitas dalam pembelajaran, yang dapat membantu memperkuat keterampilan dan kompetensi mahasiswa [32].

Sehingga, dengan Mendesain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam Dari Museum Negeri Sumatera Selatan, maka mahasiswa dapat mengkaji dan mendiskusikan informasi tentang koleksi Islam di Museum, sistem akan dibangun dengan konsep *android/ handphone*. Sistem ini menyediakan fasilitas yang menggabungkan *personal learning network* dan *personal learning environment* dalam bentuk multimedia. Produk ini diharapkan dapat mempermudah kajian atasinggalan Islam dan mendukung konsepsi merdeka belajar serta sangat cocok di era pasca pandemi sehingga dapat terjadi pembelajaran antara mahasiswa dan dosen pada dunia maya.

#### **4.3. KAJIAN ISLAM DI PALEMBANG**

Perkembangan Islam di Palembang tidak terlepas dari masuknya Islam ke Palembang pada abad ke-7 M. Palembang merupakan ibukota Kerajaan Sriwijaya menjadi tempat singgah pedagang Muslim Timur Tengah. Selain berdagang, mereka juga menyebarkan agama Islam di Palembang. Islampun mengalami perkembangan sesaat keruntuhan Kerajaan Sriwijaya dan mulai berdirinya Kesultanan Palembang dengan Islam sebagai agama resmi pada abad ke-17 M. Berarti sejak itu agama Islam telah tersebar luas di daerah Kesultanan Palembang, dan juga penyebaran agama Islam diteruskan ke daerah Uluan melalui sungai Batang Hari Sembilan [33]

Sistem penyebaran agama Islam kala itu adalah dengan memakai tenaga-tenaga ahli agama Islam yang disebut Kiyai. Kedudukan Kiyai sangat tinggi di mata masyarakat dan pembesar-pembesar pemerintahan. Islam di Palembang umumnya menganut mashab Syafi, hal ini disebabkan karena

ajaran Islam pertama yang dibawa masuk oleh para ulamabaik yang datang langsung dari Arab atau pun yang datang dari sebelah Selatan Hindustan.

Agama Islam sebagai ilmu pengetahuan yang diberikan kepada masyarakat Palembang melalui pengajian yang mulanya berpusat di rumah-rumah ulama (kyai) kemudian dilanjutkan di mesjid-mesjid. Masjid Agung Palembang merupakan pusat pendidikan agama Islam di Palembang, maka di sepanjang jalan di sekitar masjid Agung tinggal para guru ngaji (kiyai). Oleh karena itu jalan yang melingkari Masjid Agung dulu bernama jalan guru-guru [34].

Masjid Agung sebagai pusat pengkajian ilmu agama maupun ilmu pengetahuan lainnya, selanjutnya Palembang dikenal sebagai tempat kajian Islam berbahasa Melayu. Ilmu Islam berkembang pesat yang diajarkan oleh para ulama kepada masyarakat Palembang. Ilmu-ilmu lain juga berkembang seperti ilmu bela diri (pencak), dukun patah, pertanian, pelayaran, perdagangan, perikanan, dan sebagainya. Perkembangan pendidikan dan kemajuan ilmu ini sangat berkaitan dengan perkembangan budaya [35]. Sehingga unsur pendidikan yang bercorak Islam sangat mendasari kehidupan sosial budaya masyarakat Palembang. Menjadi hal yang wajar ditemukannya tinggalan naskah yang berjumlah ribuan buah, seni ukir, seni tenun songket, seni tari dan sastra yang mengalami perkembangan pada masa itu. Tinggalan Islam tersebut sekarang masih dapat ditemukan di museum.

#### **4.4. MUSEUM NEGERI SUMATERA SELATAN**

Museum Negeri Sumatera Selatan yang berlokasi di Kota Palembang adalah salah satu museum umum yang dikelola oleh pemerintah. Dibangun mulai pada tahun 1977 dan diresmikan pada tahun 1984, di atas areal tanah seluas 23.565 m<sup>2</sup>, merupakan sebuah bangunan modern dengan sentuhan gaya arsitektur tradisional, dengan konstruksi atap berbentuk limasan [36]. Nama lain dari museum ini yang dikenal masyarakat kota Palembang adalah Museum Balaputra Dewa. Nama tersebut diambil dari salah seorang raja di kerajaan Sriwijaya yang mampu menjadikan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya,

dan pada masa pemerintahannya kerajaan Sriwijaya terkenal dengan sebutan kerajaan maritim yang amat disegani.

Museum Negeri Sumatera Selatan memiliki visi “Profesional dalam pelayanan dan penyajian, optimal dalam memfungsikan museum sebagai tempat penelitian, pendidikan, dan rekreasi edukatif kultural”, dan misinya adalah 1) mengembangkan organisasi museum; 2) meningkatkan keterampilan dan kemampuan tenaga fungsional (pamong budaya); 3) mengembangkan dan meningkatkan sara dan prasana museum; 4) meningkatkan fungsionalisasi museum; 5) meningkatkan bimbingan edukatif kultural; 6) meningkatkan pelayanan kepada pengunjung, dan; 7) meningkatkan kerjasama dengan organisasi dan instansi terkait [37].

Museum Negeri Sumatera Selatan hingga tahun 2020 memiliki sekitar 8.894 buah koleksi [30], dan terdiri dari 10 (sepuluh) jenis koleksi dengan bahan beragam, yaitu: 1) Geologika, yaitu benda koleksi yang merupakan objek disiplin ilmu geologi; 2) Biologika, yaitu benda koleksi yang masuk katagori benda objek penelitian atau dipelajari oleh disiplin ilmu biologi; 3) Etnografika, yaitu benda koleksi yang menjadi objek penelitian antropologi; 4) Arkeologika, yaitu benda koleksi yang merupakan hasil budaya; 5) Historika, yaitu benda koleksi yang mempunyai nilai sejarah dan menjadi objek penelitian ilmu Sejarah; 6) Numismatika dan Heraldika; 7. Filologika, yaitu benda koleksi yang menjadi objek penelitian Filologi; 8) Keramologika, yaitu benda koleksi yang dibuat dari bahan tanah liat; 9) Seni Rupa, yaitu benda koleksi seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia melalui objek dua atau tiga dimensi; 10) Teknologika, yaitu setiap benda/kumpulan yang menggambarkan perkembangan teknologi [38].

Sejak tahun 2020, jenis koleksi dengan berbagai kategori maka di Museum Negeri Sumatera Selatan dibuat ruang-ruang khusus mulai dari 1) Taman Megalithik; 2) Galeri Malaka; 3) Gedung Pameran I; 4) Gedung Pameran II; 5) Gedung Pameran III; 6) Bangsal Arca; 7) Rumah Limas, 8) Rumah Ulu [39].



Berbagai koleksi tersebut dipamerkan di dalam tiga ruang pameran utama. Sebelum memasuki tiga ruang pameran utama, pengunjung akan menyaksikan berbagai koleksi arca di selasar museum. Berbagai replika arca tersebut berasal dari zaman megalith di Sumatera Selatan. Setelah melewati selasar, pengunjung akan memasuki ruang pameran museum. Masuk lebih ke dalam, pengunjung akan dibawa menelusuri zaman Kesultanan Palembang. Benda-benda peninggalan zaman ini berupa alat tenun songket, naskah, dan benda-benda lainnya [40].

