

**BIDANG ILMU PENDIDIKAN**

**LAPORAN**

**PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING  
BERBASIS MULTIPLE LEARNING OBJECTS  
PADA MATA KULIAH KEARIFAN LOKAL**



**OLEH :**

**Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd./ NIDN 00270981005**  
**Anggota Dosen FKIP UNSRI : Drs. Alian, M.Hum./ NIDN 0001115804**  
**Drs. Sani Safitri, M.Si./ NIDN 000108691**  
**Anggota Dosen FKIP UNS : Nur Fatah Abidin, M.Pd.**  
**Anggota Mahasiswa : Mar'ati Zarro/ NIM 06041381823034**  
**Sinta/ NIM 06041181823003**  
**Ria Resti Oktaviani/ NIM 06041181823008**

Dibiayai DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran)  
No. SP DIPA FKIP 5504-9074-4481-7911 Tanggal 23 November 2020  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Hibah Unggulan Kompetitif  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nomor: 0951/UN9.FKIP/TU.SB5/2021 Tanggal 25 Mei 2021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF**  
**DANA PNBP FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Palembang Sumatera Selatan
2. Bidang Penelitian : Ilmu Pendidikan
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Syarifuddin, M.Pd
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP/NIDN : 198411302009121004/00270981005
  - d. Pangkat dan Golongan : Penata/III-c
  - e. Pendidikan terakhir : S3
  - f. Jabatan Struktural : Koordinator Prodi. Pendidikan Sejarah FKIP Unsri
  - g. Jabatan Fungsional : Lektor
  - h. Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya
  - i. Fakultas/Jurusan/Prodi : KIP/IPS/Pend. Sejarah
  - j. Alamat/Kantor : Jalan Raya Palembang-Prabumulih Km.32, Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan
  - k. Telepon/Faks : 0711-580058
  - l. Alamat Rumah : Griya Sejahtera Blok C1 Nomor 04 RT/RW 002/001. Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan
  - m. Telpon/HP/Faks/E-mail : [081377537613/syarifuddin.unsri@gmail.com](mailto:081377537613/syarifuddin.unsri@gmail.com)
4. Jumlah Anggota Peneliti : 3 Orang
- a. Nama Anggota I : Drs. Alian, M.Hum.  
NIP : 195803011986031004
  - b. Nama Anggota II : Drs. Sani Safitri, M.Si.  
NIP : 196901011993022001
  - c. Nama Anggota III : Nur Fatah Abidin M.Pd  
NIP : 199104122019031023
5. Jangka Waktu Penelitian : 1 Tahun (Tahun Pertama)
6. Jumlah Dana yang disetujui : Rp. 48.000.000,-
7. Mahasiswa yang terlibat : 1. Mar'ati Zarro/ NIM 06041381823034/ Pend. Sejarah  
2. Sinta/ NIM 06041181823003/ Pend. Sejarah  
3. Ria Resti Oktaviani/ NIM 06041181823008/ Pend. Sejarah

Mengetahui,  
Ketua UPPM FKIP Unsri

Indralaya, 28 Februari 2021  
Ketua Peneliti

Nely Andriani, S.Pd.,M.Si.  
NIP 197402242003122001

Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP 198411302009121004

Menyetujui,  
Dekan FKIP Universitas Siwijaya

Dr. Hartono, M.A.  
196710171993011001

## IDENTITAS PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal.

2. Ketua Penelitian

a. Nama Lengkap : Dr. Syarifuddin, M.Pd

b. Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

3. Anggota Penelitian :

No	Nama & Gelar	Keahlian	Institusi	Curahan Waktu (Jam/Minggu)
1.	Dr. Syarifuddin, M.Pd	Teknologi Pendidikan	Universitas Sriwijaya	10 jam/minggu
2.	Drs. Alian Sair, M. Hum	Ilmu Sejarah	Universitas Sriwijaya	10 jam/minggu
3.	Drs. Sani Safitri, M.Si.	Ketahanan Nasional	Universitas Sriwijaya	10 jam/minggu
4.	Nur Fatah Abidin, M.Pd	Pendidikan Sejarah	Universitas Negeri Semarang	10 jam/minggu
5.	Mar'ati Zarro	Mahasiswa	Universitas Sriwijaya	5 jam/minggu
6.	Sinta	Mahasiswa	Universitas Sriwijaya	5 jam/minggu
7.	Ria Resti Oktaviani	Mahasiswa	Universitas Sriwijaya	5 jam/minggu

4. Isu Strategis : Mengembangkan Mobile Learning Berbasis Multiple

Learning Object Terkait Dengan Mata Kuliah Kearifan Lokal

5. Topik Penelitian : Kearifan Lokal

6. Objek Penelitian : Kearifan Lokal

7. Lokasi Penelitian : Kota Palembang

8. Hasil yang ditargetkan

Tahun Pertama : Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects

## Kearifan Lokal

9. Institusi lain yang terlibat : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Palembang,

Dinas Pariwisata Kota Palembang, Lembaga adat Kota Palembang, dan Dewan Kesenian Kota Palembang.

10. Sumber biaya lain : -

11. Keterangan lain yang dianggap perlu :

Urgensi penelitian ini adalah minimnya media pembelajaran berbasis Mobile Learning yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar khususnya di mata kuliah Kearifan lokal Palembang Sumatera Selatan dan mempermudah bagi masyarakat terkhususnya mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran secara efisien dimanapun dan kapanpun saja. Hasil penelitian ini diharapkan semakin memperluas penerapan *mobile learning* sebagai alternatif baru dalam kegiatan belajar yang membentuk paradigma pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja tanpa terkendala ruang dan jarak.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>IDENTITAS PENELITI.....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Urgensi Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Definisi Mobile.....	6
2.2 Definisi Mobile Learning .....	7
2.3 Kearifan Lokal .....	8
2.4 Lokalitas Palembang .....	8
2.5 Penelitian Terdahulu .....	9
2.6 Roadmap Penelitian .....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	12
3.2 Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian .....	12
3.3 Prosedur Penelitian .....	12
3.4 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE.....	13
3.5 Instrumen Penelitian .....	16
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	16
3.7 Teknik Evaluasi .....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.2 Pembahasan .....	63
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
5.1 Simpulan .....	65
5.2 Saran .....	65
<b>BAB VI ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN .....</b>	<b>66</b>
6.1 Anggaran Biaya .....	66

6.2 Jadwal Penelitian .....	67
BAB VII PELAKSANAAN DAN KERJASAMA PENELITIAN .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	73

**RINGKASAN**  
**Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects**  
**Kearifan Lokal**

Penelitian yang bertemakan pengembangan *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* kearifan lokal mengarah pada pemanfaatan perangkat elektronik dan media digital. Penggunaan *mobile learning* juga didukung dengan besarnya penggunaan jaringan internet disaat adanya fenomena kesehatan COVID 19. *Mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, *smartphone*, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini *mobile Learning* lebih difokuskan pada perangkat handphone (telepon genggam). Tujuan dari *mobile learning* merupakan proses belajar sepanjang waktu (*long life learning*), masyarakat khususnya mahasiswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai urgensi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah guna untuk menghimpun kearifan lokal yang masih ada, guna untuk pengembangan pengelolaan *mobile learning* yang baik, serta penyajian video, buku ajar, dan infografis bersejarah di Kota Palembang sehingga dapat menarik minat dari kalangan akademisi terkhususnya. Penelitian ini sendiri akan menggunakan metode pengembangan dengan Model ADDIE sebagai alat analisis dalam menghimpun, memilah, dan memproses data di lapangan. Di samping itu, penelitian ini juga akan mengumpulkan data-data melalui personal (budayawan, sejarawan, masyarakat Palembang, dsb), dan berbagai arsip.

Kata Kunci : *Mobile Learning*, Kearifan Lokal, *Object Learning*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan suatu bangsa yang dikenal sebagai bangsa yang memiliki kebudayaan yang sangat beragam (Shanie *et al.*, 2017). Hal tersebut disebabkan oleh keberadaan Indonesia yang sangat strategis karena berada pada jalur perdagangan internasional. Adanya hubungan perdagangan antar negara menjadikan Indonesia mendapat pengaruh yang sangat kuat dari negara-negara luar tersebut (Viatra & Triyanto, 2014). Secara tidak langsung kebudayaan yang sangat beragam tersebut kemudian memunculkan berbagai kearifan lokal yang merupakan kebiasaan positif yang melekat pada masyarakat lokal dan mampu menjadi suatu karakteristik masyarakat tertentu (Wijaya *et al.*, 2021). Salah satu kota di Indonesia yang memiliki keunikan terhadap kearifan lokalnya ialah Kota Palembang.

Kota Palembang yang dikenal sebagai kota tertua di Indonesia tidak terlepas dari kejayaan Kerajaan Sriwijaya (670-1025) dan Kerajaan Islam atau Kesultanan Palembang Darussalam (1659-1823) yang begitu cemerlang. Hal tersebut tidak terlepas dari peran kedua kerajaan tersebut sebagai pusat perdagangan dan peradaban dunia di wilayah Asia. Lamanya sejarah yang membentuk Kota Palembang kemudian melahirkan corak kearifan lokal yang semakin beragam (Nawiyanto & Endrayadi, 2016). Kearifan lokal Palembang tersebut tidak terlepas dari besarnya pengaruh keberadaan dua kerajaan besar tersebut.

Landasan sejarah tersebut kemudian menjadikan Universitas Sriwijaya melalui program studi pendidikan sejarah membuat suatu terobosan terbaru yaitu dengan menghadirkan mata kuliah kearifan lokal, kedepannya mata kuliah ini dapat mengangkat kembali kearifan lokal Kota Palembang yang kini makin tertimbun oleh kuatnya pengaruh globalisasi. Selain itu, mata kuliah kearifan lokal merupakan awal usaha bagi Universitas Sriwijaya selaku lembaga pendidikan dalam menyelamatkan kearifan lokal di Kota Palembang yang

semakin lama semakin terlupakan.

Peran mahasiswa dalam mata kuliah ini yakni sebagai pengembang warisan budaya yang dapat menyelamatkan kehidupan masyarakat lokal seperti dalam unsur agama, tradisi dan sosial (Li *et al.*, 2020). Selanjutnya, keikutsertaan mahasiswa dalam pengembangan warisan budaya sangat penting dalam meningkatkan pengembangan kearifan lokal yang merupakan bagian dari warisan budaya yang berkelanjutan jangka panjang.

Dalam rangka mendukung peran Universitas Sriwijaya sebagai garda terdepan untuk menyelamatkan kearifan lokal Kota Palembang. Peneliti menawarkan sebuah penelitian yang bertujuan agar kedepannya dapat membantu mahasiswa dalam melastarikan kearifan lokal yang terdapat di mata kuliah kearifan lokal. Penelitian ini memberikan solusi dengan memanfaatkan kekuatan hubungan penta-helix yang meliputi unsur pemerintah, unsur masyarakat, unsur akademisi, unsur pengusaha, dan unsur media. dari unsur akademis, penelitian berupa inovasi telah banyak dilakukan, namun usaha untuk mengumpulkan data-data kearifan lokal Palembang yang berbasis aplikasi. Oleh sebab itu, penelitian ini akan memfokuskan permasalahan dalam upaya menyatukan data-data kearifan lokal kedalam suatu *mobile learning* berbasis *multiple learning objects*.

Penggunaan *mobile learning* tersebut akan sangat membantu mata kuliah tersebut untuk menjadi media edukatif dan media promosi yang dapat dijadikan pedoman dan sumber referensi bagi mahasiswa dalam menjawab minimnya ketersediaan informasi mengenai kearifan lokal Palembang. Selain itu, pengembangan *mobile learning* tersebut sekaligus dapat menjadi media informasi bagi mahasiswa yang ingin mengetahui kearifan lokal kota Palembang secara lebih mendalam.

Adapun alasan digunakannya *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* didasari oleh empat alasan penting, alasan pertama ialah *mobile learning* berbasis *smartphone* ini menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang representatif karena saat ini masyarakat sudah sangat bergantung dan tidak bisa dipisahkan dengan *smarthphone* baik itu digunakan untuk komunikasi, aktivitas bisnis bahkan pendidikan.

Alasan kedua ialah mudahnya masyarakat terkhususnya mahasiswa dalam mengakses *mobile learning* karena *mobile learning* yang digunakan melalui *smartphone* tidak memerlukan tempat yang luas, harga yang mahal, dan tentunya mudah dijangkau oleh mahasiswa manapun. Alasan ketiga ialah besarnya tuntutan dunia pendidikan saat ini yang secara tidak langsung menuntut agar proses pembelajaran selalu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Alasan keempat atau terakhir ialah proses pembelajaran yang dianggap membosankan akan lebih menarik apabila dikemas menggunakan media *mobile learning* dengan memasukkan fitur-fitur berupa video dokumenter sejarah, info grafis kepahlawanan khususnya tokoh-tokoh penting akan bisa dikemas dengan menarik melalui pemanfaatan teknologi digital berbasis *mobile learning*.

Lebih lanjut, pengembangan terhadap *mobile learning* yang berisi mengenai kearifan lokal Kota Palembang merupakan suatu hal yang baru dan jarang ditemukan. Selain itu, adanya *mobile learning* juga dapat menghemat penggunaan kertas yang selama ini sangat tidak disukai oleh sebagian besar mahasiswa. Secara umum, setiap mahasiswa tentunya memiliki katakteristik belajar yang berbeda-beda. Seperti ada yang lebih mudah untuk memproses informasi secara visual, sebagian mahasiswa lain lebih mudah memproses informasi melalui audio, dan sebagian mahasiswa lain lebih mudah memproses informasi dengan cara melakukan praktek langsung. Untuk memenuhi dan menyesuaikan dengan beberapa karakter tersebut, maka dapat dikemas dalam satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *mobile Learning*.

*Mobile learning* berbasis *multiple learning objects* diharapkan akan menampilkan lebih luas mengenai informasi kearifan lokal yang ada di Kota Palembang. Sebagai contoh seperti *kambangan*, *ngobeng*, *bolo sebatang*, *nimbang bunting*, dan *ziarah kubro*. Berbagai contoh kearifan lokal yang disebutkan diatas akan dimuat dalam sebuah *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* yang berisi kearifan lokal yang informatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti berkesimpulan bahwa sangat perlu dikembangkan sebuah alat bantu belajar seperti *Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects* bertemakan kearifan lokal Kota Palembang untuk

mata kuliah Kearifan Lokal pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya melalui sebuah penelitian yang berjudul **Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal.**

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* yang dapat mempermudah dan menambah motivasi belajar peserta didik. Untuk menjawab permasalahan ini maka dirumuskanlah tiga pertanyaan penelitian untuk menjawab permasalahan tersebut, yaitu:

1. Bagaimana model teoretik *Mobile Learning* Berbasis pada Mata Kuliah Kearifan Lokal?
2. Bagaimana model prosedural *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* pada Mata Kuliah Kearifan Lokal?
3. Bagaimana mengembangkan *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* pada Mata Kuliah Kearifan Lokal terhadap hasil belajar peserta didik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* Kearifan Lokal Palembang yang valid.
2. Menghasilkan *Mobile Learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* Kearifan Lokal Palembang yang praktis.
3. Mengetahui efektivitas *Mobile learning* Berbasis *Multiple Learning Objects* Kearifan Lokal Palembang yang efisien terhadap hasil belajar mahasiswa.

## **1.4 Urgensi Penelitian**

Penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan, mengingat pembelajaran sejarah yang dianggap monoton dan membosankan sehingga perlu untuk di inovasikan kedalam media pembelajaran yang lebih menarik serta disesuaikan

dengan era teknologi saat ini. Sehingga perlu dikembangkan suatu *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* yang belum terlalu banyak dijumpai dan belum diaplikasikan dengan baik secara *digital*.

Digitalisasi program akan mempermudah mahasiswa untuk mempelajari suatu kearifan lokal. Hal lain yang dianggap penting adalah melalui *mobile learning* ini bidang pendidikan yang menonjolkan bervariasinya kearifan lokal Palembang Sumatera Selatan dapat terangkat melalui program edukasi yang diberikan kepada peserta didik secara *online* melalui *mobile/smartphone/ponsel /HP*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada pembahasan Bab ini peneliti akan membahas mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan landasan teoritis dari pemanfaatan *mobile learning* berbasis *multiple learning* pada kearifan lokal Palembang yang akan digunakan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal”.

#### **2.1 Definisi *Mobile***

Menurut Utomo *mobile* adalah aplikasi yang dikembangkan untuk perangkat handheld seperti personal digital assistant (PDA), enterprise digital assistant atau telepon seluler (Mulyati et al., 2018). Selain itu *mobile* merupakan sebuah perangkat teknologi berbentuk aplikasi perangkat ini terintegrasi dengan jaringan telekomunikasi yang terutama berbasis penggunaan teknologi nirkabel untuk mendukung kegiatan dalam kerja lapangan tanpa batasan waktu dan lokasi (El-Sofany & El-Haggar, 2020).

Teknologi *mobile* dapat mendukung pembelajaran dengan membuat sumber belajar yang lebih banyak jangkauannya. Dengan membawa peserta didik mengalami peningkatan aksesibilitas, menciptakan cara baru untuk meningkatkan hubungan antara peserta didik dalam proses belajar yang baru dan menumbuhkan ketertarikan pembelajaran serta teknologi *mobile* mampu memudahkan kegiatan belajar saat ini (Mulyati et al., 2018).

Pada pemanfaatannya perangkat *mobile* ialah suatu wadah yang memiliki fungsi sebagai penghimpun data kearifan lokal sebagai suatu pembelajaran, mampu di promosikan secara luas dan sebagai sumber belajar dalam mencari referensi keberagaman kearifan lokal di Palembang di masa pembelajaran *online*.

## 2.2 Definisi Mobile Learning

*M-Learning* atau *mobile learning* yakni pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* seperti PDA, *mobile phone*, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran (Martha et al., 2018). Secara umum definisi *mobile learning* adalah belajar melalui perangkat teknologi nirkabel yang bisa dimanfaatkan dimanapun, perangkat dapat menerima sinyal transmisi terputus. *Mobile learning* membantu orang untuk mendapatkan pembelajaran instan hanya dengan ujung jari mereka dan menawarkan sesuatu yang baru yang menarik dalam pendidikan dan pedagogik (Nugroho, 2014).

*Mobile Learning* dapat diartikan sebagai perpotongan komputasi *mobile* dan *e-learning* dimana sumber daya harus dapat diakses dimanapun, kaya interaksi, dukungan yang kuat untuk pembelajaran efektif, dan penilaian berbasis kinerja. Teknologi *mobile learning* (*M-Learning*) yang dikhususkan untuk para pengajar yang membutuhkan sentuhan teknologi ketika melakukan aktivitas mengajar (Senduk et al., 2016).

*Mobile learning* mampu membantu peserta didik dapat belajar bersama atau berkolaborasi dengan siapa saja dengan memanfaatkan jaringan sosial atau media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *twitter* dan *platform* lainnya yang dapat memungkinkan peserta didik dalam membuat kelompok-kelompok atau group yang dapat mereka gunakan sebagai tempat untuk berdiskusi atau saling share informasi yang dapat menambah dan menunjang pengetahuan peserta didik (Musahrain et al., 2017).

Berdasarkan pernyataan diatas *mobile learning* sebagai media pembelajaran perlu dikembangkan karena kebutuhan pengembangan ilmu dan pengetahuan oleh masyarakat dan peserta didik. salah satu dasar pertimbangan pengembangan media ajar berbasis *mobile* adalah adanya fleksibilitas dalam pengaksesan informasi kapan dan dimana saja.

### **2.3 Kearifan Lokal**

Kearifan lokal merupakan proses baik manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut (Supiyah *et al.*, 2018).

Kearifan lokal secara bersamaan merupakan perpaduan antara nilai-nilai suci firman Tuhan dengan berbagai nilai-nilai kebaikan yang ada. Sehingga inilah yang menyebabkan begitu berartinya kearifan lokal tersebut. Dalam pendidikan karakter yang berbasis kearifan lokal, pedoman nilai-nilai kearifan lokal merupakan kriteria yang menentukan kualitas tindakan anak. Karena itu, sebagai sebuah kriteria yang menentukan nilai-nilai kearifan lokal bisa menjadi sebuah pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran yang lebih berkarakter. Kebermaknaan pembelajaran dengan lingkungan kearifan lokal akan menampilkan sebuah dimensi pembelajaran yang selain memacu keilmuan seseorang, juga sekaligus bisa mendinamisasi keilmuan tersebut menjadi kontekstual dan ramah budaya daerah (Kesuma, 2017).

Ditarik kesimpulan kearifan lokal memiliki sebuah filosofi tersendiri disetiap daerah, nilai yang terkandung juga mampu membentuk pendidikan karakter sebuah individu. Hal tersebut dapat dilihat ketika seorang individu mencintai, menjaga dan melestarikan keberagaman suatu budaya di daerah setempat sehingga dapat dikenal dan eksis sepanjang masa.

### **2.4 Lokalitas Palembang**

Bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di dalam masyarakat ialah nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum, adat, serta aturan-aturan khusus yang berlaku di masyarakat dengan fungsi yang bermacam pula (Affandy, 2019).

Kearifan lokal Sumatera Selatan mempunyai keanekaragaman yang dapat menarik minat warga asing untuk mengetahui secara luas kearifan lokal yang dimiliki Sumatera Selatan. Tradisi dan kearifan lokal Palembang jauh lebih menarik minat warga asing daripada sisi modernitas Kota Palembang. Masih banyak potensi tradisi serta adat istiadat Palembang, yang belum dikenal luas di masyarakat dan harus dilestarikan. Kebudayaan Palembang terpengaruhi oleh budaya Melayu, China dan Arab. Selain itu, ada beberapa kebudayaan yang terpengaruh oleh Islam, dan ada pula yang dipengaruhi oleh kebesaran dari kerajaan Sriwijaya. Kekayaan budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, berbagai jenis tarian, juga kuliner khas dari Palembang (Alimin, 2018).

Kearifan lokal Palembang menjadi tema utama dalam pengembangan *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* di penelitian ini. Palembang yang dikenal sebagai kota yang memiliki sejarah yang panjang, memiliki warisan kearifan lokal yang beragam. Kearifan lokal Palembang tersebut terdiri dari heritage, bangunan ibadah, rumah adat, dan museum. Selain itu, warisan budaya lainnya seperti kuliner dan festival budaya juga akan menjadi sub-tema dalam penelitian ini.

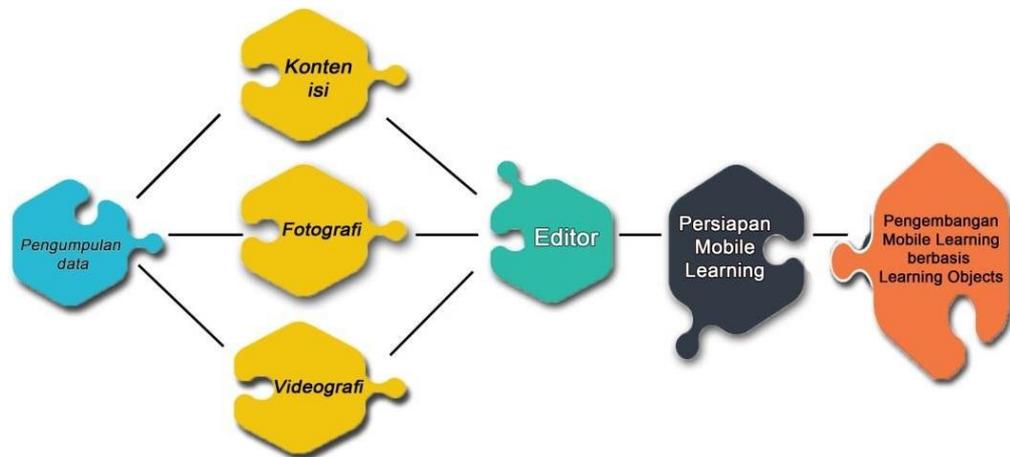
## **2.5 Penelitian Terdahulu**

Pengembangan terhadap *mobile learning* telah banyak dilakukan. Selain sebagai wadah untuk menyajikan berbagai materi pelajaran, *mobile learning* juga dapat menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengenal lebih dalam mengenai materi yang disajikan dalam *mobile learning*. Salah satu penelitian pengembangan *mobile learning* yang pernah dilakukan adalah pengembangan *mobile learning* berbasis android sebagai media pembelajaran ekonomi yang berupaya untuk mendukung peserta didik untuk memanfaatkan dan memaksimalkan smartphone dalam proses pembelajaran karena bisa didapatkan secara gratis melalui *play store* dan mudah dibawa sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Alhafidz & Haryono, 2018).

Selain itu, peneliti juga pernah melakukan penelitian terhadap Pengembangan Galeri Fotografi Kearifan Lokal Palembang Dan Surakarta yang telah dilakukan pada tahun lalu. Hasil dari penelitian tersebut ialah website yang dikembangkan memiliki kevalidan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Namun masih terdapat kekurangan yakni website tersebut belum terlalu mengupas kearifan lokal yang ada di Palembang. Karena website tersebut terbagi fokusnya menjadi dua yakni kearifan lokal Palembang dan Surakarta.

Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan dan penggunaan *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan. Sebab, di dalam *mobile learning* tersebut terdapat berbagai macam kearifan lokal lainnya terkhususnya kearifan lokal Palembang yang dapat dijadikan sumber belajar. Di dalam *mobile learning* tersebut juga memperjelas kearifan lokal melalui narasi-narasi berbentuk teks dan gambar yang berbentuk foto. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah mahasiswa untuk mengetahui tentang kearifan lokal dengan membuka *mobile learning* yang didalamnya terdapat pengetahuan, gambar dan informasi mengenai kearifan lokal terkhususnya di Palembang. Di dalam penelitian ini, objek yang akan digunakan adalah fotografi dan narasi-narasi serta video mengenai kearifan lokal yang ada di Kota Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat mahasiswa terutama mahasiswa yang berdomisili di Kota Palembang dan sekaligus dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi pembelajaran pada umumnya.

## 2.5 Roadmap Penelitian



Gambar 2.1 *Roadmap Penelitian Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects*

Pada penelitian ini peta jalan penelitian yang pertama kali akan dilakukan adalah pengumpulan data dari berbagai sumber baik itu berupa konten, foto, dan video. Setelah itu maka akan dilakukan proses desain grafis oleh editor. Tahap selanjutnya ialah melakukan persiapan terhadap mobile learning berbasis multiple learning objects. Prototype berupa *mobile learning* yang dapat dinikmati banyak kalangan, terutama mahasiswa program studi pendidikan sejarah.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Development Research) yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* kearifan lokal Palembang yang akan digunakan sebagai sumber belajar untuk mata kuliah kearifan lokal maupun pengetahuan umum kepada khalayak masyarakat.

#### **3.2 Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan Universitas Sriwijaya. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) Universitas Sriwijaya. Tempat penelitian di Kota Palembang. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai penyelesaian laporan dikumpul pada bulan November 2021.

#### **3.3 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE. ADDIE memiliki lima tahapan penelitian yaitu, *Analys, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Carolin *et al.*, 2020).

<b>P</b>	<i>Analys</i>	<i>Design</i>	<i>Development</i>	<i>Implementation</i>	<i>Evaluation</i>
<b>R</b>	Mengidentifikasi adanya penyebab kesenjangan antara keinginan dan kenyataan dalam proses pembelajaran mahasiswa dalam pembelajaran Kearifan Lokal	Memverifikasi Kinerja yang diinginkan serta metode yang disajikan	Menghasilkan dan memverifikasi sumber data	Mempersiapkan lingkungan sasaran penelitian	Menilai kualitas produk dan proses uji coba lapangan, baik sebelum maupun sesudah implementasi
<b>O</b>	1. Menganalisis kesenjangan kinerja pada mahasiswa	3. Menyusun tujuan kinerja	6. Memproduksi Prorotype digital	9. Melakukan uji coba lapangan terhadap produk yang dihasilkan	10. Melakukan evaluasi secara keseluruhan
<b>S</b>	2. Melakukan observasi, wawancara kepada narasumber serta beberapa mahasiswa dan kepada dosen	4. Melakukan pendataan data	7. Memilih media pendukung produk <i>mobile learning</i>		
<b>E</b>		5. Melakukan pendesainan produk yang akan dihasilkan	8. Melakukan revisi dengan ahli		
<b>D</b>	<b>Analisis Kebutuhan</b>	<b>Desain Singkat</b>	<b>Prototype</b>	<b>Strategi Implementasi</b>	<b>Rencana Evaluasi</b>
<b>U</b>					
<b>M</b>					
<b>U</b>					
<b>M</b>					

Tabel 3.1  
Tahapan Penelitian Pengembangan Website Galeri Fotografi Kearifan Lokal  
Menggunakan Model ADDIE

### 3.4 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

#### 3.4.1 *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah tahapan awal dari Model ADDIE untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Analisis kesenjangan kinerja dapat diperoleh dengan beberapa tahapan: (1) menganalisis kesenjangan kinerja, yaitu mengenai harapan dan kenyataan atau fakta pada lapangan sebenarnya; (2) menentukan tujuan materi (3) konfirmasi instansi terkait (Dinas Pariwisata dan Dinas Kebudayaan Palembang) yang merupakan langkah untuk memverifikasi

kesenjangan yang terjadi di lapangan; (4) mengidentifikasi data yang dibutuhkan, langkah ini bertujuan mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, mencatat data dan informasi mengenai konten kearifan lokal yang dibutuhkan dalam pengembangan *mobile learning* berbasis *multiple learning object* ini (Rohaeni, 2020).

#### **3.4.2 Design (Desain)**

Prosedur umum yang terkait dengan desain adalah sebagai berikut (5) Melakukan inventarisasi data, yaitu kebutuhan data kearifan lokal Palembang yang telah didapatkan dari berbagai sumber (studi arsip dan dokumen; wawancara dengan budayawan, seniman, dan sejarawan; serta observasi lapangan) yang kemudian dikumpulkan (6) Menyusun tujuan kinerja (7) Menghasilkan strategi pengujian, pada tahapan ini peneliti mulai merancang apa yang dibutuhkan untuk tahapan pengujian *prototype*, baik berupa instrumen, sasaran dan langkah-langkah pengujian *prototype* (Rusmulyani, 2020).

#### **3.4.3 Development (Pengembangan)**

Menghasilkan dan memvalidasi *prototype mobile learning* berbasis *multiple learning object*. Prosedur umum yang terkait dengan fase pengembangan sebagai berikut: (8) Memproduksi *prototype*. Pada tahapan ini akan dibuat *flowchart* dan *storyboard*. Materi yang telah di dapatkan sebelumnya diolah dan dikembangkan. (9) Memilih media pendukung untuk mengembangkan *prototype*. Pada tahap ini dilakukan pemilihan media gambar, video, dan animasi yang dibutuhkan untuk pembuatan *prototype*. (10) Melakukan revisi formatif. Pada tahap ini *prototype* yang telah dihasilkan dilakukan pemeriksaan agar siap masuk ke tahap uji coba (Asmayanti *et al.*, 2021).