Selain itu, pengunjung juga akan menemukan koleksi lain berupa berbagai kerajinan seni ukir Palembang. Berbagai seni ukir tersebut telah teraplikasi dalam rek pengantin, dipan, kursi, hingga hiasan pada pintu rumah yang merupakan tinggalan masa Islam. Koleksi seni ukir dari zaman Kesultanan Palembang yang berada di Museum Negeri Sumatera Selatan adalah rumah limas dan rumah ulu yang berada di halaman belakang museum [41].

#### **4. 5 PENELITIAN RELEVAN**

Pada dasarnya metaverse adalah bentuk lain dari pameran virtual untuk museum. Untuk itu kajian diarahkan kepada beberapa hasil penelitian Anggail, Rusmin dan Prihatmanto, 2018 [42]. Penelitian menghasilkan kesimpulan bahwa Museum Geologi berbasis desain virtual yang diimplementasikan pada *Facebook* dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mendaftar. Namun penelitian ini masih bersifat umum untuk semua pengunjung museum. Penelitian yang lebih spesifik pada manfaat museum berbasis desain virtual untuk pembelajaran yaitu penelitian Kampourpoulou [43], mengkaji pembelajaran seni dan budaya dengan *virtual*, ternyata dapat mempengaruhi peserta didik dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang memungkinkannya untuk menganalisis, menggambarkan, menilai, menafsirkan dan menyadari bahwa budaya dan seni adalah dua elemen yang saling terkait.

Penelitian lain, oleh Saleem [44] menghasilkan kesimpulan bahwa

pengunjung *virtual* menyadari bahwa, *tur virtual* tidak dapat menggantikan pengalaman fisik, namun mereka masih dapat membandingkan pengalaman dengan dunia nyata, sebagai wujud pengalaman empiris mereka. Sementara itu, Povroznik [45] memberikan saran agar pameran *virtual* dapat memberi manfaat besar, maka perlu diperhatikan seperti kualitas konten digital dan dokumentasi data tentang museum virtual dan sumber dayanya.

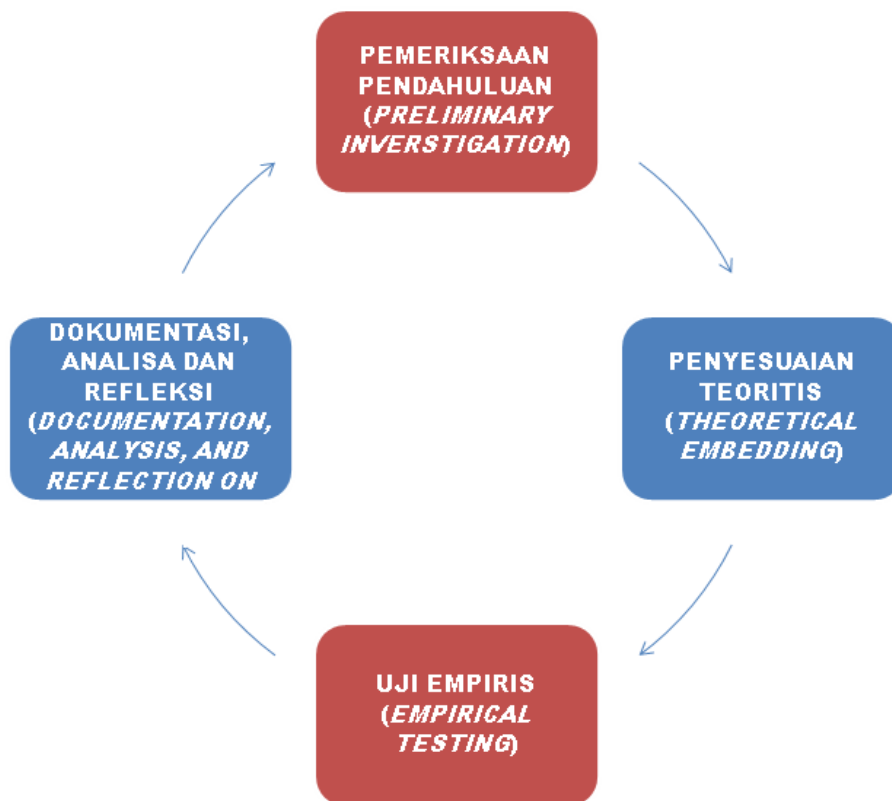
Berdasarkan hasil penelitian empiris di atas dapat disimpulkan bahwa virtualisasi benda-benda museum dengan menggunakan metaverse, akan memberikan pengalaman representasi pengetahuan yang otonom bagi penggunaannya. Dengan demikian, peluang penggunaan Desain Pamaren Metaverse Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan sangat efektif dalam melestarikan warisan sejarah dan budaya karena dapat membangun pengetahuan otonom mahasiswa. Dalam hal ini pengetahuan tentanginggalan budaya dan sejarah Islam di Sumatera Selatan.

## V. METODE PENELITIAN

Sehubungan dengan tujuan akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk Desain Pamaren Metaverse Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan.

### 5.1 Prosedur Penelitian

Adapun Research Development yang dilakukan dalam penelitian ini terlihat melalui gambar berikut ini:



**Gambar 4: Metode Penelitian**

Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model Akker ini dianggap cocok untuk mengembangkan pameran virtual yang memanfaatkan teknologi komputer karena prosedur Akker ini lebih praktis dibandingkan dengan prosedur pengembangan yang lain. Pada evaluasi penelitian pengembangan model Akker, ada empat aspek utama yang harus diperhatikan, yaitu: Pemeriksaan Pendahuluan/ Preliminary Investigation, Tahap Desain/ Theoretical Embedding, Uji Emipiris/Empirical Testing. Selanjutnya dokumentasi, analisa

dan refleksi [46]. Selanjutnya akan diuraikan lebih terinci dari langkah-langkah setiap metode yang digunakan dalam penelitian ini:

**a. Pemeriksaan Pendahuluan (*preliminary investigation*)**

Pada tahap pertama yaitu pemeriksaan pendahuluan atau dilakukan analisis kebutuhan materi bahasan/topik yang dipilih peneliti dan akan dikembangkan sesuai dengan model pengembangan Akker [47]. Peneliti melakukan observasi kondisi museum yang menjadi lokasi penelitian, menetapkan batasan materi yang akan disampaikan melalui metaverse, menganalisis karakteristik museum guna mengetahui kendala yang dialami mahasiswa saat melakukan jelajah metaverse.

**b. Desain (*Theoretical Embedding*)**

Tahap ke dua tahapan desain. 1) membuat peta konsep dan merancang materi apa yang harus digunakan, tujuan pembelajaran, dan garis besar Desain program pameran metaverse; 2) membuat storyboard; 3) membuat grafik artefak yang akan dimasukkan dalam metaverse; 4) mempersiapkan audio dan video yang akan dipakai, 5) memotong-motong video menyiapkan Scrip pameran metaverseinggalan Sejarah Sriwijaya, dan selanjutnya membuat prototipe yang akan dikembangkan.