#### **3.4.4 Implementation (Implementasi)**

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan untuk mempersiapkan dosen dan mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Kearifan Lokal Palembang Sumatera Selatan mampu menggunakan *Mobile Learning berbasis Multiple Learning Object*. Dosen dan Mahasiswa diberi pelatihan singkat mengenai

penggunaan *prototype* yang akan diujicobakan

### 3.4.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir model ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap proses *prototype Mobile Learning*, evaluasi bertujuan untuk melihat tanggapan *audiens* terhadap keseluruhan pada proses *prototype* terutama efek dari *prototype* yang telah dikembangkan yaitu *Mobile Learning* (11) Menentukan kriteria evaluasi, tahapan ini tahap penentuan apa saja hal-hal yang akan di nilai dari beberapa proses sebelumnya (12) melakukan evaluasi diri secara keseluruhan (seluruh evaluasi formatif). Evaluasi ini untuk menilai efektif dan efisien secara keseluruhan tingkatan *prototype* tersebut. Evaluasi formatif memiliki empat tahapan, yaitu *Oneto One Expert*, *One to One Learners*, *Small Group* dan *Field Trial*. Keempat langkah di atas, jika dibuat dalam bentuk peta konsep digambarkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.4.5 Peta Konsep Penelitian Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Multiple Learning Objects

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen-instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

	Jenis Kegiatan	Jenis Instrumen		
		Kusioner	Wawancara	Observasi
<b>1. Analisis</b>	a. Analisis kesenjangan kinerja		√	
	b. Melakukan Observasi dan wawancara kepada institusi terkait Kesenjangan		√	√
	c. Mengidentifikasi datayang dibutuhkan		√	√
	d. Mengidentifikasi datayang dibutuhkan		√	√
<b>2. Desain</b>	a. Melakukan inventarisasi data		√	√
<b>3. Evaluasi formatif</b>	a. Evaluasi Ahli Materi/Isi/Konten			√
	b. Evaluasi Bahasa			√
	c. Evaluasi Media			√
	d. Evaluasi Satu-Satu Audiens			√
	e. Evaluasi Kelompok Kecil			√
	f. Evaluasi Ujicoba Lapangan		√	√

Tabel 3.5 Instrumen yang akan digunakan

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Tahapan ini merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui mengenai data-data yang akan digunakan dalam peneliti dalam

pembuatan website *mobile learning*, dalam tahapan ini akan dilakukan beberapa macam yakni, wawancara, Observasi, Angket, dan Tes.

### **3.6.1 Wawancara**

Wawancara dimaknai suatu aktivitas perjumpaan satu atau lebih dua orang dengan tujuan saling memberikan argumen ilmu pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat digabungkan artinya dalam sebuah pokok bahasan (Sabna, 2020).

Wawancara merupakan suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang meliputi pertanyaan terbuka atau hampir sama dengan kuesioner. Pada tahapan inilah akan dapat diketahui mengenai tingkat kesesuaian media yang cocok dipergunakan oleh mahasiswa, dan juga tahapan ini sangat baik untuk melihat kekurangan dan menjadikan acuan sebagai perbaikan dalam media yang telah dibuat.

### **3.6.2 Observasi**

Observasi ialah proses pengamatan yang tersusun secara berurutan berdasarkan kegiatan manusia dan pengaturan pribadi, di mana aktivitas berjalan secara terus menerus dari terfokus pada kegiatan yang alamiah untuk menghasilkan data yang benar (Prambana *et al.*, 2020).

Observasi dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui mengenai karakteristik mahasiswa, kondisi lingkungan, serta bagaimana keadaan fasilitas yang tersedia untuk menunjang bertambahnya ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran dilakukan.

### **3.6.3 Kuesioner**

Angket atau kuesioner dimaknai sebagai metode perampung data yang dilaksanakan dengan cara memberikan satu paket pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden dengan tujuan mengetahui kelayakan produk serta tes hasil belajar (Widayanti, 2021). Teknik pengumpulan data ini dengan menggunakan angket. Hal ini dilaksanakan dengan tujuan dapat mengetahui mengenai respon mahasiswa terhadap pengembangan *mobile learning*.

Angket dalam pengembangan *mobile learning* ini, dikembangkan dalam bentuk penjabaran atau deskriptif. Hasil dari tanggapan mereka akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki produk.

#### **3.6.4 Tes**

Tes digunakan sebagai tolak ukur hasil pemahaman mahasiswa yang diberikan produk berupa *mobile learning*. Tes ini dilaksanakan berupa pretest dan posttes, dimana masing-masing tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tes dilaksanakan sebelum produk diberikan berupa pretest, kemudian pemberian posttes setelah mahasiswa selesai menggunakan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

#### **3.7 Teknik Evaluasi**

Pengembangan *mobile learning* ini menggunakan teknik evaluasi formatif untuk menentukan apa yang harus diperbaiki atau revisi. Pada evaluasi formatif dilakukan dengan menggunakan metode statistik. Data yang telah terkumpul dari responden diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata.

Di dalam uji coba ini disediakan lembar pernyataan berupa kuesioner dan lembar komentar dan saran mengenai perbaikan yang diusulkan responden mengenai *mobile learning* berbasis *multiple learning objects*.

Setelah semua data terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan statistika sederhana. Untuk penilaiannya menggunakan rata-rata dari jumlah nilai-nilainya. Nilai rata-rata tersebut dijadikan dasar untuk memberikan tingkat penilaian terhadap media yang dikembangkan. Kriterianya adalah:

- a. 4 – 5 sangat baik
- b. 3 – 3,9 baik
- c. 2 – 2,9 sedang
- d. 1 – 1,9 kurang

Sebelum instrumen ini digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu soal. Untuk mengetahui validitas instrumen, bentuk tes dihitung dengan

$$\gamma_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

menggunakan rumus korelasi biserial, yaitu:

Keterangan :

- $\Gamma_{pbi}$  = koefisien korelasi biserial
- $M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari
- $M_t$  = rerata skor total
- $S_t$  = standar deviasi dari skor total
- $P$  = proporsi responden yang menjawab benar
- $Q$  = proporsi responden yang menjawab salah

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, bentuk soal dihitung dengan menggunakan rumus KR 20 (Arikunto, 2006):

$$KR20 = \frac{(k)}{(k - 1)} \times \frac{(V_t - \sum pq)}{V_t}$$

Keterangan :

- $k$  = jumlah soal dalam instrumen
- $V_t$  = varians total
- $P$  = proporsi siswa yang menjawab benar (proporsi siswayang mendapat skor 1)
- $q$  = proporsi siswa yang menjawab

salah(1 – p)

Setelah melakukan penilaian terhadap validasi soal. Langkah selanjutnya ialah menghitung persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus indeks gain dari Meltzer sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Keterangan :

Ngain = *Normalized Gain*

*Pretest* = Skor tes awal

*Posttest* = Skor tes akhir

Rendah dan tingginya nilai dapat dilihat berdasarkan gambar berikut ini.

Kategori	Skor
Rendah	N-Gain < 0,30
Sedang	0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70
Tinggi	N-Gain > 0,70

Tabel 3.7.1 Kriteria Nilai Tes Hasil Belajar

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa *mobile learning* yang valid, praktis, dan efektif terhadap proses belajar dan hasil belajar mahasiswa pendidikan sejarah di Universitas Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam proses penelitian pengembangan antara lain analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut ini merupakan uraian tahap pengembangan tersebut.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Anylize*)**

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap analisis yaitu menganalisis perlunya pengembangan sumber belajar yang mendukung pembelajaran *online*. Berikut ini merupakan tahap analisis yang dilakukan.

##### **4.1.1.1 Analisis Kinerja (*Performance Analysis*)**

Kearifan lokal daerah merupakan mata kuliah yang diminati oleh mahasiswa. Kearifan lokal merupakan jati diri suatu daerah yang harus dijaga, dipertahankan dan dilestarikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah kearifan lokal daerah Sumatera Selatan pada program studi pendidikan sejarah Universitas Sriwijaya didapatkan informasi bahwa untuk mata kuliah kearifan lokal Sumatera Selatan, dosen menggunakan sumber belajar berupa buku teks, artikel, dan sumber lisan.

Tantangan dalam mempelajari kearifan lokal daerah yaitu kurangnya sumber belajar. Mayoritas informasi hanya diperoleh dari sumber lisan, padahal selain memerlukan sumber lisan, materi kearifan lokal daerah memerlukan sumber tertulis yang valid. Perlu ada suatu pembaruan sebagai wadah berbasis

*online* yang memuat berbagai materi kearifan lokal daerah khususnya Sumatera Selatan yang didukung dengan sumber-sumber primer atau pelaku sejarah yang pernah melakukan tradisi budaya tersebut dan juga dapat bersumber dari budayawan yang giat mempertahankan eksistensi kebudayaan serta melestarikan budaya daerah. Sumber belajar berbasis *online* sangat diperlukan karena dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses sumber belajar tersebut mengingat proses pembelajaran pada saat ini tidak terlepas dari perangkat teknologi yang terus terhubung secara *online*.

#### **4.1.1.2 Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*)**

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah kearifan daerah Sumatera Selatan dan mahasiswa yang sudah menjalani perkuliahan mata kuliah kearifan daerah Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pada saat berlangsungnya pembelajaran *online*, dosen maupun mahasiswa memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Seperti ketersediaan laptop, gawai, serta jaringan internet .

Memasuki awal tahun 2020 dunia dihadapkan dengan wabah yang sudah bukan lagi dikatakan sebagai *endemic* atau tingkat skala region namun sudah memasuki skala dunia atau dikatakan sebagai *pandemic*. Covid-19 dideklarasikan sebagai pandemi oleh WHO pada tanggal 12 Maret 2020. Covid-19 ini memberikan dampak yang mengenai seluruh aspek kehidupan baik itu kesehatan, perekonomian, bahkan sampai membawa dampak berarti di dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pandemic covid-19 Lonjakan perubahan metode pembelajaran terjadi cukup signifikan, setelah masuknya Covid-19 di Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menghilangkan pembelajaran tatap muka sementara atau diganti dengan pembelajaran daring/*online* disemua tingkat jenjang pendidikan termasuk jenjang perguruan tinggi.

Berdasarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) di perguruan tinggi.

Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing dengan salah satu bentuk pembelajaran alternative yang dapat dilakukan selama masa darurat covid-19 adalah pembelajaran secara *online*/daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa semester 5 yang sudah melakukan pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal, diketahui bahwa pembelajaran pada semester 5 sudah dilakukan secara *online* dari awal perkuliahan hingga berakhirnya semester 5. Perkuliahan *online* dalam pembelajarannya sudah menggunakan skenario *online* yang cukup baik yang didukung oleh media pembelajaran dan juga sudah menggunakan e-learning yang sudah disediakan oleh kampus.

Pada pembelajaran *online* yang sudah dilakukan pada mata kuliah kearifan lokal dimana dalam pengajarannya mahasiswa sudah dirasa tepat dengan memadukan proses berfikir atau menganalisis setiap kearifan lokal di berbagai daerah yang ada di Sumatera selatan sehingga paham akan nilai, historis serta proses terbentuknya kearifan lokal yang begitu unik dan beragam. Namun dalam pembelajaran dengan skema *online* masih harus perlu di dukung dengan adanya sumber referensi yang cukup luas mengenai kearifan lokal di daerah-daerah lainnya selain Palembang, dan untuk saat ini yang dirasa sangat dibutuhkan oleh mahasiswa seperti perangkat pembelajaran seperti website serta media perangkat pembelajaran dalam mobile yang memuat banyak jenis metode dan model pembelajaran dalam satu wadah pembelajaran.

Mereka begitu tertarik dalam mengikuti pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal karena dapat mengetahui berbagai macam kekayaan kearifan lokal yang sebelumnya diketahui dan berkat pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal ini dapat mengangkat dan memperkenalkan kearifan lokal tersembunyi atau yang belum banyak diketahui daerah masing-masing melalui pembelajaran dengan skema penugasan untuk mencari kearifan lokal daerah masing-masing. Kegiatan tersebut tentu saja jika dilengkapi dan dikemas dengan *website* serta pembelajaran berbasis *mobile* yang simple, mudah diakses tanpa terhalang ruang

dan jarak dalam masa pembelajaran daring/*online* sehingga mereka merasa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal.

Dalam mengakses pembelajaran mahasiswa juga sudah sangat terbiasa dalam mengakses pembelajaran menggunakan *smartphone* karena dirasa lebih mudah, simple, efisien dan sangat efektif hanya dengan sentuhan jari sudah bisa mengakses pembelajaran dan juga sangat mempermudah dalam dalam memperoleh informasi. Dalam kelengkapan materi didapatkan hasil bahwa kelengkapan materi sudah cukup mendukung dalam pembelajaran namun masih dirasakurang lengkap karena hanya mengandalkan video serta tulisan yang dirasa belum valid untuk dijadikan sebagai acuan utama dalam melakukan pembelajaran jika tanpa didukung dengan materi lainnya.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa yang sudah melakukan pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal, mereka menyampaikan bahwa dalam pembelajaran *online* sangat dibutuhkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi karena dirasa lebih efisien dan efektif. Dalam pembelajaran *online* mereka menuturkan bahwa pembelajaran yang didukung dengan materi yang dikemas dalam bahan ajar digital mampu membantu dalam melakukan pembelajaran *online* karena tidak perlu mencari referensi tambahan lainnya dan dapat memperlancar dalam pengaksesan materi tanpa perlu bersusah payah mencari materi ajar dalam bentuk buku cetak di perpustakaan atau tempat lainnya namun sudah dalam bentuk materi yang dapat diakses dengan mudah dengan hanya melalui *smartphone*.

Media pembelajaran berupa infografis juga dirasa dapat membantu mereka dalam melakukan pembelajaran *online*, karena hanya dengan satu infografis mereka sudah mendapatkan pengetahuan baru yang dikemas dengan singkat, padat serta jelas dan tentunya dapat lebih mempermudah dalam proses pembelajaran *online*. Selanjutnya mereka juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran *online* terkhusus pada mata kuliah kearifan lokal dirasa perlu untuk didukung atau dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis audio visual yang tentu saja dapat membawa suasana pembelajaran dan suasana pengalaman belajar secara langsung.

Media pembelajaran berbasis audio juga dirasa dapat memenuhi kebutuhan cara belajar mahasiswa yang begitu beragam, dengan media pembelajaran audio visual dapat memenuhi cara belajar mahasiswa yang lebih dengan tehnik mendengarkan dibandingkan membaca sehingga dapat lebih mengerti jika disampaikan dengan suara atau audio. Selain itu, juga dapat memenuhi cara belajar mahasiswa yang lebih mengerti jika melihat materi dengan dilengkapi gambar atau video sehingga terasa dalam pembelajaran dengan suasana belajar secara langsung dibandingkan dengan materi pembelajaran yang hanya dipenuhi oleh teks atau tulisan saja.

Dalam memenuhi kebutuhan cara belajar mahasiswa yang lebih suka membaca teks atau tulisan, yang mana dalam media pembelajaran berbasis audio visual juga didalamnya terdapat dan dilengkapi dengan teks yang dapat dibaca selama materi berbasis audio visual diputar atau disampaikan.

Dalam hasil wawancara yang sudah dilakukan, mahasiswa juga berharap dalam pembelajaran *online* pada mata kuliah kearifan lokal dapat dilengkapi dengan media pembelajaran berupa e-book karena dirasa sangat dapat membantu dengan adanya rincian dan struktur yang jelas dapat memudahkan dalam memahami setiap bab pembahasan yang akan dan sudah diajarkan oleh pendidik/dosen. Adanya media pembelajaran berupa e-book ini lebih mempermudah untuk belajar hanya dengan perangkat pendukung pembelajaran dan jaringan koneksi internet, mereka sudah mendapatkan informasi materi yang begitu rinci dan juga lebih mempermudah dalam diakses ketimbang harus menyimpan buku cetak yang begitu tebal sehingga membutuhkan ruang dalam penyimpanan buku tersebut. lain halnya dengan adanya e-book yang dapat disimpan didalam satu benda yaitu smarphone yang dapat memuat dan menyimpan banyak e-book lainnya.