**c. Uji Empiris (*Empirical Testing*)**

Pada tahapan Uji Empiris, dapat dikatakan sebagai tahapan untuk merealisasikan Desain Pameran Metaverse Tinggalan Sejarah Islam yang sudah dimodifikasi menjadi sebuah sumber belajar atau bahan ajar sebagai representasi dari penjelasan dosen yang berfungsi sebagai pedoman kegiatan pembelajaran. Dengan melaksanakan uji empiris akan didapati hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pada tahap Uji Empiris yang dilakukan adalah mempersiapkan semua fasilitas untuk membuat Desain Pameran Metaverse Tinggalan Sejarah Islam yang akan dievaluasi dan memperoleh penilaian dari validator berupa validitas produk Desain Pameran Metaverse Tinggalan Sejarah Islam, validitas penyajian materi (konten), dan validitas desain

instruksional pada produk yang telah dibuat. Evaluasi tahap ini merupakan evaluasi wajib agar Desain Pameran Metaverse Tinggalan Sejarah Islam yang dikembangkan memiliki hasil yang valid. Dalam hal ini, ahli adalah orang yang memiliki kemampuan sebagai pakar ilmu mengenai penelitian yang dikembangkan oleh peneliti saat ini.

**d. Dokumentasi, Analisa Dan Refleksi**

Desain Pameran Metaverse Tinggalan Sejarah Islam yang telah direvisi sesuai masukan pada tahap uji empiris selanjutnya diujicobakan dalam lingkup yang benar-benar mewakili target dengan berbagai karakteristik, kemampuan dan keterampilan mahasiswa, serta telah memenuhi kriteria kualitas. Produk yang di uji cobakan ini adalah produk yang telah memenuhi standar validitas dan praktikalitas yang akan dilihat dalam validitas dan efektifitas pembelajaran mahasiswa. Hasilnya akan dianalisa dan direfleksikan untuk menarik kesimpulan akhir.

Untuk melihat peran peneliti dalam tahap penelitian R&D terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Tugas Pada Tahap Penelitian R&D

<b>Tahap Penelitian</b>	<b>Penelitian</b>	<b>Tugas</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Preliminary Investigation</i>	Ketua	➤ Menentukan topik ➤ Menganalisis Koleksi Benda yang akan dimasukkan dalam pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan	4x
	2 Org Anggota	➤ Menentukan bahasan materi penelitian	2x
	2 Org Mahasiswa	➤ Mengumpulkan data lapangan (observasi kondisi dan karakteristik museum) ➤ Data perkuliahan	2x
<i>Design</i>	Ketua	➤ Membuat peta konsep pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan	2x

		Merancang Materi	
	1 Org Anggota	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyiapkan Scrip pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan</li> <li>➤ Membuat grafik koleksi benda-benda musem</li> </ul>	2x
	2 Org Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyiapkan prototipe pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan</li> <li>➤ Membuat storyboard</li> <li>➤ Memotong video</li> </ul>	2x
<i>Empirical Testing</i>	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Validitas produksi media pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan</li> </ul>	2x
	2 Org Anggota	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Validitas Desain instruksional</li> </ul>	2x
	2 Org Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Validitas penyajian materi (konten)</li> </ul>	2x
<i>Field Test</i>	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ujicobakan pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan pada mahasiswa peserta MK Sejarah Peradaban Islam</li> </ul>	2x
	2 Anggota	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ujicobakan pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan pada mahasiswa peserta MK Sejarah Peradaban Islam</li> </ul>	2x
	2 Org Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ujicobakan pameran metaverse tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan pada mahasiswa peserta MK Sejarah Peradaban Islam</li> </ul>	2x

## 5.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisa Data

Teknik pengumpulan data dalam prosedur penelitian pengembangan berfungsi sebagai penunjang berlangsungnya penelitian dengan teknik pengumpulan data awal dalam Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan.

### 5.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu komunikasi antar dua orang atau lebih

secara terencana yang bertujuan untuk menggali informasi sehingga adanya aktivitas tanya jawab secara serius dan terencana dengan informan [48] .

Pada teknik ini, peneliti melakukan wawancara kepada pihak pengurus Museum Negeri Sumatera Selatan secara resmi, masyarakat di sekitar museum dan mahasiswa sebagai pengguna Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan.

### **5.2.2 Observasi**

Observasi merupakan sebuah pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan, pendengaran, dan perasaan terhadap kegiatan nyata untuk menghasilkan fakta-fakta yang akan menjadi data akurat [49]. Pada penelitian ini, observasi dilakukan langsung di lokasi Museum Negeri Sumatera Selatan dan observasi pada saat penerapan Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan di kelas serta hasil belajar mahasiswa.

### **5.2.3 Angket**

Angket akan diberikan kepada mahasiswa pengguna Desain Pameran Metaverse Museum Negeri Sumatera Selatan yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan sejarah yang mengambil mata kuliah Sejarah Peradaban Islam. Angket ini diberikan dalam rangka melihat Efektivitas Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan

### **5.2.4 Tes Hasil Belajar**

Tes hasil belajar merupakan sebagai alat ukur atas pencapaian pengetahuan yang diperoleh mahasiswa dalam proses belajar. Pada penelitian ini, tes dilakukan secara 2 tahap yaitu *pretest* dan *posttest* [50]. *Pretest* yaitu tes yang dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan yang ada sebelum. Kemudian *posttest* yaitu tes untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah menggunakan *Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan*, pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, setelah didapat data hasil tes peneliti akan mengetahui keefektifannya.

### 5.3 Teknik Analisis Data

#### 5.3.1 Analisis Tes Alpha

Aspek yang telah diuji oleh validator perangkat pembelajara, materi, dan media pembelajaran, maka selanjutnya nilai rata-rata dicari berdasarkan tabel kategori tingkatan kevalidan dengan nilai kriteria nilai sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Tingkat Validitas  
Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam  
Di Museum Negeri Sumatera Selatan

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
66 – 79	Valid	Tidak Revisi
55 – 65	Cukup Valid	Tidak Revisi
40 – 55	Kurang Valid	Revisi
30 – 39	Tidak Valid	Revisi

Sumber : [51].

#### 5.3.2 Analisis Data Angket

Untuk mengetahui data afeksi mahasiswa diberikan instrumen angket yang akan diisi oleh mahasiswa dengan kategori, seperti yang tertera di dalam tabel berikut:

Tabel 4: Alternatif Pilihan Jawaban Angket

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : [52]

Selanjutnya perhitungan data diolah dengan tehnik persentasi, sebagai berikut :



$$\text{Persentase} = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \%$$

Sumber : [53]

Keterangan: P = Persentase  $\sum F$  = Skor jawaban responden  $\sum N$  = Skor total

### 5.3.3 Analisis Data Observasi

Hasil data observasi yang diperoleh dan dihitung kemudian dibuat interval berdasarkan skor minimal dan maksimal dengan skala kategori masing-masing. Kategori nilai observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Kategori Nilai Observasi Karakter Toleransi

Rentang Skor	Kategori
90 - 100	Baik Sekali
70 - 89	Baik
50 - 69	Cukup
30 - 49	Kurang
10 - 29	Gagal

Sumber : [54]

### 5.3.4 Analisis Tes Hasil Belajar

Penggunaan hasil tes belajar berfungsi untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik dalam menggunakan Desain Pameran Metaverse Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan. Data diperoleh sebelum dan sesudah dengan nilai tuntas mengacu pada Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 76, nilai ketuntasan dapat dihitung dengan rumus :

$$PK = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Bernilai} < 76}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100$$