Selain itu, pengembangan mobile learning yang didukung dengan perangkat pembelajaran yang dikemas dalam sebuah perangkat mobile learning yang dilengkapi dengan bahan ajar digital, infografis, media pembelajaran berbasis audio visual serta materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah e-book yang sedang dilakukan, mahasiswa berharap kualitas pembelajaran *online*

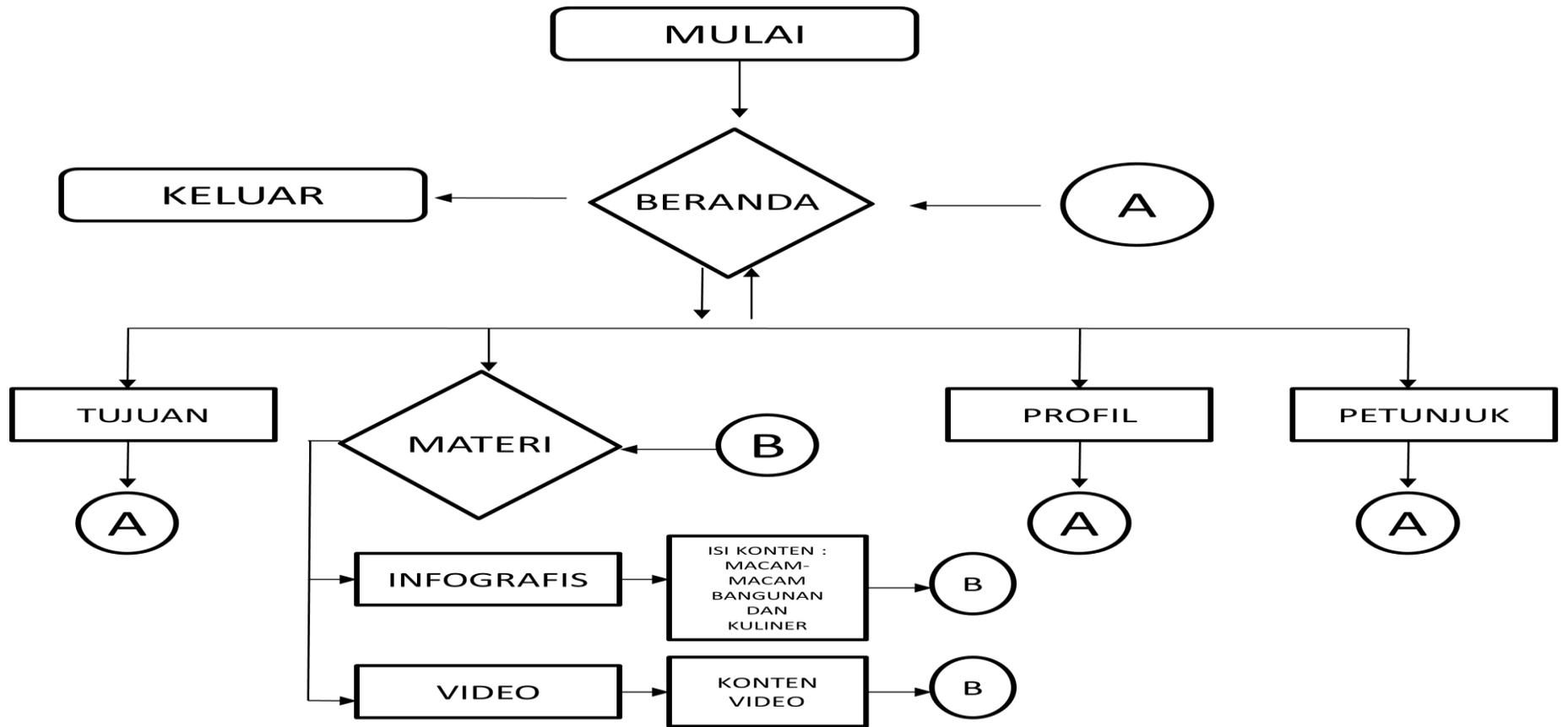
pada mata kuliah kearifan lokal dapat terus ditingkatkan dan diperbaiki dengan didukung dan dengan adanya pengembangan oleh inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan sehingga pembelajaran yang menggunakan skema atau skenario *online* dapat terus berjalan dan dapat dianggap bukan sebagai sebuah hambatan untuk terus menuntut ilmu namun dapat dijadikan sebagai tantangan dalam memajukan dan mengembangkan sistem pembelajaran walaupun dalam keadaan pandemic yang mengharuskan semuanya terhalang, terbatas oleh jarak maupun ruang.

#### **4.1.2 Desain (*Design*)**

Tahap desain dilakukan dengan menetapkan desain *mobile learning* berbasis *multiple learning objects* kearifan lokal yang menarik. Desain *mobile learning* dibuat dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Pada tahap ini, dibuat desain konsep awal aplikasi *mobile learning* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

##### **4.1.2.1 Membuat *Flowchart***

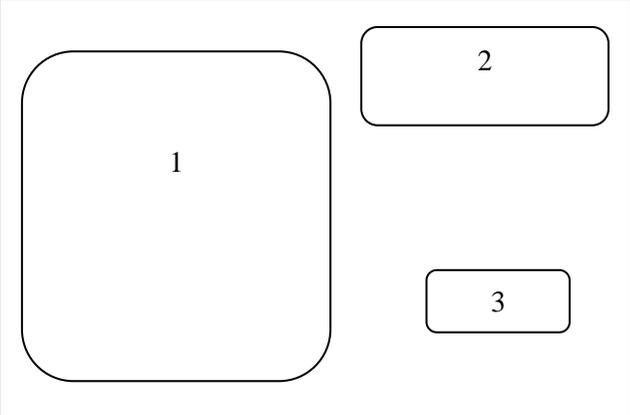
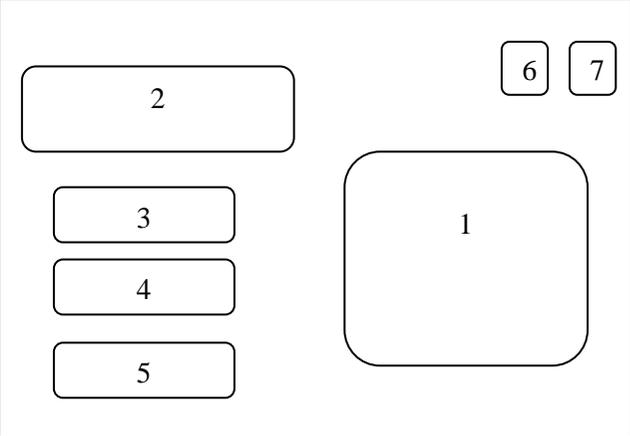
*Flowchart* dibuat sesuai dengan algoritma dimana terdapat simbol-simbol yang memiliki penjelasan dan fungsi yang berbeda. *Flowchart* menggambarkan alur *mobile learning* kearifan lokal Palembang yang dikembangkan. Berikut ini merupakan *flowchart* dari aplikasi *mobile learning* kearifan lokal Palembang.

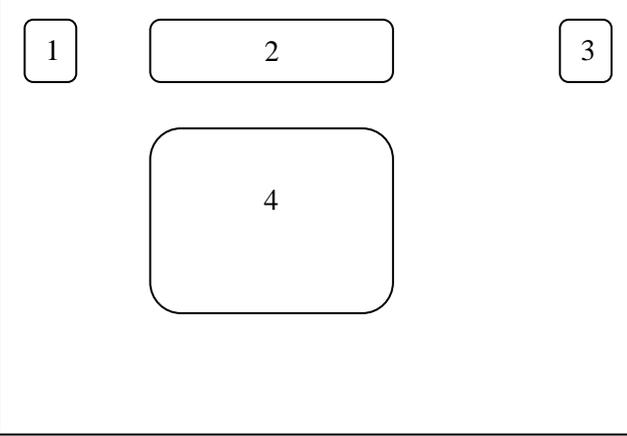


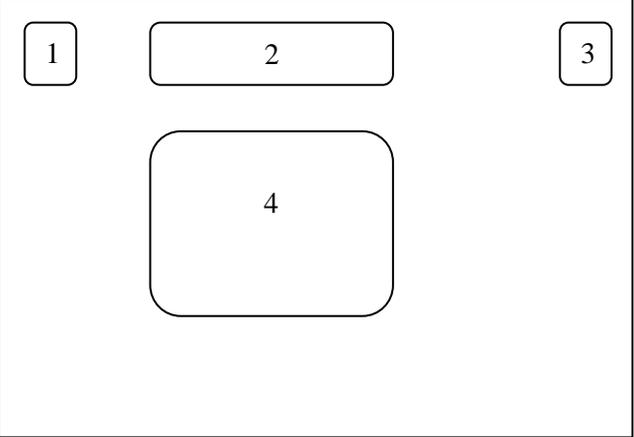
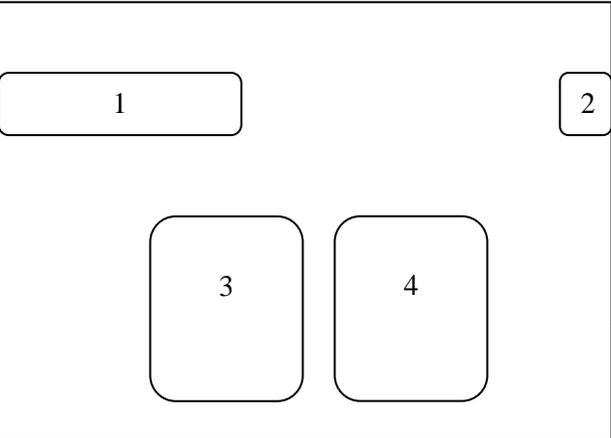
Gambar 4.1 *Flowchart*

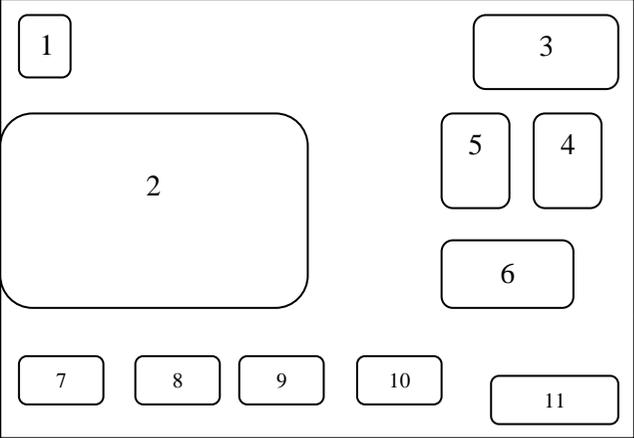
#### **4.1.2.2 Membuat *Storyboard***

*Storyboard* digunakan untuk membuat desain tampilan *mobile learning* yang dikembangkan. *Storyboard* berisi tahapan dan bagian yang akan ditampilkan pada *mobile learning* kearifan lokal Palembang. *Storyboard mobile learning* kearifan lokal daerah Palembang.

NO	TAMPILAN	TEKS	KETERANGAN
1.		<p>2. JUDUL : Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal</p> <p>3. Tombol : Masuk</p>	<p>1. Ilustrasi Gambar Ampera</p>  <p>3. Tombol Masuk</p> 
2.		<p>2. Judul : Mengenal dan Belajar Kearifan Lokal Kota Palembang</p> <p>3. Petunjuk</p> <p>4. Tujuan</p> <p>5. Materi</p> <p>6. Profil</p> <p>7. Keluar</p>	<p>2. Ilustrasi Gambar Museum SMB II</p>  <p>3. Tombol Petunjuk</p>  <p>4. Tombol Tujuan</p> 

			<p>5. Tombol Materi</p>  <p>6. Tombol Profil</p>  <p>7. Tombol Keluar</p> 
3.		<p>1. Home</p> <p>2. Petunjuk</p> <p>3. Logo Unsri</p> <p>4. Isi Teks</p>	<p>1. Tombol Home</p>  <p>2. Tombol Petunjuk</p>  <p>3. Logo Unsri</p> 

4.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Home</li> <li>2. Tujuan</li> <li>3. Logo Unsri</li> <li>4. Isi Teks</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Home </li> <li>2. Tombol Tujuan </li> <li>3. Logo Unsri </li> </ol>
5.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi</li> <li>2. Home</li> <li>3. Infografis</li> <li>4. Video</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Materi </li> <li>2. Tombol Home </li> </ol>

			<p>3. Tombol Infografis</p>  <p>4. Tombol Video</p> 
6.		<p>1. Home</p> <p>3. Judul : Jembatan Ampera</p> <p>4. Isi Teks : Tahun 1970, Jembatan Ampera akhirnya mulai ramai dengan arus lalu lintas masyarakat Palembang yang memang tengah melakukan berbagai kegiatan perekonomian. Pada</p>	<p>1. Tombol Home</p>  <p>2. Ilustrasi Gambar Ampera</p>

bagian tengah Jembatan Ampera sudah tidak lagi bisa terangkat.

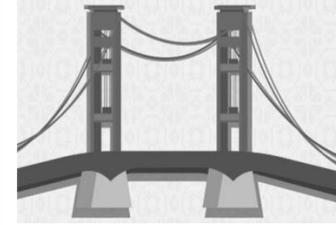
5. Isi Teks : Tahun 1970, Jembatan Ampera akhirnya mulai ramai dengan arus lalu lintas masyarakat Palembang yang memang tengah melakukan berbagai kegiatan perekonomian. Pada bagian tengah Jembatan Ampera sudah tidak lagi bisa terangkat.

6. Isi Teks : Tahun 1990, kedua bandul yang diletakkan di masing masing sisi jembatan ampera terpaksa diturunkan. Mengingat usia jembatan yang semakin tua, dikhawatirkan bandul tersebut akan jatuh di saat orang lain melintas.

7. Isi Teks : 1961 Rencana pembangunan Jembatan tunggal musi

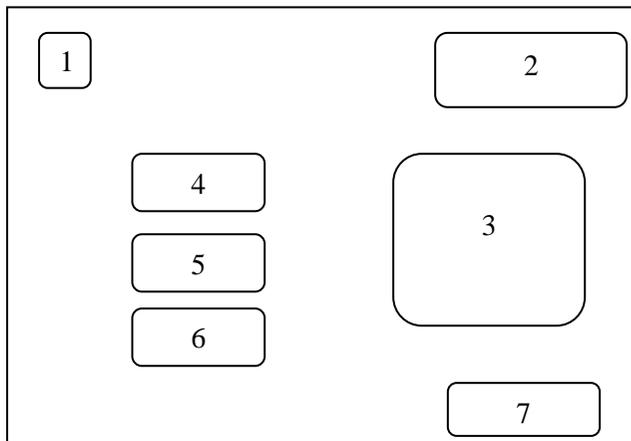
8. Isi Teks : 1962 Soekamo meresmikan peletakan pancang tang jembatan untuk pertama kali

9. Isi Teks 1965 Jembatan Ampera diresmikan oleh Letnan Jenderal Achmad



11. Tombol NEXT

7.