Sumber : [55]

Pemerolehan data dapat diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah

dinilai setiap individu. Keefektifitasan desian pameran metaverse pada peningkatan hasil belajar apabila skor  $\geq 75$  dari jumlah peserta didik. Penghitungan analisis data hasil tes menggunakan N-gain dengan persamaan :

$$N_{gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Posttest}}$$

Sumber : [56]

Keterangan :

*Ngain* : *Normalized Gain* (Gain yang dinormalisasikan)

*Pretest* : Skor tes awal

*Posttest* : Skor tes akhir

Kriteria tinggi rendahnya nilai dapat dilihat menurut kriteria Hake :

Sumber : [57]

Indeks Gain < 0,30	: Rendah
$0,30 \leq \text{IndeksGain} \leq 0,70$	: Sedang
IndeksGain > 0,70	: Tinggi

## VI. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Adapun luaran dan target capaian penelitian ini adalah :

Tabel 6: Luaran Dan Target

No.	Luaran	Target Capaian	Tahun	Target Pencapaian
1	Tugas Akhir mahasiswa	Skripsi Mahasiswa S1	Pertama	Wajib
2	Artikel Ilmiah	Jurnal Sinta 3	Pertama	Wajib
3.	Artikel Ilmiah	Jurnal internasional	ketiga	Wajib
4	Desain pameran metaverse	Sumber Belajar Digital	Pertama	Tambahan
5	Buku Reperensi	Sejarah Peradaban Islam	Kedua	Tambahan

## VII. RENCANA ANGGARAN BIAYA

Tabel 8: Rekapitulasi Biaya

No	Jenis	Penggunaan	Nama Item	Jumlah Item	Satuan	Biaya Satuan	Subtotal	Tahun ke-
1	Bahan Habis Pakai	ATK	Kertas	4	Rim	50000	200000	1
2	Bahan Habis Pakai	ATK	Tinta warna	2	Paket	250000	500000	1
3	Bahan Habis Pakai	ATK	Tinta hitam	4	Paket	100000	400000	1
4	Bahan Habis Pakai	ATK	Kertas film	2	Rim	100000	200000	1
5	Bahan Habis Pakai	ATK	Instrumen	1	Paket	900000	900000	1
6	Bahan Habis Pakai	Aplikasi	Spatial	1	Paket	900000	900000	1
7	Bahan Habis Pakai	Aplikasi	Blender	1	Paket	900000	900000	1
8	Bahan Habis Pakai	Aplikasi	Unity	1	Paket	900000	900000	1
9	Bahan Habis Pakai	Aplikasi	Filmora	1	Paket	900000	900000	1
10	Bahan Habis Pakai	Peralatan	Oculus	1	Buah	7500000	7500000	1
11	Pengumpulan Data	Refrensi	Buku	20	Buah	90000	1800000	1
12	Pengumpulan Data	Perjalanan Penelitian	Akomodasi	30	OK	100000	3000000	1

13	Pengumpulan Data	Priliminary Investigation	Topik	3	Paket	300000	900000	1
14	Pengumpulan Data	Priliminary Investigation	Observasi	3	Paket	300000	900000	1
15	Pengumpulan Data	Priliminary Investigation	Dokumen	3	Paket	300000	900000	1
16	Pengumpulan Data	Design	Peta Konsep	1	Paket	600000	600000	1
17	Pengumpulan Data	Design	Scrip	2	Paket	600000	1200000	1
18	Pengumpulan Data	Design	Prototipe	1	Paket	600000	600000	1
19	Pengumpulan Data	Design	Storyboard	1	Paket	600000	600000	1
20	Pengumpulan Data	Design	Video	2	Paket	600000	1200000	1
21	Sewa Peralatan	Dokumentasi	Kamera 3D	1	Paket	5000000	5000000	1
22	Sewa Peralatan	Dokumentasi	Kamera 4D	1	Paket	5000000	5000000	1
23	Analisa Data	Validasi Ahli Materi	Evaluasi	2	Paket	450000	900000	1
24	Analisa Data	Validasi Ahli Metaverse	Evaluasi	2	Paket	450000	900000	1
25	Analisa Data	Validasi Ahli Desain Instructional	Evaluasi	2	Paket	450000	900000	1
26	Analisa Data	Ujicoba One To One	Ujicoba	2	Paket	450000	900000	1
27	Analisa Data	Ujicoba Terbatas	Ujicoba	2	Paket	450000	900000	1
28	Analisa Data	Field Test	Ujicoba	4	Paket	450000	1800000	1
29	Pelaporan	Laporan	Laporan	10	Paket	80000	800000	1
30	Sinta 2/3	Jurnal	Ilmiah	1	Paket	2500000	2500000	1
31	Seminar International	Proseding	Ilmiah	1	Paket	2500000	2500000	1
32	Buku	ISBN	Ilmiah	100	Eks	90000	9000000	2
33	Jurnal International	Jurnal	Ilmiah	1	Paket	3900000	3900000	3

Anggaran yang diusulkan pada tahun pertama : **Rp.60.000,000;**  
**(EnamPuluh Juta Rupiah)**

### VIII. JADWAL KEGIATAN DAN TEMPAT RISET

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan :

Tabel 14 :Jadwal penelitian

No.	Kegiatan	Tahun ke-1									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Meodologi Pengembangan (R&D)										
1.	<i>Preliminary Investigation</i>					X					
2.	<i>Theoretical Embedding</i> a. membuat peta konsep b. membuat stori board c. membuat artefak d. membuat video atau audio e. mengedit video f. membuat prototife						X X X	X X X			
3.	<i>Emperical testing</i> a. validasi konten b. validasi desain c validasi desain instruksional							X	X X		
4.	Field test								X		
5.	Dokumentasi			X	X	X	X	X	X		
6.	Analisa								X	X	
7.	Refleksi									X	
8.	Diseminasi (sosialisasi dan implementasi)										X
9.	Pelaporan										X

Sedangkan tempat riset terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15: Tempat Riset

No	Tempat kegiatan	Kegiatan
1	Museum	<i>Preliminary Investigation</i>
2	Program studi pendidikan sejarah	<i>Preliminary Investigation</i>

3	Program pendidikan sejarah	studi	<i>Theoretical Embedding</i> Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan
4	Program pendidikan sejarah	studi	<i>Emperical testing</i> Design Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan
5	Program pendidikan sejarah	studi	Dokumentasi, Analisa dan Refleksi Pameran Metaverse Koleksi Tinggalan Islam di Museum Negeri Sumatera Selatan
6	Program pendidikan sejarah	studi	Pengolahan data dan pelaporan