Yani

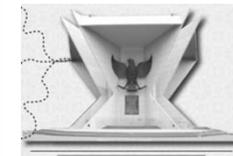
10. Isi Teks : 1966 Perubahan nama dari Jembatan Bung Kamo menjadi Jembatan Ampera

1. Home
2. Judul : Monpera
4. Isi Teks : Untuk memperingati peristiwa Perang 5 hari 5 malam para sesepuh pejuang kemerdekaan RI wilayah Sumatera Selatan berinisiatif untuk membangun sebuah monumen peringatan. Cita-cita tersebut baru terwujud pada 17 Agustus 1975 dengan dilakukannya upacara peletakan batu pertama dan pemancangan tiang bangunan monumen.
5. Isi Teks : Pembangunan monumen

1. Tombol Home



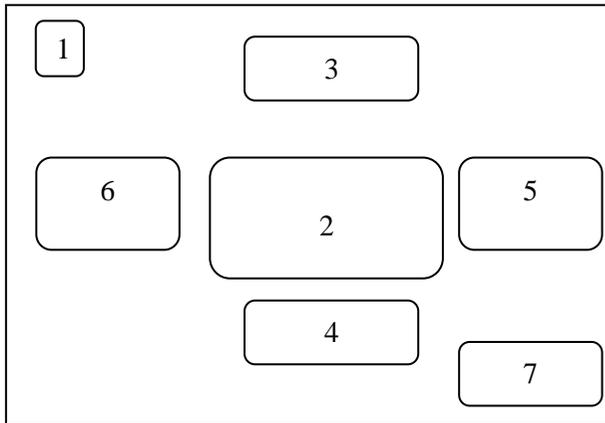
3. Ilustrasi Gambar Monpera



7. Tombol NEXT

		<p>selesai pada 1988 dan diresmikan pada tanggal 23 Februari 1988 oleh Menko Kesra Alamsyah Ratu Perwira Negara. Bangunan ini terletak di Pusat Kota tepatnya berdekatan dengan Masjid Agung.</p> <p>6. Isi Teks : Bentuk Monpera menyerupai bunga melati bermahkota lima. Melati menyimbolkan kesucian hati para pejuang, sedangkan lima sisi menggambarkan lima wilayah keresidenan yang tergabung dalam Sub Komandamen Sumatera Selatan.</p>	
--	--	---	--

8.

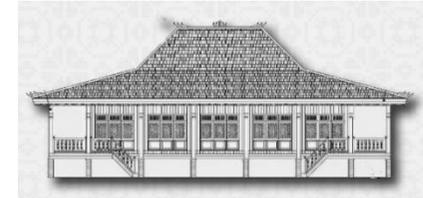


1. Home

3. Dalam falsafah bagi masyarakat Palembang disebut menghadap ke arah matoari eedoop dan mato ari mati. Dalam falsafah tersebut memiliki makna yaitu, mato ari eedoop berarti “matahari terbit” atau secara filosofi diartikan sebagai “awal mula kehidupan manusia”. Sementara matoari mati jika diterjemahkan secara leksikal berarti “matahari tenggelam” dan dalam artian lain bermakna sebagai tanda dari “akhir kehidupan atau kematian”.

4. Judul dan Isi Teks : Rumah Limas,  
Rumah Limas tidak hanya sekedar rumah yang dipakai sebagai tempat tinggal keluarga dalam membina kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam pelaksanaan upacara dalam keluarga. Setiap simbol memiliki makna khusus yang tidak hanya melambangkan fungsi

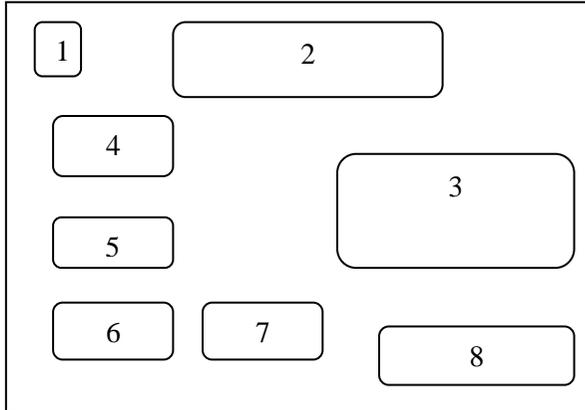
1. Tombol Home
2. Ilustrasi Gambar Rumah Limas



7. Tombol NEXT

		<p>rumah itu sendiri, tetapi juga nilai-nilai kehidupan sosial dalam masyarakat Palembang. Simbol tersebut mencerminkan falsafah serta gambaran kondisi sosial budaya masyarakat Palembang yang menjunjung tinggi sifat kebersamaan dalam bentuk gotong royong.</p> <p>5. Isi Teks : Untuk bagian pondasi biasanya menggunakan kayu unglan, kayu yang berstruktur kuat dan tahan air. Sedangkan bagian kerangka rumah, digunakan kayu Seru.</p> <p>6. Isi teks : Luasan Rumah Limas berkisar mulai dari 400 hingga 1000 meter<sup>2</sup>. Bangunan khas daerah Palembang ini dibangun bertingkat.</p>	
--	--	--	--

9.



1. Home

2. Judul : Masjid Sultan Mahmud  
Badaruddin Jayo Wikromo

4. Isi Teks : Masjid Agung mendapatkan sebuah kubah baru dan lantai dua, selain itu ditambahkan sebuah minaret pada 1970. Elemen-elemen yang ditambahkan adalah yang dijadikan sebuah esensi seni dan juga fungsional.

5. Isi Teks : Bangunan masjid menyerap 3 kebudayaan yaitu China, Eropa dan Nusantara. Sebab terlihat jelas dengan arsitektur dan corak masjid.

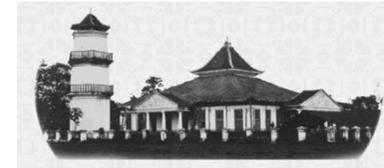
6. Isi Teks : Masjid Agung Palembang didirikan pada bangunan yang pertama tertanggal pada hari Senin, 1 Jumadil Akhir 1151 H (1738 M).

7. Isi Teks : Selesai pada Senin, 28 Jumadil Awal 1161 H (1748 M). seluas 1.080 meter<sup>2</sup> lebar 30 meter, panjang 36 meter. Sedangkan fondasi masjid ditambah dengan balok setinggi 2 meter,

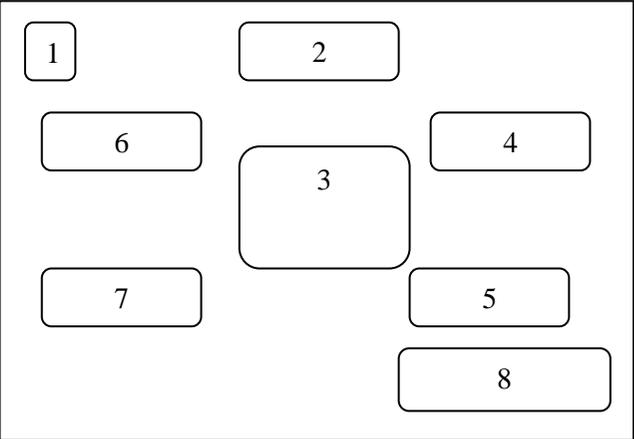
1. Tombol Home

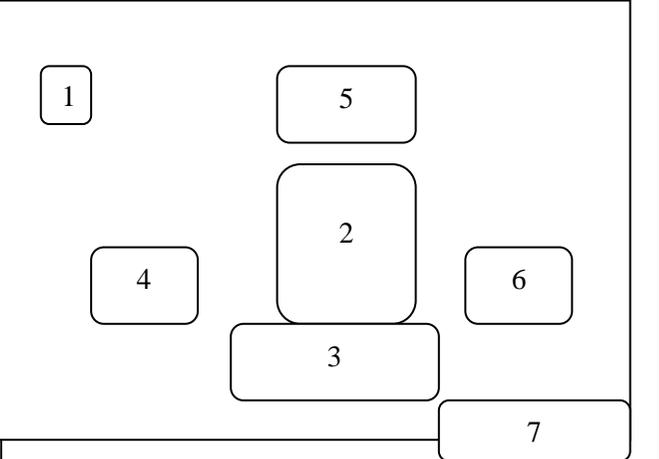


3. Ilustrasi Gambar SMB II

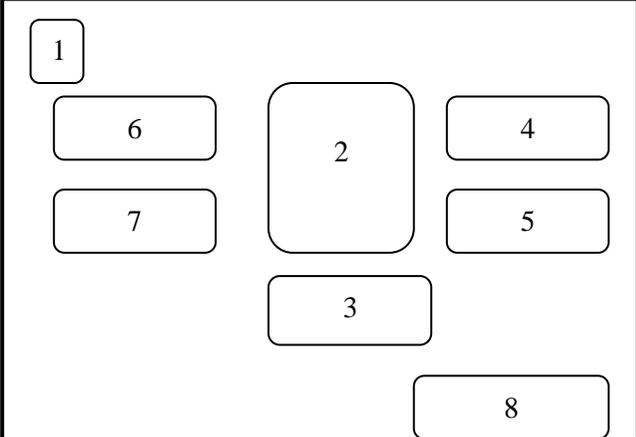


8. Tombol NEXT

		<p>untuk atap masjid., kubahnya disanggah oleh empat buah tiang yang disebut "Tiang Empat".</p> <p>8. Isi Teks : Masjid Agung Palembang didirikan pada bangunan yang pertama tertanggal pada hari Senin, 1 Jumadil Akhir 1151 H (1738 M).</p>	
10.		<p>1. Home</p> <p>2. Judul dan Isi Teks : Pempek Sebelum dinamakan Pempek, dikenal dengan nama KELESAN \, yang berarti ditekan tekan.</p> <p>4. Isi Teks : Dahulu Pempek dibuat hanya untuk makanan rumahan. Barulah pada sekitar tahun 1916 dikomersialisasikan oleh orang tionghoa.</p> <p>5. Isi Teks : Pada Maret 2021 didaftarkan sebagai makanan warisan oleh Kemendikbud</p> <p>6. Isi Teks : Dalam penyajian pempek</p>	<p>1. Tombol Home</p>  <p>3. Ilustrasi Gambar Pempek</p>  <p>8. Tombol NEXT</p>

		<p>tidak bisa dipisahkan dari cuka (kuah)</p> <p>7. Isi Teks : Sagu dan kelapa aren (cuka) sebagai bahan dasar pempek sudah ditanam sejak masa kedatangan Sriwijaya tahun 684 Masehi berdasarkan isi Prasasti Talang Tuo.</p>	
11.		<p>1. Home</p> <p>3. Judul : Makanan Khas Palembang</p> <p>4. Isi Teks : Lakso, Merupakan mie yang terbuat dari tepung beras dan tepung sagu. Mie tersebut kemudian disiram dengan kuah santan berbahan gula merah, kunyit, ketumbar, dan kemiri. Agar semakin sedap, bawang merah goreng ditaburkan diatas hidangan tersebut.</p> <p>5. Isi Teks : Burgo, kata Burgo merupakan sebutan untuk bahan isian berwarna putih yang bentuknya menyerupai kwetiau. Bahan utama</p>	<p>1. Tombol Home</p>  <p>2. Ilustrasi Gambar</p>  <p>7. Tombol NEXT</p>

		<p>burgo terbuat dari campuran tepung beras, tepung sagu tani, air kapur sirih, air sedikit garam, semua bahan tersebut harus dicampur hingga merata dan berstuktur encer. Teksturnya harus benar benar tepat agar menghasilkan burgo yang kenyal dan tidak mudah sobek.</p> <p>6. Isi Teks : Celimpungan sama halnya dengan pempek lainnya hanya saja kuahnya yang terbuat dari santan kelapa yang diberi bumbu masak biasa. Celimpungan termaksud makanan pagi atau sarapan pengganti makanan lain seperti lontong, burgo.</p>	
--	--	--	--

12.		<p>1. Home</p> <p>3. Judul : Makanan Khas Palembang</p> <p>4. Isi Teks : Maksudnya adalah kue makanan di lingkungan kesultanan Palembang, namun pada masa tersebut hanya keluarga kesultanan saja yang selalu mengkonsumsinya dikarenakan bahan yang digunakan ialah bahan impor dengan harga yang sangat mahal.</p> <p>5. Isi Teks : Lempok Palembang Lempok Durian, bahan utamanya ialah buah durian. Lempok durian memang nyaris tidak ada bedanya dengan dodol. Hanya saja, bahan dasar tepung ketan yang biasa digunakan diganti dengan durian. Untuk membuat lempok, gula dan durian dimasak dengan cara diaduk di tungku selama beberapa jam hingga mengental. Setelah dingin, lempok langsung dapat dikemas.</p> <p>6. Isi Teks : Ketan kunyit Ketan kunyit disajikan di dalam piring</p>	<p>1. Tombol Home</p>  <p>2. Ilustrasi Gambar</p>  <p>8. Tombol NEXT</p>
-----	---	---	--

		<p>transparan, beserta lauk seperti udang goreng, iwak delek goreng, nanas, dan timun. Makanan ini digunakan pada saat acara nimbang bunting. Adat ini hanya dilakukan oleh keluarga tertentu, karena tidak semua keluarga bisa memasak makanan tersebut, karena memerlukan waktu dan tenaga yang banyak.</p> <p>7. Isi Teks : Bolu 8 jam</p> <p>Waktu memakan bolu 8 jam, yakni hanya di hari raya puasa, dan hari raya haji, selain itu juga untuk upacara jemput penganten. Dulunya makanan ini tidak selalu ada karena hanya akan ada saat acara tertentu.</p>	
--	--	--	--

Tabel 4.1 *Storyboard*

#### 4.1.2.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap memproduksi, membeli, atau merevisi bahan-bahan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pengembangan. Pengumpulan data dari berbagai sumber, berupa foto, video, dan dokumentasi terkait konten kearifan lokal Palembang. Selanjutnya foto dan video di edit dalam bentuk infografis dan video kreatif sesuai dengan konsep kearifan lokal Palembang.

Tahap terakhir adalah persiapan *mobile learning* berupa pembuatan aplikasi, pembuatan rancangan halaman aplikasi dan memasukan data infografis serta video kreatif . Prototype berupa *mobile learning* yang dapat dinikmati banyak kalangan, khususnya mahasiswa. Pengambilan atau penghimpunan data kearifan lokal daerah yang terdapat di Palembang dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung dengan narasumber.

Mayoritas foto / gambar dan video diambil secara langsung, mulai dari bangunan bersejarah Ampera, BKB (Benteng Kuto Besak), Rumah Kampung Kapitan, Rumah Baba Boenjit, Permukiman Al-Munawar, Rumah Singgah Soekarno, Kantor Wali Negara Sumsel, Masjid Agung Palembang, Masjid Cheng ho, Masjid Suro, Masjid Lawang Kidul, Masjid Ki Merogan, Masjid SMB Jayo Wikramo, Museum SMB II, Rumah Rakit, Rumah Limas, Menara Air Kantor Walikota, Klenteng Chandranadi, Gereja GBIP Imanuel, Gedung Jacob Vandeberg dan sebagainya. Sembari mengumpulkan foto dan video tersebut, dilakukan wawancara dengan budayawan, sejarawan, masyarakat, dan sebagainya mengenai setiap kearifan lokal daerah yang ada di Palembang . Setelah seluruh foto selesai dikumpulkan, foto-foto tersebut diolah menjadi sebuah infografis kemudian dikemas dalam *mobile learning* yang telah disusun sedemikian rupa.

Selanjutnya setiap foto tersebut diberikan narasi mengenai objek yang ada dalam foto. Narasi tersebut diperoleh melalui proses wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka. Wawancara dilakukan dengan para budayawan, sejarawan, dan masyarakat yang ahli dibidang kearifan lokal daerah Palembang. Tujuan dipilihnya *mobile learning* karena dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses sumber belajar di mana pun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhan.