## IX. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hadinata, N. Dkk. Sistem Informasi Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal SISFOKOM*, Vol. 6, No.02, 2017 (99-104)
- [2] Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan “Balaputera Dewa”. <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/63-museum-negeri-provinsi-sumatera-selatan-balaputera-dewa.html> [diakses 29 Januari 2022]
- [3] Ahmadi. Menelusuri Sejarah Palembang di Museum Balaputera Dewa. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/menelusuri-sejarah-palembang-di-museum-balaputera-dewa/> (diakses 30 Januari 2022)
- [4] Hadinata, Loc.Cit.
- [5] Kabupaten Penungkal Abab Lematang Hilir, 2020. *Arahan Kebijakan Dan Rencana Strategis Infrastruktur*, dalam <https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/19> [diunduh, 8 Februari 2021]
- [6] Yulianti, DEWI, 2020. *Pelestarian Candi Ngempon Dan Pemanfaatannya Untuk Atraksi Pariwisata*, dalam <https://www.researchgate.net>, 8 [10 Maret 2020]
- [7] WHO. 2020. *Transmisi SARS-Cov-2: Implikasi Terhadap Kewaspadaan Pencegahan Infeksi* dalam <https://www.who.int/docs>, [diunduh, 8 Februari 2021]
- [8] Germas, 2020. *Buku Panduan : Apa Yang Harus Dilakukan Masyarakat Untuk Cegah Penularan Covid-19?*. Jakarta ; Menteri Kesehatan RI ; 6
- [9] Hudaidah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Peninggalan Sejarah Lokal Dalam Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia I Di Program Studi Pendidikan Sejarah Fkip Unsri*, dalam Laporan Penelitian Kompetitif Unsri 2018
- [10] Syukur, S., & Dewie, S. S. E. (2022). Museum Virtual Tour Development Using 3D Vista as a History Learning Source. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 373-383.
- [11] Syafril, Hervando, Jovan, 2019. Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur, dalam *Jurnal Arsitektur NALARs* Volume 19 Nomor 1 Januari 2020 : 29-40 p-ISSN 1412-3266/e-ISSN 2549-6832
- [12] Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 2021. *Panduan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Sriwijaya Tahun 2021*. Inderalaya : Universitas Sriwijaya; 1.
- [13] Maulidia dan Hudaidah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [14] Ariska dan Hudaidah, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sway Materi Flora Dan Fauna Situs Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 10 Palembang*, Inderalaya : Skripsi S1
- [15] Febriana, dan Hudaidah, 2022. *Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Sparkol Videoscribe Dengan Materi Peninggalan Prasejarah Di Museum Si Pahit Lidah Pada Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma 10*, Inderalaya : Skripsi S1
- [16] Amalia dan Hudaidah, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran*

- Berbasis Booklet Materi Ulama-Ulama Kesultanan Palembang Darussalam Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X UPT SMA Negeri 10 Palembang, Inderalaya : Skripsi S1*
- [17] Rahmawati, Hudaidah dan Syaffrudin. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Muvizu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [18] Adelia, Hudaidah, Syafruddin. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Autoplay Studio 8 Materi Motif Nisan Kesultanan Palembang Darussalam Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [19] Maharani, Hudaidah, dan Supriyanto. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Mindmaple Lite Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 1 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [20] Hasanul, Hudaidah, Susanti. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [21] Clara, Hudaidah, Supriyanto. 2020. *Pengembangan Multimedia Berbasis Focusky Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 14 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [22] Wahyuni, Safitri dan Hudaidah. 2020. *Pengembangan Multimedia berbasis LibreOffice Impress Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang*. Inderalaya : Skripsi S1
- [23] Hudaidah, dkk, 2018. *Pengembangan Ensiklopedia Kawasan Dan Tinggalan Sejarah Islam Di Kota Palembang Berbasis Android Dengan Kinemaster Editor Untuk Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Indonesia*. Laporan Penelitian Kompetitif Universitas Sriwijaya
- [24] Hudaidah dkk. 2019. *Pengembangan E-Dokumen Warisan Kebudayaan Nirleka Pasemah : Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Sumatera Selatan*. Laporan Penelitian Kompetitif Universitas Sriwijaya.
- [25] Hudaidah dkk. 2020. *Pengembangan Electronic Document Management System (EDMS) Warisan Kebudayaan Goa Harimau dan Goa Putri di Kabupaten OKU : Upaya Membangun Karakter Cinta Budaya*, Laporan Penelitian Kompetitif Universitas Sriwijaya.
- [26] Hudaidah dkk 2022, *Identifikasi Makam-Makam Kuno Di Kota Palembang Untuk Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Sigil Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*, Laporan Penelitian Sateks Universitas Sriwijaya.
- [27] FKIP Universitas Sriwijaya, 2021. *Buku Panduan FKIP Universitas Sriwijaya*, Ideralaya: FKIP Unsri, 3
- [28] Suwarni, dkk. 2020. *Kepariwisata Terkait 4.0 Dengan Memanfaatkan Big Data*, dalam Tornare – Journal of Sustainable Tourism Research, Vol. 2, No. 1, Januari 2020: 22 – 25
- [29] Decahan dkk, 2017. *Using Virtual Reality as a Means for Knowledge Transfer in Museum Exhibitions*, dalam Digital Cultural Heritage International Conference, Berlin (Germany)
- [30] Singh, Malhotra, Sharma, 2022. *Metaverse in Education: An Overview*, dalam: <https://www.researchgate.net>
- [31] George dkk, 2021. *Metaverse: The Next Stage of Human Culture and the Internet*, dalam International Journal of Advanced Research Trends in Engineering and Technology (IJARTET) Vol. 8, Issue 12, December



- 2021, [www.ijartet.com](http://www.ijartet.com).
- [32] Azoury and Hajj. 2023. Perspective Chapter: The Metaverse for Education, [www.intechopen.com](http://www.intechopen.com)
- [33] Permatasari, I, dan Hudaidah. 2021. Proses Islamisasi dan Penyebaran Islam di Nusantara. *Jurnal Humanitas*, Vol 8, No 1.
- [34] Wulandari, U., dan Hudaidah. Peranan Ulama Dalam Islamisasi Di Sumatera Selatan. *Danayaksa Historica*, Vol 1, No 1 (2021)
- [35] Eliza dan Hudaidah. Proses Islamisasi dan Perkembangan Islam di Kesultanan Banjarmasin. *Heuristik: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 1 No. 2 (2021) Agustus
- [36] Hadinata, N. Dkk. Sistem Informasi Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal SISFOKOM*, Vol. 6, No.02, 2017 (99-104)
- [37] Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan “Balaputera Dewa”. <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/63-museum-negeri-provinsi-sumatera-selatan-balaputera-dewa.html> [diakses 29 Januari 2022]
- [38] Ahmadlbo. Menelusuri Sejarah Palembang di Museum Balaputera Dewa. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/menelusuri-sejarah-palembang-di-museum-balaputera-dewa/> (diakses 30 Januari 2022)
- [39] Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan “Balaputera Dewa”. <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/63-museum-negeri-provinsi-sumatera-selatan-balaputera-dewa.html> [diakses 29 Januari 2022]
- [40] Depdiknas Sumatera Selatan. 1990. Beberapa Arca Koleksi Museum Negeri Propinsi Sumatera Selatan Balaputra Dewa 1
- [41] Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Museum Negeri Sumatera Selatan, “Koservasi dan Restorasi Koleksi” (Paper present at Laporan Koservasi dan Restotasi Museum Negeri Sumatera Selatan Tahun Anggaran 2016), h.1-3.
- [42] Trisnawaty. Punya 8.894 Koleksi, Museum Negeri Sumsel Tempat Berwisata Asyik Sambil Belajar Sejarah, <https://sumsel.tribunnews.com/2020/10/23/punya-8894-koleksi-museum-negeri-sumsel-tempat-berwisata-asyik-sambil-belajar-sejarah?page=2>. (diakses 30 Januari 2022)
- [43] Anggai, Rusmin, dan Prihatmanto. 2018 . *Desain dan Implementasi Jejaring Sosial pada Virtual Museum of Indonesia (Studi Kasus Museum Geologi)*, dalam, 4,
- [44] Kampouropoulou dkk. 2013. *The Virtual Museum in Educational Practice*, dalam *Review of European Studies*; Vol. 5, No. 4; 128
- [45] Saleem, Rabiah. 2018. *Preservation of Heritage Sites through Virtual Museums User Study of Stonehenge Virtual Tour*, dalam *Department of Informatics and Media* : 3.
- [46] Povroznik, Nadezhda, TT. *Virtual Museums and Cultural Heritage: Challenges and Solutions* , dalam *CUER.org*. Volume 2084: 4
- [47] Rusman, Kurniawan dan Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta; Raajwali Pers, 27
- [48] Yaumi, Muhammad, 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 273
- [49] Sarwoedi, Fandi Rosi, 2016. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*,

Yogyakarta : Leutrikaprio, 2.