#### **4.1.4 Implementasi (*Implementation*)**

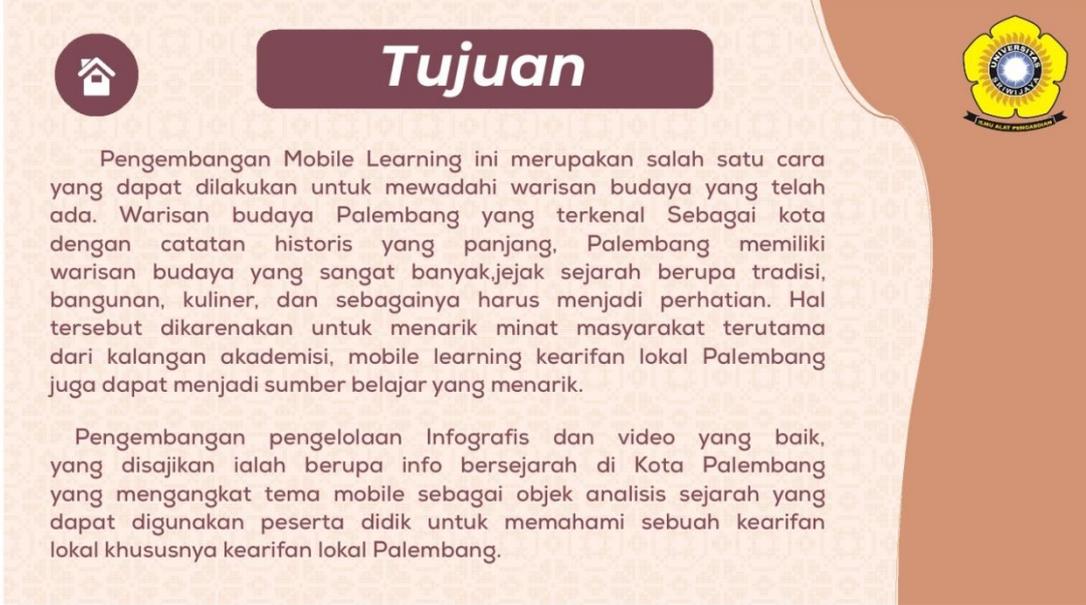
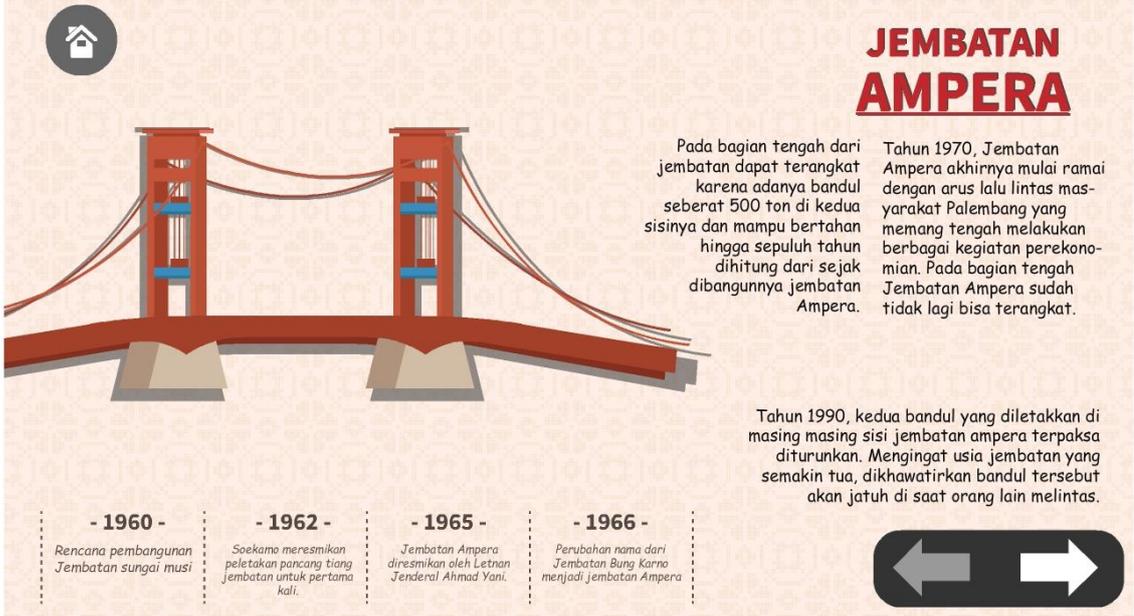
Setelah tahap analisis, desain, dan pengembangan selesai dilakukan, tahap berikutnya yakni tahap implementasi. Pada tahap ini, dilakukan implementasi penggunaan *mobile learning* kearifan lokal Palembang. Penelitian dilakukan di Universitas Sriwijaya yang berada di Jalan Raya Palembang – Prabumulih, Indralaya Kabupaten Ogan Ilir. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 yang berjumlah 35 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021 / 2022.

#### **4.1.5 Evaluasi**

Setelah dilakukan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini terdiri dari beberapa langkah antara lain evaluasi bahasa, evaluasi materi (konten), evaluasi media, dan uji coba lapangan. Beberapa tahap tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

##### **4.1.5.1 Evaluasi Bahasa**

Evaluasi bahasa bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli bahasa mengenai narasi yang terdapat dalam *Mobile Learning* berbasis Multiple Learning Objectsn pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan . Saran dan komentar ahli dianalisis untuk kemudian dilakukan perbaikan pada *Mobile Learning*. Evaluator bahasa untuk pengembangan *Mobile Learning* berbasis Multiple Learning Objectsn pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan yaitu Akhmad Rizqi Turama S. Pd., M.A. Merupakan seorang dosen di program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Proses evaluasi bahasa menggunakan teknik wawancara. Berikut merupakan hasil perbaikan yang telah dilakukan.

No	Tampilan Mobile
1.	 <p><b>Tujuan</b></p> <p>Pengembangan Mobile Learning ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mewadahi warisan budaya yang telah ada. Warisan budaya Palembang yang terkenal Sebagai kota dengan catatan historis yang panjang, Palembang memiliki warisan budaya yang sangat banyak, jejak sejarah berupa tradisi, bangunan, kuliner, dan sebagainya harus menjadi perhatian. Hal tersebut dikarenakan untuk menarik minat masyarakat terutama dari kalangan akademisi, mobile learning kearifan lokal Palembang juga dapat menjadi sumber belajar yang menarik.</p> <p>Pengembangan pengelolaan Infografis dan video yang baik, yang disajikan ialah berupa info bersejarah di Kota Palembang yang mengangkat tema mobile sebagai objek analisis sejarah yang dapat digunakan peserta didik untuk memahami sebuah kearifan lokal khususnya kearifan lokal Palembang.</p>
<b>Komentar Ahli (SO)</b>	
<p>Pada struktur kalimat didalam Mobile Learning sudah cukup baik, namun masih terdapat kesalahan dalam penggunaan tanda baca dan bahkan ada yang tidak menggunakan tanda baca padahal seharusnya menggunakan tanda baca. Kemudian pada kepenulisan narasinya masih terdapat kesalahan dalam penggunaan huruf kapital.</p>	
2.	 <p><b>JEMBATAN AMPERA</b></p> <p>Pada bagian tengah dari jembatan dapat terangkat karena adanya bandul seberat 500 ton di kedua sisinya dan mampu bertahan hingga sepuluh tahun dihitung dari sejak dibangunnya jembatan Ampera.</p> <p>Tahun 1970, Jembatan Ampera akhirnya mulai ramai dengan arus lalu lintas masyarakat Palembang yang memang tengah melakukan berbagai kegiatan perekonomian. Pada bagian tengah Jembatan Ampera sudah tidak lagi bisa terangkat.</p> <p>Tahun 1990, kedua bandul yang diletakkan di masing masing sisi jembatan ampera terpaksa diturunkan. Mengingat usia jembatan yang semakin tua, dikhawatirkan bandul tersebut akan jatuh di saat orang lain melintas.</p> <p>- 1960 - Rencana pembangunan Jembatan sungai musi</p> <p>- 1962 - Soekarno meresmikan peletakan pancang tiang jembatan untuk pertama kali.</p> <p>- 1965 - Jembatan Ampera diresmikan oleh Letnan Jenderal Ahmad Yani.</p> <p>- 1966 - Perubahan nama dari Jembatan Bung Karno menjadi jembatan Ampera</p>
<b>Komentar Ahli (SO)</b>	

Ketepatan tata bahasa pada *Mobile Learning* berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan sudah baik, hanya saja telaah lagi penggunaan kata. Banyak penulisan kata yang salah dan tidak sesuai dengan aturan kepenulisan kalimat. Coba dicermati lagi. Selain itu, perhatikan lagi tanda baca dalam kalimat masih terdapat kesalahan dalam tanda baca dan juga penggunaan huruf kapital dalam kalimat.

3

Dalam falsafah bagi masyarakat Palembang disebut menghadap ke arah matahari eedeap dan mato ari mati. Dalam falsafah tersebut memiliki makna yaitu, mato ari eedeap berarti "matahari terbit" atau secara filosofi diartikan sebagai "awal mula kehidupan manusia". Sementara matoari mati jika diterjemahkan secara leksikal berarti "matahari tenggelam" dan dalam artian lain bermakna sebagai tanda dari "akhir kehidupan atau kematian".

Luasan Rumah Limas berkisar mulai dari 400 hingga 1000 M<sup>2</sup>. Bangunan khas daerah Palembang ini dibangun bertingkat.

Untuk bagian pondasi biasanya menggunakan kayu ugleng, kayu yang berstruktur kuat dan tahan air. Sedangkan bagian kerangka rumah, digunakan kayu Seru.

Rumah Limas tidak hanya sekedar tempat tinggal keluarga dalam rumah yang dipakai sebagai membina kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam pelaksanaan upacara dalam keluarga. Setiap simbol memiliki makna khusus yang tidak hanya melambangkan fungsi rumah itu sendiri, tetapi juga nilai-nilai kehidupan sosial dalam masyarakat Palembang. Simbol tersebut mencerminkan falsafah serta gambaran kondisi sosial budaya masyarakat Palembang yang menjunjung tinggi sifat kebersamaan dalam bentuk gotong royong.

**RUMAH LIMAS**

### Komentar Ahli (SO)

Pada pemilihan tata bahasa dan pemilihan kalimat masih sangat perlu di perhatikan karena masih banyak kalimat yang dirasa kurang sesuai seperti contohnya: pada kalimat “*bagi masyarakat Palembang disebut menghadap kearah*” yang sebaiknya diganti dengan kalimat “*mengenal dua arah*”, Kemudian pada kata “*luasan*” yang sebaiknya menggunakan kata “*luas*”, selanjutnya pada penggunaan kata “*sekedar*” yang sebaiknya menggunakan kata “*sekadar*” dan pada kata “*pondasi*” seharusnya menggunakan kata “*fondasi*”

4.

**MASJID SULTAN MAHMUD BADARUDDIN  
JAYO WIKRAMO**

**1970 RENOVASI KUBAH**  
Masjid Agung mendapatkan sebuah kubah baru dan lantai dua, selain itu ditambahkan sebuah minaret pada 1970. Elemen-elemen yang ditambahkan adal yang dijadikan sebuah esensi seni dan juga fungsional

**CORAK MASJID**  
Bangunan masjid menyerap 3 kebudayaan yaitu China, Eropa dan Nusantara. Sebab terlihat jelas dengan arsitektur dan corak masjid.

**1748 RENOVASI BANGUNAN**  
Selesai pada Senin, 28 Jumadil Awal 1161 H (1748 M). seluas 1.080 meter<sup>2</sup> lebar 30 meter, panjang 36 meter. Sedangkan fondasi masjid ditambah dengan balok setinggi 2 meter, untuk atap masjid kubahnya disangga oleh empat buah tiang yang disebut "Tiang Empat".

**1738 AWAL PEMBANGUNAN**  
Masjid Agung Palembang didirikan pada bangunan yang pertama tertanggal pada hari Senin, 1 Jumadil Akhir 1151 H (1738 M)

	<b>Komentar Ahli (SO)</b>
5.	<p>Pada bagian ini, hindari kalimat yang tidak jelas karena terdapat beberapa struktur yang tidak sesuai sehingga dapat membingungkan pembaca.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><b>Komentar Ahli (SO)</b></p> <p>Pada bagian ini, terdapat struktur pemilihan bahasa dan kalimat yang kurang tepat sehingga kurang enak untuk dibaca dan dapat menimbulkan kebingungan bagi pembaca. Seperti yang terdapat pada kalimat “<i>sebelum dinamakan pempek, dikenal dengan nama kelesan</i>” yang sebaiknya diganti dan menggunakan kalimat “<i>sebelum dinamakan pempek, makanan ini dikenal dengan nama kelesan</i>”.</p>

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi  
Bahasa

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli bahasa diketahui bahwa secara umum penggunaan bahasa pada Mobile Learning ini sudah sangat baik. Kesesuaian bahasa pada Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objectsn pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan dengan tingkat perkembangan psikologi mahasiswa secara keseluruhan sudah sangat baik. Kesesuaian antara foto dengan narasi secara keseluruhan sudah sangat baik. Bahasa yang digunakan dapat memotivasi mahasiswa untuk merespon pesan serta mudah untuk di pahami dan dicerna. Bahasa pada Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan dapat memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis. Begitu juga dengan penggunaan simbol / lambang pada Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan sudah

konsisten. Saran untuk Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan ini yaitu untuk ditambahkan kalimat petunjuk pada setiap simbol seperti home, exit, back. Karena pada Mobile Learning berbasis Multiple Learning Object ini hanya terdapat simbol namun tidak disertai dengan kalimat petunjuk simbol yang dapat menyulitkan mahasiswa yang tidak mengerti akan simbol tersebut dalam pengaplikasian Mobile Learning tersebut.

#### **4.1.5.2 Evaluasi Materi (Konten)**

Evaluasi materi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai narasi yang terdapat dalam Mobile Learning Kearifan Lokal Palembang. Saran dan komentar ahli dianalisis untuk kemudian dilakukan perbaikan pada Mobile Learning. Evaluator materi yaitu Teti Hestiliani S.Pd., M.Pd . Beliau merupakan seorang dosen dari salah satu Universitas di Palembang.

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator bahwa materi yang terdapat pada Mobile Learning Kearifan Lokal Palembang sudah sangat jelas serta materi yang disampaikan sudah sangat lugas sehingga isi dari materi dapat menambah informasi maupun pengetahuan terhadap Mobile Learning Kearifan Lokal Kota Palembang. Kemudian foto serta narasi yang dituangkan di dalam Mobile Learning sudah sangat sesuai baik itu foto maupun narasinya karena didapatkan kesesuaian informasi yang sinkron dan saling melengkapi. Pada tingkat kejelasan informasi pada ilustrasi gambar pada Mobile Learning sudah sangat jelas serta informasi yang disampaikan pada gambar juga sudah sangat lugas, sedangkan untuk tingkat keakuratan konsep yang digunakan pada narasi sudah akurat serta konsep dan narasi yang digunakan juga sudah sangat selaras namun terdapat kata yang typo pada narasi kuliner bagian Celimpungan. Selanjutnya pada sistematika penyajian materi pada Mobile Learning Kearifan Lokal Kota Palembang sudah sangat baik, sistematis serta sangat mudah untuk dipahami sehingga pembaca maupun

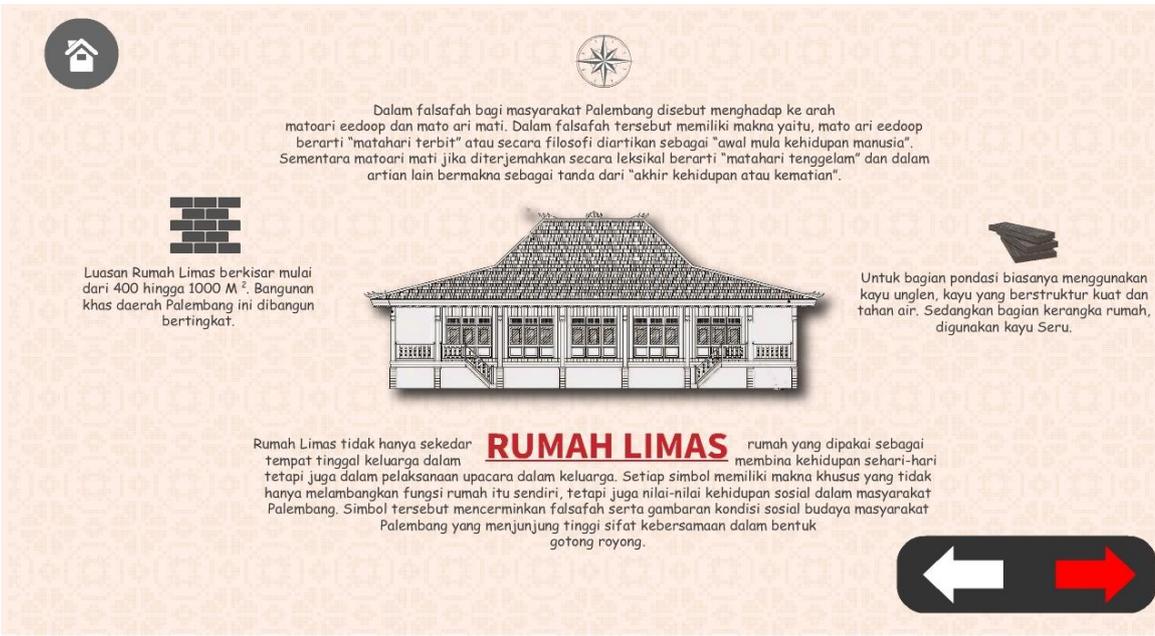
pengguna dari Mobile Learning ini dapat dengan mudah untuk memaha

mi isi materi yang ada. Pada tingkat kejelasan penggunaan istilah yang terdapat pada Mobile Learning sudah sangat jelas dan mudah untuk dipahami apa saja makna-mana yang terdapat di dalam istilah-istilah yang disampaikan. Untuk ketepatan sumber materi yang dirujuk sudah sangat tepat namun masih perlu untuk ditambahkan lagi beberapa sumber referensi yang dirujuk pada beberapa bahasan yang dimasukkan. Pada Mobile Learning Kearifan Lokal Kota Palembang materi yang disajikan cukup untuk menumbuhkan ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang disajikan lebih dalam sehingga motivasi ini menjadi salah satu acuan terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal ini, dan penyajian materi pun sudah sangat sesuai apabila untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran namun materi bisa lebih diperdalam dan diperluas cakupannya agar sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa.