- [50] Sudijono, Anas. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 76
- [51] Kadir, Abdul, 2015. *Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar*, dalam Jurnal Al-Ta'dib Vol. 8 No. 2, Juli-Desember 2015, 71
- [52] Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia, 184
- [53] Sugiono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 127
- [54] Riduwan dan Sunarto, 2009. *Pengantar Stastika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta, 21
- [55] Hudaidah, 2017. *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Palembang: NurFikri, 88
- [56] Hudaidah, 2017. *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Palembang: NurFikri, 210
- [57] Nismalasari, Santiani, dan Rohmadi, 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*, Dalam Edusains Volume 4 Nomor 2, 83

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua : Dr. Hudaidah, M. Pd  
NIP/NIPUS : 197608202002122001  
NIDN/NIDK : 00220087602  
Pangkat/Golongan : Penata/ III. C  
Alamat : Jl. Pendidikan Komp. TPI Blok K.1 Jakabaring

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian "*Pengembangan Desain Pameran Metaverse Tinggalan Islam Di Museum Negeri Sumatera Selatan*", yang diusulkan dalam skema penelitian Kompetitif tahun anggaran 2023 **bersifat Orisinal, belum pernah dilakukan sebelumnya dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga atau sumber dana lainnya.** Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara dan bersedia menerima sanksi yang diberlakukan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya

Indralaya, 13 Februari 2023

Mengetahui,

Ketua LPPM Universitas Sriwijaya

Samsuryadi, S. Si., M. Kom., Ph.D.  
NIP. 197102041997021002

Ketua Peneliti


Dr. Hudaidah, M. Pd  
NIP. 1976082020020122001

## X. LAMPIRAN BIODATA KETUA DAN ANGGOTA TIM PENELITIAN

**Ketua Peneliti: Dr. Hudaidah, M.Pd**

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Hudaidah, M.Pd
2	Jenis kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP / NIK/ Identitas lainnya	197608202002122001
5	NIDN	0020087602
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 20 Agustus 1976
7	E-mail	hudaidah@fkip.unsri.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	08999248186
9	Alamat Kantor	Jalan Raya Palembang-Prabumulih Km 32 Indralaya 20662
10	Nomor Telepon/Fax	0711-580058
11	Alamat Rumah	Jln Pendidikan Komp TPI blok K.1 Jakabaring

### B. Riwayat Pendidikan

Program	S1	S2	S3
Nama PT	Universitas Sriwijaya	Universitas Negeri Jakarta	Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Pendidikan Sejarah	Sejarah Peradaban Islam
Tahun Masuk	1994	2007	2012
Tahun Lulus	1998	2009	2017

Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Politik Luar Negeri Australia Terhadap Indonesia	Pengaruh Metode Pembelajaran dan Keterampilan Berpikir Kesejarahan terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah di Kota Palembang	<i>Perkembangan Tradisi Intelektual Di Kesultanan Palembang Darussalam ( Studi Historis Warisan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Melayu Abad 18-19 Masehi Dan Pelestariannya)</i>
Nama Pembimbing/ Promotor	Drs. Firdaus Hasyim Dra. LR. Retno Susanti, M.Hum	Prof. Dr. Diana Nomida Musnir, M.Pd Dr. Tati S, M.Pd	Prof. Dr. Suyuthi Pulungan, M.A Dr. Alfi Zulizun, M.Ag

### C. PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlm(Jt.RP)
1	2018	Pengembangan Ensiklopedia Kawasan Dan Tinggalan Sejarah Islam Di Kota Palembang Berbasis Android Dengan Kinemaster Editor Untuk Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Indonesia	PNBP Unsri	45.000.000
2	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Peninggalan Sejarah Lokal Dalam Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia I Di Program Studi Pendidikan Sejarah Fkip Unsri	PNBP FKIP Unsri	25.000.000
3	2019	Pengembangan E-Dokumen Warisan Kebudayaan Nirleka Pasemah : Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Sumatera Selatan	PNBP Unsri	47.000.000
4	2019	Pengembangan E-Modul Berbasis Software Flipbook Maker Materi Peninggalan Megalitik Di Pasemah Dalam Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kuno Di Fkip Universitas Sriwijaya	PNBP Unsri	40.000.000

5	2020	Pengembangan <i>Electronic Document Management System</i> (EDMS) Warisan Kebudayaan Goa Harimau dan Goa Putri di Kabupaten OKU : Upaya Membangun Karakter Cinta Budaya	PNBP Unsri	50.000.000
6	2021	Pengembangan Bahan Ajar Marga OKI Sumatera Selatan	PNBP Unsri	30.000.000
7	2022	Identifikasi Makam-Makam Kuno di Kota Palembang Untuk Pengembangan e-Modul Berbasis Aplikasi Sigil Pada Program Studi Pendidikan Sejarah	PNBP Unsri	30.000.000

#### D. PENGALAMAN PENGABDIAN

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlm(Jt.RP)
1	2018	Pelatihan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran FLIP BOOK Maker Bagi Guru Mata Pelajaran IPS Tingkat SMP Kecamatan Indralaya	PNBP Unsri	15.000.000
2	2018	Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-Guru IPS SMP Srijaya Negara (anggota)	PNBP FKIP Unsri	12.500.000
3	2019	Penyuluhan dan Pelatihan Pembuatan Laporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sejarah SMA di Kota Palembang (ketua)	PNBP FKIP Unsri	12.500.000
4	2019	Pengembangan Karakter Bangsa Menggunakan Nilai-nilai MPK sebagai Pemberdayaan Masyarakat Desa (Anggota)	PNBP Unsri	15.000.000
5	2020	Pelatihan Pembuatan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru-Guru Rumpun Ilmu Sosial di SMA Srijaya Negara Palembang ( Anggota)	PNBP FKIP Unsri	12.500.000
6	2021	Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Tpack Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Talangbalai Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan	PNBP FKIP Unsri	12.500.000
7	2022	Sosialisasi Pelestarian Tinggalan Sriwijaya Di Kota Palembang Bagi Guru Sma Kota Palembang	PNBP FKIP Unsri	13.000.000

## E. PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL

No.	Judul Jurnal	Sitasi	Tahun Terbit	Link Jurnal
1.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas</i>	Dirujuk 5 kali	2017	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5319">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5319</a>
2.	<i>Pengaruh Motif Berafiliasi, Komunikasi Interpersonal dan Efikasi Diri Terhadap Motif Berprestasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya</i>		2017/12/14	<a href="http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/586">http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/586</a>
3.	<i>Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Sriwijaya Negara Palembang</i>	Dirujuk 12 kali	2018/11/16	<a href="https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/2689">https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/2689</a>
4.	<i>Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Terhadap Afeksi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 16 Palembang</i>	Dirujuk 4 kali	2018/4/18	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5299">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5299</a>
5.	<i>Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas di Kota Palembang</i>	Dirujuk 2 kali	2018/4/18	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5300">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5300</a>
6.	<i>Menggali Nilai Kearifan Lokal Suku Besemah Melalui Kebudayaan Guritan</i>	Dirujuk 2 kali	2018	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6897">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6897</a>
7.	<i>Tokoh-tokoh Besar</i>	Dirujuk 1 kali	2018/3/5	<a href="http://conference.un">http://conference.un</a>

	<i>Kesultanan Palembang Darussalam</i>	<i>kali</i>		<a href="http://sri.ac.id/index.php/sns/article/view/566">sri.ac.id/index.php/sns/article/view/566</a>
8.	<i>Peranan Pondok Pesantren Nurul Islam Dalam Perkembangan Pendidikan Di Kabupaten Ogan Ilir Pada Tahun 1932-1980 (Sumbangan Materi Pembelajaran Sejarah Di Kelas Xi Sma Yayasan Al-Anwar Seribandung)</i>		2018/7/23	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6892">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6892</a>
9.	<i>Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Brainstorming Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Mia Di Sma Negeri 10 Palembang</i>		2018/1/13	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5301">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5301</a>
10.	<i>Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai Religius Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Palembang</i>	Dirujuk 1 kali	2018	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6912">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6912</a>
11.	<i>Menggali Nilai Kearifan Lokal Suku Besemah Melalui Kebudayaan Guritan</i>	Dirujuk 2 kali	2018	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6897">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/6897</a>
12.	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang</i>	Dirujuk 1 kali	2019/3/17	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/7441">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/7441</a>
13.	<i>Perkembangan Agama Islam di Desa Tanjung Sari Kecamatan Buay Madang Timur Pada</i>		2019/6/30	<a href="https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/1374/0">https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/1374/0</a>



	<i>Tahun 1938-1968</i>			
14.	<i>Implementation Of Discovery Models For Building Skills Of Historical Comprehension On History Of Students In The Srijayanegara High School In Palembang</i>		2019/8/1	<a href="http://conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/1485">http://conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/1485</a>
15.	Sistem Pendidikan Umum Pada Masa Orde Baru (1968-1998)	Dirujuk 3 kali	2020/12	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3253">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3253</a>
16.	<i>Penyuluhan dan Pelatihan Pembuatan Laporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sejarah Sekolah Menengah Atas di Palembang</i>		2020/4/30	<a href="http://journal2.um.ac.id/index.php/jpds/article/view/10004">http://journal2.um.ac.id/index.php/jpds/article/view/10004</a>
17.	Relevansi Persepsi Pendidikan KH. Hasyim Asyari dan Dekadensi Moral		2020/12/30	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3320">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3320</a>
18.	Pemikiran Pendidikan Dr. Abdullah Nashih Ulwan Dalam Mewujudkan Pemikiran Pendidikan KH Ahmad Dahlan		2020/6/30	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3301">http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3301</a>
19.	Degradasi Sistem Pendidikan Kontemporer di Indonesia		2020/6/30	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3287">http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3287</a>
20.	Perubahan Budaya Tari Kejei Pada Masyarakat Suku Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong Tahun 1968-2005 (Sumbangan Materi Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan)		2019/6/27	<a href="http://conference.unsri.ac.id/index.php/sns/article/view/1687">http://conference.unsri.ac.id/index.php/sns/article/view/1687</a>
21.	<i>Pemikiran Pendidikan dan Perjuangan Raden Ayu Kartini Untuk Perempuan Indonesia</i>	Dirujuk 3 kali	2020/12	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3281">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3281</a>
22.	<i>Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-</i>	<i>Dirujuk 168 kali</i>	2021/4/3	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/324">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/324</a>

	19			
23.	<i>Perkembangan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Pada Masa Pandemi COVID-19</i>	<i>Dirujuk 38 kali</i>	2021/5/11	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/461">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/461</a>
24.	<i>Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0</i>	<i>Dirujuk 33 kali</i>	2021/5/3	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407</a>
25.	<i>Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara pada Abad ke 21</i>	<i>Dirujuk 15 kali</i>	2021/3/23	<a href="https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/299">https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/299</a>
26.	<i>Pendidikan Indonesia Di Era Awal Kemerdekaan Sampai Orde Lama</i>	<i>Dirujuk 8 kali</i>	2021/4/15	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/327">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/327</a>
27.	<i>Reformasi Pendidikan Menghadapi Tantangan Abad 21</i>	<i>Dirujuk 6 kali</i>	2021/4/30	<a href="https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/363">https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/363</a>
28.	<i>Pembaharuan Pendidikan Berdasarkan Pemikiran KH Ahmad Dahlan</i>	<i>Dirujuk 5 kali</i>	2021/4/5	<a href="https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/333">https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/333</a>
29.	<i>Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia dari Masa ke Masa</i>	<i>Dirujuk 4 kali</i>	2021/8/4	<a href="https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1192">https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1192</a>
30.	<i>Dampak Masuknya Hindu Budha Terhadap Pendidikan di Indonesia</i>	<i>Dirujuk 2 kali</i>	2021/5/10	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/473">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/473</a>
31.	<i>Sistem Pendidikan di Indonesia Pada Masa Portugis dan Belanda</i>	<i>Dirujuk 2 kali</i>	2021/5/3	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/470">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/470</a>
32.	<i>Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional</i>	<i>Dirujuk 2 kali</i>	2021/4/30	<a href="https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1164">https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1164</a>
33.	<i>Ideologi Ki Hajar Dewantara Tentang Konsep Pendidikan Nasional</i>	<i>Dirujuk 2 kali</i>	2021/4/30	<a href="https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/94">https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/94</a>
34.	<i>Mitoni sebagai Tradisi Budaya dalam Masyarakat Jawa</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/12/30	<a href="https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/15080">https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/15080</a>
35.	<i>Pendidikan Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/9/30	<a href="https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/j">https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/j</a>