#### **4.1.5.3 Evaluasi Media**

Evaluasi media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli bahasa mengenai media dalam hal ini yaitu *website* galeri fotografi kearifan lokal Palembang. Saran dan komentar ahli dianalisis untuk kemudian dilakukan perbaikan pada *Mobile Learning* berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan. Evaluator Media untuk pengembangan *Mobile Learning* berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan yaitu Dwi Suseno Wati, M.Pd Merupakan seorang guru di SMP Negeri 4 Talang Kelapa. Proses evaluasi bahasa menggunakan teknik wawancara. Berikut merupakan hasil perbaikan yang telah dilakukan.

No	Tampilan Mobile
1.	
	<p style="text-align: center;"><b>Komentar Ahli (SO)</b></p> <p>Pada <i>Mobile Learning</i> ini secara pengaplikasian untuk digunakan sudah cukup baik, namun masih terdapat beberapa tombol yang tidak berfungsi seperti salah satunya tombol (X) atau exit pada menu home di <i>Mobile Learning</i> ini.</p>
2.	
	<p style="text-align: center;"><b>Komentar Ahli (CK)</b></p> <p>Pada bagian ini, seharusnya bisa di buat animasi video seperti pada gambar pempek didalam media tersebut untuk dianimasikan seolah-oleh pempek yang disiram cuka agar bisa membawa suasana nuansa makan pempek secara langsung sehingga bisa lebih menarik pengguna media untuk mengenal bahkan mencicipi pempek.</p>

<p>3</p>	 <p>Dalam falsafah bagi masyarakat Palembang disebut menghadap ke arah matahari eedop dan mata ari mati. Dalam falsafah tersebut memiliki makna yaitu, mata ari eedop berarti "matahari terbit" atau secara filosofi diartikan sebagai "awal mula kehidupan manusia". Sementara matahari mati jika diterjemahkan secara leksikal berarti "matahari tenggelam" dan dalam artian lain bermakna sebagai tanda dari "akhir kehidupan atau kematian".</p> <p>Luasan Rumah Limas berkisar mulai dari 400 hingga 1000 M<sup>2</sup>. Bangunan khas daerah Palembang ini dibangun bertingkat.</p> <p>Rumah Limas tidak hanya sekedar tempat tinggal keluarga dalam tetapi juga dalam pelaksanaan upacara dalam keluarga. Setiap simbol memiliki makna khusus yang tidak hanya melambangkan fungsi rumah itu sendiri, tetapi juga nilai-nilai kehidupan sosial dalam masyarakat Palembang. Simbol tersebut mencerminkan falsafah serta gambaran kondisi sosial budaya masyarakat Palembang yang menjunjung tinggi sifat kebersamaan dalam bentuk gotong royong.</p> <p><b>RUMAH LIMAS</b> rumah yang dipakai sebagai membina kehidupan sehari-hari</p> <p>Untuk bagian pondasi biasanya menggunakan kayu unglan, kayu yang berstruktur kuat dan tahan air. Sedangkan bagian kerangka rumah, digunakan kayu Seru.</p>
<p align="center"><b>Komentar Ahli (CK)</b></p>	
<p>Pada bagian ini, bisa dibuat animasi video 3D (tiga dimensi) yang memperlihatkan kondisi bangunan rumah limas tampak luar serta tampak dalam rumah limas tersebut sehingga bisa membawa suasana secara langsung dalam melihat kondisi rumah limas tersebut. Kemudian untuk gambarnya sendiri itu sebaiknya menggunakan gambar asli bukan gambar animasi dari rumah limas ini sehingga terlihat betul kondisi rumah limas yang sebenarnya yang meliputi warna dari rumah limas dan ornament-ornamen yang terdapat di rumah limas terlihat betul walaupun hanya dari sebuah gambar.</p>	
<p>4.</p>	 <p><b>MASJID SULTAN MAHMUD BADARUDDIN JAYO WIKRAMO</b></p> <p><b>1970 RENOVASI KUBAH</b> Masjid Agung mendapatkan sebuah kubah baru dan lantai dua, selain itu ditambahkan sebuah minaret pada 1970. Elemen-elemen yang ditambahkan adalah yang dijadikan sebuah esensi seni dan juga fungsional</p> <p><b>CORAK MASJID</b> Bangunan masjid menyerap 3 kebudayaan yaitu China, Eropa dan Nusantara. Sebab terlihat jelas dengan arsitektur dan corak masjid.</p> <p><b>1748 RENOVASI BANGUNAN</b> Selesai pada Senin, 28 Jumadil Awal 1161 H (1748 M), seluas 1.080 meter<sup>2</sup> lebar 30 meter, panjang 36 meter. Sedangkan fondasi masjid ditambah dengan balok setinggi 2 meter, untuk atap masjid kubahnya disangga oleh empat buah tiang yang disebut "Tiang Empat".</p> <p><b>1738 AWAL PEMBANGUNAN</b> Masjid Agung Palembang didirikan pada bangunan yang pertama tertanggal pada hari Senin, 1 Jumadil Akhir 1151 H (1738 M)</p>

	<b>Komentar Ahli (CK)</b>
	<p>Pada bagian ini sama halnya dengan slide konten rumah limas, sebaiknya menggunakan gambar asli bukan gambar animasi dari Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo ini sehingga terlihat betul kondisi Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo yang sebenarnya yang meliputi warna dari rumah limas dan ornament-ornamen yang terdapat di Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo terlihat betul walaupun hanya dari sebuah gambar. Setelah itu pada tombol terakhir di dalam materi konten infografis sebaiknya tidak perlu di tambahkan tombol next dikarenakan pada bagian itu merupakan halaman terakhir.</p>

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi  
Media

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media diketahui bahwa secara umum media *Mobile Learning* ini sudah sangat baik. Pada tingkat kesesuaian gambar dengan tema pada *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang sudah sesuai karena telah mengandung unsur warna-warna khas Palembang seperti emas dan merah. Pada tingkat kesesuaian video dengan tema *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang sudah sangat sesuai karena mengangkat dan memasukkan video dari kearifan lokal Palembang seperti bangunan-bangunan bersejarah Palembang, kemudia video pariwisata rekreasi yang mencerminkan kearifan lokal Palembang serta adanya video berbagai tari sambut khas Palembang. Untuk keunikan objek gambar dengan tema *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang terdapat beberapa gambar yang kurang realistic sehingga mengurangi keunikan atau kekhasan dari kearifan lokal Palembang. Namun untuk keunikan objek video sudah sangat sesuai dari segi pengambilan video yang sudah sesuai dan enak untuk ditonton sehingga dapat menambah kesan keberagaman dan keunikan dari kearifan lokal kota Palembang tersendiri.

Selanjutnya mengenai keterbacaan pesan yang diaampaikan oleh gambar, video, animasi *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang secara keseluruhan sudah sangat baik dan tulisan pun sudah sangat jelas dalam penampilannya. Kesesuaian komposisi warna pada *Mobile Learning* Kearifan

Lokal Palembang sudah sangat sesuai hal ini bisa dilihat dari sisi pembaca yang tidak merasa terganggu dengan komposisi warna yang ditampilkan. Pada kesesuaian pencahayaan pada *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang sudah sangat baik dan tidak membuat pengguna pusing dalam melihat gambar dan video yang ditampilkan. Selanjutnya mengenai tingkat titik fokus objek pada *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang sudah cukup baik, hanya sedikit perlu ada pembenahan gambar agar terlihat lebih realistis dan objek kearifan lokal Palembang tetap menjadi fokus utama dari produk *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang.

Pada bagian tingkat keefektifan *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang dalam berkomunikasi dengan mahasiswa bisa dikatakan kurang efektif dikarenakan masih ada beberapa tombol yang belum berfungsi dengan baik sehingga harus ditingkatkan kembali agar *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif. Untuk kesesuaian tata letak objek dengan objek lain yang ada disekitarnya sudah cukup seasi dan dalam penempatan yang bervariasi atau sudah dibuat dalam template yang bervariasi sehingga tidak membosankan dan terlihat menarik. Dalam video mengenai kesesuaian sudut pengambilan gambar dan video dalam *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang ini sudah sangat bagus karena dalam pengemasan video sudah diperlihatkan sudut-sudut pengambilan video yang berbeda-beda dan pengambilan gambar yang pas sehingga dapat mengikat keunikan dan kemenarikan dari kota Palembang dari berbagai sudut. Gambar yang terdapat pada *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang sudah cukup menarik dikarenakan masih ada gambar yang berupa sketsa dan bernuansa hitam putih. Untuk mengakses aplikasi *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang cukup mudah, hanya memerlukan ruang memori gawai yang cukup agar tidak ngelag ketika mengakses *Mobile Learning*, dalam penggunaan *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang ini pun bisa dikatakan cukup mudah dan isi dari konten yang terdapat pada media ini sifatnya sudah bersifat informative karena sudah menampilkan informasi-informasi mengenai keberagaman kerifa lokal Kota Palembang yang tentu saja dapat menambah pengetahuan dan informasi baru mengenai Kota Palembang.

#### **4.1.5.4 Evaluasi *One To One***

Setelah tahap pengujian terhadap materi, bahasa, dan media selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu evaluasi *one to one*. Evaluasi *one to one* bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan mobile learning kearifan lokal Palembang yang telah divalidasi oleh para ahli berdasarkan pandangan mahasiswa. Evaluasi *one to one* dilakukan kepada tiga orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah. Mahasiswa diminta untuk belajar menggunakan mobile learning kearifan lokal Palembang. Setelah itu, peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa mengenai mobile learning kearifan lokal Palembang yang sedang dikembangkan. Saran dan komentar dari mahasiswa dijadikan acuan perbaikan.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa informasi yang disajikan pada mobile learning kearifan lokal Palembang sudah sangat baik dan informasi yang disajikan sudah cukup lengkap. Mobile learning kearifan lokal dapat dijadikan sumber belajar yang valid dan sangat membantu untuk mengetahui informasi mengenai kebudayaan yang ada di kota Palembang. Informasi yang disajikan sudah jelas sehingga mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

Gambar yang disajikan sangat menarik karena merupakan gambaran dari objek nyata dan beranimasi mengenai kearifan lokal Palembang. Gambar yang disajikan juga memiliki kualitas yang bagus. Visualisasi digambarkan secara jelas sehingga dalam membaca narasi menjadi lebih menarik. Tulisan yang terdapat pada sudah cukup jelas. Mahasiswa sangat tertarik karena mahasiswa menyukai kearifan lokal Sumatera Selatan, dengan adanya mobile learning ini mahasiswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari kearifan lokal Palembang.

Mahasiswa tertarik untuk mempelajari kearifan lokal daerah Sumatera Selatan khususnya Palembang karena ingin menggali lebih dalam seperti pada

makanan yang ada di dalam mobile learning dan ingin mengetahui filosofi yang menjadi alasan dibuatnya makanan tersebut. Selain itu, mahasiswa ingin berkunjung ke tempat-tempat yang berhubungan dengan informasi yang terdapat di mobile learning kearifan lokal Palembang karena merasa tertarik dan memiliki kegemaran untuk berkunjung ke tempat yang memiliki nilai historis dan kebudayaan yang tinggi, sekaligus ikut terlibat dalam kegiatan kebudayaan yang terdapat di mobile learning kearifan lokal Palembang. Mahasiswa juga tertarik untuk mencicipi kuliner khas Palembang karena ada beberapa makanan khas Palembang yang juga terdapat di daerah lain sehingga membuat mahasiswa menjadi penasaran mengenai rasanya.

NO	Komentar	Keterangan
1.	Ditambahkan animasi teks bergerak pada narasi didalam mobile learning	Telah ditambahkan
2.	Ukuran font pada penulisan teks diperbesar agar jelas saat membacanya	Telah diperbaiki

Tabel 4.4  
Komentar dan Saran mahasiswa pada  
evaluasi *one to one*

Komentar mengenai penambahan gambar bergerak dalam mobile learning tidak dapat direalisasikan karena dalam mobile learning memasukan gambar bergerak membutuhkan perangkat lain.

#### 4.1.5.4 Evaluasi *Small Group*

Pada tahap evaluasi *Small Group*, mahasiswa belajar dengan menggunakan mobile learning kearifan lokal Palembang kemudian dilakukan wawancara untuk memperoleh saran dan komentar dari mahasiswa. Setelah mendapatkan saran dan komentar, tahap berikutnya yaitu dilakukan perbaikan terhadap mobile learning kearifan lokal Palembang yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa diketahui bahwa informasi yang disajikan pada mobile learning kearifan lokal Palembang sangat jelas, tepat, dan mudah dipahami. Mobile learning kearifan lokal Palembang sangat bermanfaat untuk memudahkan mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai kearifan lokal Palembang. Gambar yang disajikan juga sangat menarik, jelas, dan sesuai dengan narasi yang disajikan membuat mahasiswa tertarik untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai kearifan lokal Palembang. Mobile learning kearifan lokal Palembang sangat layak dan membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai budaya yang ada di kota Palembang. Berikut merupakan saran dan komentar mahasiswa secara umum :

NO	Komentar	Keterangan
1.	Dilengkapi bagian petunjuk penggunaan mobile learning	Telah dilengkapi
2.	Menambahkan daftar pustaka dan link artikel sesuai dengan informasi yang disampaikan didalam mobile learning	Telah ditambahkan

Tabel 4.5  
Komentar dan Saran mahasiswa pada  
evaluasi *small group*

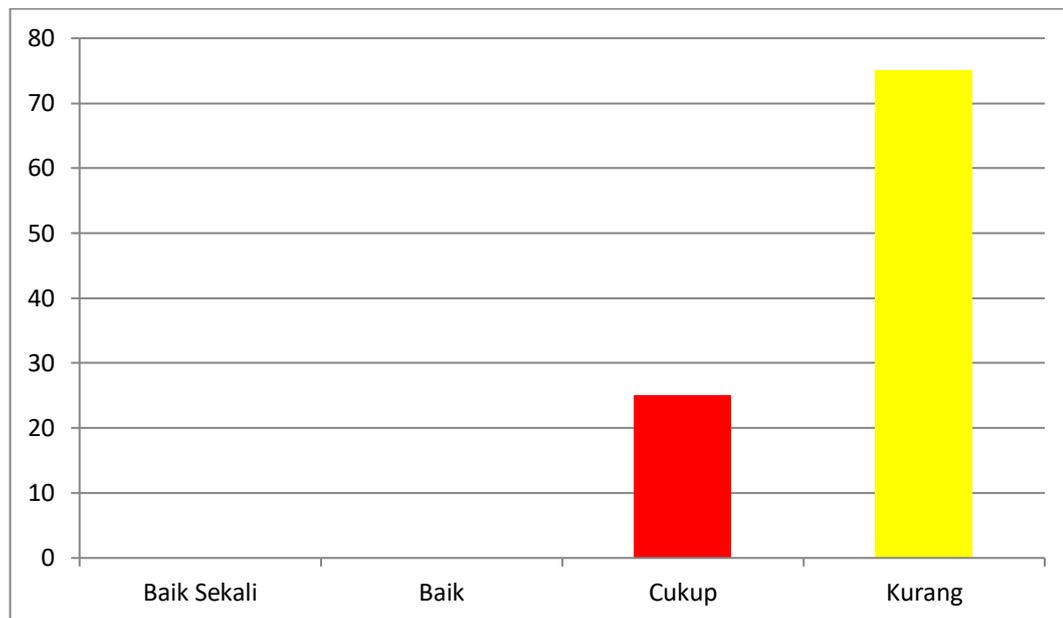
#### 4.1.5.5 Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan validasi, evaluasi *one to one*, dan *small group*, tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas mobile learning kearifan lokal Palembang melalui nilai *pre test* dan *post test*. Uji coba lapangan dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah semester lima yang berjumlah 16 mahasiswa. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan SAP (Satuan Acara Perkuliahan) yang telah disusun sebelumnya.