				<a href="#">pled/article/view/8</a>
36.	<i>Pendidikan Pada Masa Tanam Paksa dan Politik Liberal Belanda di Indonesia</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/6/30	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3380">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3380</a>
37.	<i>Kebijakan Pemerintah Terhadap Kondisi Pendidikan di Indonesia Pada Masa Orde Lama (Periode 1945–1966)</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/5/3	<a href="https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/448">https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/448</a>
38.	<i>Perkembangan Pendidikan Madrasah pada Masa Orde Baru</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/4/23	<a href="https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/406">https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/406</a>
39.	<i>Pemikiran Kartini Mengenai Pendidikan Perempuan</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2021/4/15	<a href="https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/386">https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/386</a>
40.	<i>Project Based Learning Pada Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Sejarah Marga di Ogan Komering Ilir dalam Masa Pandemi Covid-19</i>		2021/12/27	<a href="http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/view/238">http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/view/238</a>
41.	<i>Proses Islamisasi dan Penyebaran Islam di Nusantara</i>		2021/12/30	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3406">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3406</a>
42.	<i>Tradisi Lebaran Di Desa Kemang, Kabupaten Musi Banyuasin, Sumatera Selatan</i>		2021/12/18	<a href="http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/view/942">http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/view/942</a>
43.	<i>Peranan Ulama Dalam Islamisasi Di Sumatera Selatan</i>		2021/8/3	<a href="https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/3595">https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/3595</a>
44.	<i>Sejarah Islam Di Palembang</i>		2021/8/3	<a href="https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/3598">https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/3598</a>
45.	<i>Makna Nilai Budaya Masyarakat Palembang Pada Busana Aesan Gede</i>		2021/6/30	<a href="http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3350">http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3350</a>
46.	<i>Wujud Akulturasi Hindu, Budha, dan Islam dalam Seni Pertunjukan Wayang</i>		2021/6/19	<a href="https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/12451">https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/historia/article/view/12451</a>
47.	<i>Paradigma Baru Pendidikan Islam Kontemporer Di Indonesia</i>		2021/6/10	<a href="https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurubi/article/view/1787">https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurubi/article/view/1787</a>

48.	<i>Pemikiran Ra Kartini Untuk Relevansi Pendidikan Khususnya Pada Kaum Wanita Di Indonesia</i>		2021/6/4	<a href="https://journals.ums.ac.id/index.php/prof-etika/article/view/14770">https://journals.ums.ac.id/index.php/prof-etika/article/view/14770</a>
49.	<i>Implementasi Pemikiran RA. Kartini dalam Pendidikan Perempuan Pada Era Globalisasi</i>		2021/6	<a href="https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3342">https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/3342</a>
50.	<i>Eksistensi Muhammadiyah Dalam Perkembangan Pendidikan Indonesia</i>		2021/4/30	<a href="http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/206">http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/206</a>
51.	<i>Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara Bagi Mahasiswa Generasi Z</i>		2021/4/30	<a href="https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1153">https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1153</a>
52.	<i>Dampak Pemikiran KH. Ahmad Dahlan pada Bidang Pendidikan Islam</i>		2021/4/30	<a href="https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1133">https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1133</a>
53.	<i>Sejarah Sistem Pendidikan di Indonesia dari Masa ke Masa</i>		2021/4/12	<a href="https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/91">https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/91</a>
54.	<i>Perkembangan pendidikan di era globalisasi</i>		2021/4/1	<a href="http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/636">http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/636</a>
55.	<i>Learning Local Wisdom on Pasemah Megalithic Relics in Lahat Regency, Efforts to Anticipate the Negative Impact of the Industrial Era 4.0</i>		2021/3/24	<a href="https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.16-10-2020.2305249">https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.16-10-2020.2305249</a>
56.	<i>Tradisi Pemberian Adok/Jajuluk Perkawinan Adat Komering Di Gumawang Kecamatan Belitang</i>		2021	<a href="https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/4249">https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/4249</a>
57.	<i>Pola Hunian Manusia Prasejarah Di Goa Putri Padang Bindu Kabupaten Ogan Komering Ulu</i>		2021	<a href="https://e-journal.unair.ac.id/MOZAIK/article/view/22858/pdf">https://e-journal.unair.ac.id/MOZAIK/article/view/22858/pdf</a>
58.	<i>Proses Islamisasi dan Perkembangan Islam di Kesultanan</i>		2021	<a href="https://heuristik.ejournal.unri.ac.id/index.php/HJPS/article/view/">https://heuristik.ejournal.unri.ac.id/index.php/HJPS/article/view/</a>

	<i>Banjarmasin</i>			<a href="#">w/12</a>
59.	<i>Pendidikan Di Indonesia Masa Pendudukan Jepang</i>	<i>Dirujuk 1 kali</i>	2022/1/31	<a href="https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/4243">https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/4243</a>
60.	<i>Upaya Pelestarian Ka Ga Nga Aksara Lokal Suku Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong</i>		2022/8/17	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/18323">https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/18323</a>
61.	<i>Masuk Dan Berkembangnya Islam Di Makassar</i>		2022/7/22	<a href="https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/twt/article/view/4465">https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/twt/article/view/4465</a>
62.	<i>Peranan Syekh Abdoes Shamad Al-Palembani Sebagai Ulama Bebas dalam Proses Internalisasi Islam di Palembang</i>		2022/6/25	<a href="http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/5486">http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/5486</a>
63.	<i>Peranan KH Anwar Bin H. Kumpul dalam Pendirian dan Perkembangan Pondok Pesantren Nurul Islam Seri Bandung</i>		2022/1/13	<a href="https://www.ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1214">https://www.ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1214</a>
64.	<i>Sejarah Kesultanan Pajang Masa Pemerintahan Sultan Hadiwijaya (1549-1582)</i>		2022/1/13	<a href="https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1200">https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1200</a>

## F. Penulisan Buku

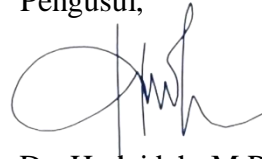
N0	Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
1	2017	Bahan Ajar Pendidikan Pancasila	Noerfikri Percetakan
2	2017	Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran Sejarah,	Noerfikri Percetakan
3	2019	Modul Praktikum Sejarah Indonesia Kuno	Bening Publisher
4	2020	Menelisik Prasejarah Sumatera Selatan	Bening Publisher

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam

pengajuan Pengabdian FKIP Universitas Sriwijaya.

Indralaya, 11 Februari 2023

Pengusul,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'H' followed by a series of loops and a final flourish.

Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP.197608202002122001

**LAMPIRAN TAMBAHAN**

*Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media*

No	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR PENILIAN	BUTIRAN PENILAIAN	ALTERNATIF PENILAIAN					
				1	2	3	4	5	
1.	Kegrafisan	Kualitas gambar	1. ketetapan gambar dengan tujuan pembelajaran						
			2. Keakuratan gambar						
			3. Ketetapan gambar sebagai ilustrasi						
			4. Keaktualan gambar						
			Ketepatan teks	5. Keterbatasan teks					
				6. Ketepatan penggunaan teks					
				7. Proporsi teks pada halaman					
2.	Pewarnaan	Kesesuaian warna	1. Keserasian warna						
			2. Ketetapan warna dalam memperjelas materi						
			3. Ketetapan pemilihan warna						
3.	Keinteraktifan	Ketetapan Video	1. Ketetapan video dengan tujuan pembelajaran						
			2. Ketetapan video untuk pembuka pembelajaran						
			3. ketertarikan video						
			Ketetapan animasi	4. Ketetapan animasi dalam memperjelas materi					

			5. Ketetapan animasi dengan tujuan pembelajaran					
			6. Ketertarikan animasi					
		Keefektifan	8. Kejelasan perintah untuk dipahami					
		perintah (navigasi)	9. Kejelasan Simbol-simbol yang digunakan					
			10. Ketetapan tautan ( <i>link</i> )					
			11. Ketetapan penggunaan navigasi					
4.	Suara	Kesesuaian suara	12. Kejelasan suara					
			13. Ketetapan suara untuk memperjelas materi					
			14. Ketetapan musik pengiring untuk ketertarikan pembelajaran					
Rerata hasil validasi ahli media pembelajaran								