Proses pembelajaran dilakukan dengan aplikasi Zoom. Tahap uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas mobile learning kearifan lokal Palembang terhadap hasil belajar mahasiswa. Efektifitas mobile learning kearifan lokal Palembang dapat diketahui melalui nilai *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa mengenai materi yang akan di pelajari. Hasil *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut.

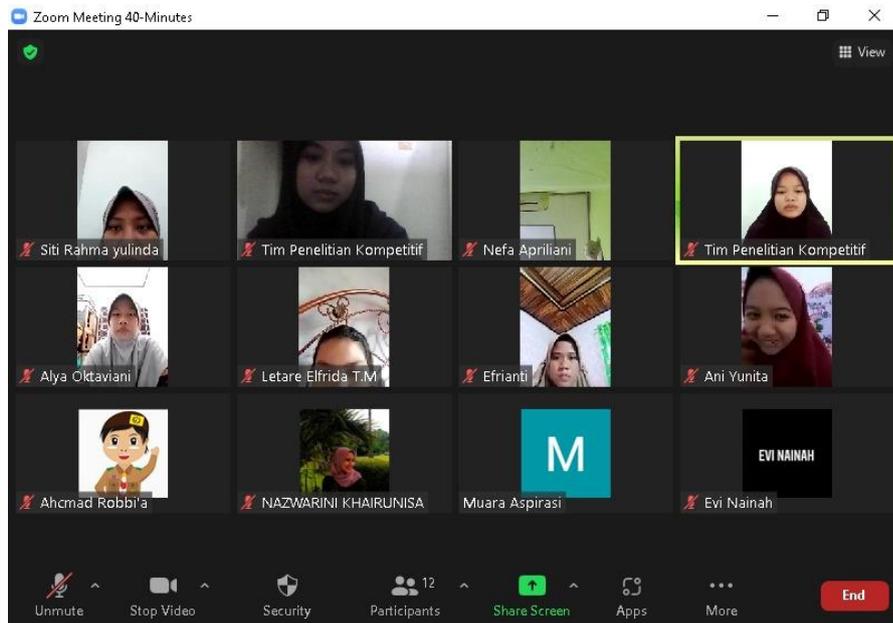
No.	Interval Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Keterangan
1.	86-100	0	0%	Baik Sekali
2.	76-85	0	0%	Baik
3.	56-75	4	25%	Cukup
4.	10-55	12	75%	Kurang

Tabel 4.6  
Hasil *Pre Test* Mahasiswa



Gambar 4.1  
Hasil *Pre Test* Mahasiswa

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai dalam interval 86 – 100. Begitupun tidak ada mahasiswa yang termasuk dalam kategori baik atau memperoleh interval nilai 76 – 85. Kemudian terdapat 4 mahasiswa termasuk dalam kategori cukup dengan interval nilai 56 – 75. Sedangkan mayoritas mahasiswa mendapat nilai rendah / kurang dengan interval 10 – 55 sebanyak 12 mahasiswa. Setelah *pre test* dilakukan, tahap selanjutnya yaitu melakukan perkuliahan dengan menggunakan sumber belajar berupa mobile learning kearifan lokal Palembang. Proses perkuliahan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom.

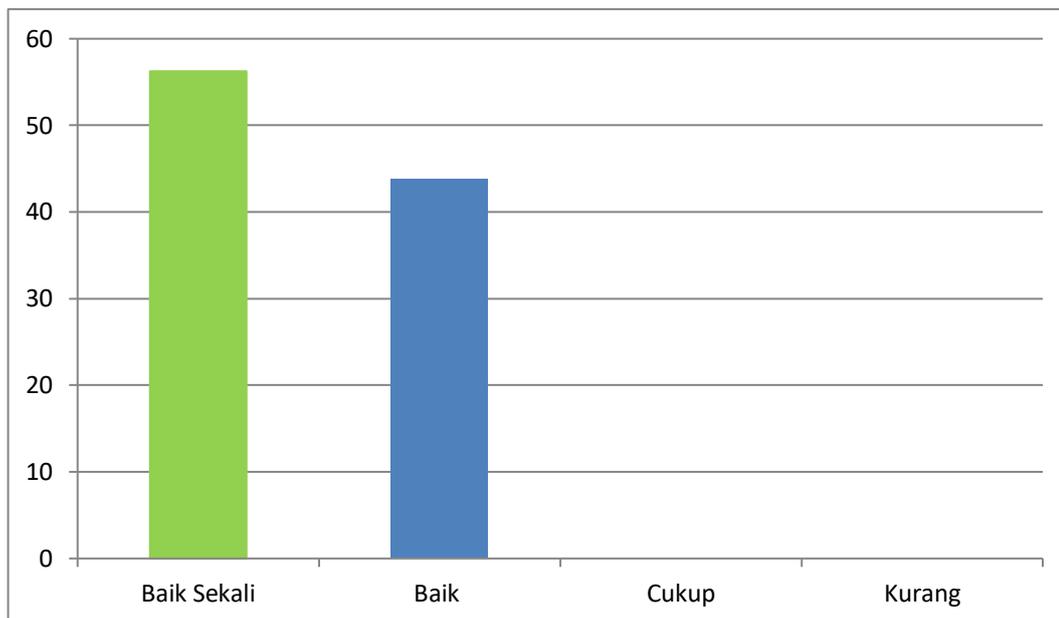


Gambar 4.2  
Kegiatan Perkuliahan

Setelah kegiatan perkuliahan dengan menggunakan mobile learning kearifan lokal Palembang selesai dilakukan, mahasiswa diminta untuk menjawab soal post test. *Post test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah perkuliahan dengan menggunakan mobile learning kearifan lokal Palembang. Hasil *post test* dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Interval Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persetanse	Keterangan
1.	86-100	9	56.25%	Baik Sekali
2.	76-85	7	43,75%	Baik
3.	56-75	0	0	Cukup
4.	10-55	0	0	Kurang

Tabel 4.7  
Hasil *Post Test* Mahasiswa



Gambar 4.2  
Hasil *Post Test* Mahasiswa

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 9 peserta didik termasuk dalam kategori baik sekali dengan interval perolehan nilai 86-100. Selanjutnya terdapat 7 peserta didik termasuk dalam kategori baik dengan interval perolehan nilai 7-85. Tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai dengan interval nilai 56 – 75 dan pada interval 10 – 55.

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan dari nilai pre test ke post test. Kenaikan nilai dari pre test ke post test berkisar 20 hingga 85. Terjadi kenaikan nilai yang signifikan karena mahasiswa sangat tertarik untuk menggunakan mobile learning fotografi kearifan lokal Palembang. Mobile learning kearifan lokal Palembang sangat membantu mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai kearifan lokal daerah Palembang karena kesulitan yang dialami oleh mahasiswa selama ini yaitu sulitnya mendapatkan sumber tertulis mengenai kearifan lokal daerah Palembang.

Berdasarkan analisis data *post test* yang telah dilakukan terdapat 56.25% mahasiswa dapat mencapai nilai dengan kategori baik sekali kemudian

rincian 43,75% mahasiswa mendapatkan nilai dengan kategori baik Berikut merupakan perolehan skor *pre test* dan *post test*.

	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	N-Gain	Kategori
Jumlah	685		1405		13.1	
Rerata	4,28%	Rendah	8,78%	Tinggi	0,79	Tinggi

Tabel 4.8  
Rekapitulasi perolehan skor  
*pre test* dan *post test*

$$\begin{aligned}
 \text{N-Gain} &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{8,78 - 4,28}{10 - 4,28} \\
 &= \mathbf{0,79}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisa data *pre test* diperoleh rerata 4,28, sedangkan nilai rerata *post test* sebesar 8.78. Nilai rerata N-gain yaitu 0.79 dengan kriteria tinggi. Menurut Hake (1999), jika  $0,7 > g \geq 0,3$ , maka *NGain* yang dihasilkan termasuk dalam kategori tinggi. Berarti keefektifan mobile learning kearifan lokal Palembang terhadap hasil belajar mahasiswa memiliki kategori tinggi. Hal ini berarti dapat dinyatakan bahwa mobile learning kearifan lokal Palembang mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## **4.2 Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian ini telah dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan proses pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan produk berupa *monile learning* kearifan lokal Palembang yang praktis, dan efektif.

### **4.2.1 Praktikalitas *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang**

Pengujian praktikalitas dapat dilakukan melalui evaluasi *one to one* dan *small group*. Tahap evaluasi *one to one* dilakukan melalui wawancara dengan tiga orang mahasiswa. Sedangkan tahap *small group* dilakukan dengan mewawancarai tujuh mahasiswa. Komentar dan saran yang diberikan oleh mahasiswa digunakan sebagai acuan perbaikan *mobile learning* kearifan lokal Palembang. Setelah *mobile learning* kearifan lokal dikatakan praktis, tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan.

### **4.2.2 Efektifitas *Mobile Learning* Kearifan Lokal Palembang**

Setelah evaluasi *one to one* dan *small group* selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada mahasiswa semester lima yang berjumlah 16 mahasiswa. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas *mobile learning* kearifan lokal Palembang yang dikembangkan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Efektifitas *mobile learning* kearifan lokal Palembang dapat diketahui melalui nilai *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum perkuliahan menggunakan *mobile learning* lokal Palembang. Sedangkan *post test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah perkuliahan menggunakan *mobile learning* kearifan lokal Palembang.

Berdasarkan analisis data *pre test* dan *post test* dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari nilai *pre test* ke nilai *post test*. Hal ini menunjukkan bahwa *mobile learning* kearifan lokal Palembang dapat membantu mahasiswa dalam perkuliahan kearifan lokal. Berdasarkan hasil

analisa data *pre test* diperoleh rerata 4.28 sedangkan nilai rerata *post test* 8.78. Nilai rerata N-gain yaitu 0.79 dengan kriteria tinggi. Menurut Hake (1999), jika  $0,7 > g \geq 0,3$ , maka *NGain* yang dihasilkan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini berarti dapat dinyatakan bahwa mobile learning kearifan lokal Palembang mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian pengembangan Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan ini menghimpun persebaran data kearifan lokal di Kota Palembang. Mobile Learning kearifan lokal Palembang berbasis Multiple Learning Objects dapat menjadi sumber pembelajaran yang menarik sekaligus dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang valid. Berdasarkan pembahasan mengenai pengembangan Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Mobile Learning berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan yang telah dikembangkan dinyatakan valid setelah dilakukan validasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
2. Mobile Learning yang telah dikembangkan dinyatakan praktis setelah dilakukan evaluasi one to one dan small group.

#### **5.2 Saran**

Sebagai kota dengan catatan historis yang panjang, Palembang memiliki warisan budaya yang sangat banyak. Jejak-jejak sejarah berupa bangunan, tempat ibadah, museum, kuliner, tradisi-tradisi yang dilakukan dan lain sebagainya harus menjadi perhatian khusus oleh pemerintah daerah. Jika tidak segera dilakukan upaya konservasi, bukan tidak mungkin warisan budaya tersebut akan tertimbun modernitas zaman.

## BAB VI

### ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

#### 6.1 Anggaran Biaya

Tabel 6.1 Anggaran Biaya Penelitian

No	JENIS BIAYA	SATUAN	VOLUME	BIAYA SATUAN (Rp)	TOTAL (Rp)
<b>1.</b>	<b>Honor Pembantu/Pecacah/Teknisi</b>				
	Tim Pembantu Peneliti	Orang x kali (jam/minggu)	3 orang x 10 minggu	175,000	5,250,000
	Tim Pembantu Survey	OR	3 x 30	10,000	900,000
	Tim Pengolah Data	Penelitian	1	2,250,000	2,250,000
	Tim Pembuatan <i>Mobile Learning</i>	Paket	1	3,000,000	3,000,000
<b>Subtotal 1</b>					<b>11,400,000</b>
<b>2.</b>	<b>Bahan/Perangkat Penunjang</b>				
	Kertas A4 80 gsm	Rim	6	50,000	300,000
	Catridge Colour	Buah	2	100,000	200,000
	Tinta Printer	Botol	3	200,000	600,000
	Hardisk Eksternal 500 GB	Buah	1	500,000	500,000
	Paket/Kuota Internet	Paket	12	100,000	1,200,000
<b>Subtotal 2</b>					<b>2,800,000</b>
<b>3.</b>	<b>Perjalanan</b>				
	Transportasi	Orang x kali	3 x 5	100,000	1,500,000
	Perjalanan ke Objek Instansi (Pengambilan sampling data teknis)	Orang x kali	3 x 5	100,000	1,500,000
	Perjalanan Ke Objek Instansi (Survey)	Orang x kali	3 x 5	100,000	1,500,000
	Perjalanan Ke Objek Instansi (Pengujian Hasil)	Orang x kali	3 x 5	100,000	1,500,000
	Perjalanan Ke Objek Instansi (Pengambilan data hasil pengujian)	Orang x kali	3 x 5	100,000	1,500,000
<b>Subtotal 3</b>					<b>7,500,000</b>
<b>4.</b>	<b>Pengolahan Data dan Lain-lain</b>				
	Validasi Ahli Bahasa	Orang x kali	2 x 1	700,000	1,400,000
	Validasi Ahli Materi	Orang x kali	2 x 1	700,000	1,400,000
	Validasi Ahli <i>Mobile Learning</i>	Orang x kali	2 x 1	700,000	1,400,000
	Editing Foto dan Video	Paket	1	1,100,000	1,100,000
	Sewa Kamera	Set	1	1,300,000	1,300,000
	Biaya Pembuatan ( <i>Multiple Learning Objects</i> )	Paket	1	2,000,000	2,000,000
	Pembuatan Desain Grafis ( Info Grafis)	Paket	1	500,000	500,000
	Pembuatan Buku Ajar	Paket	1	500,000	500,000
	Pembuatan Video Pembelajaran	Paket	1	500,000	500,000
	Pembuatan Game Learning	Paket	1	1,000,000	1,000,000
	Pengadaan Laporan Kemajuan	Eksemplar	6	100,000	600,000
	Pengadaan Laporan Akhir	Eksemplar	6	100,000	600,000
	Pengadaan Arsip di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Palembang	Paket	1	500,000	500,000
	Pendaftaran Seminar Internasional	Paket	1	3,000,000	3,000,000
	Pembuatan Poster/ <i>Banner</i>	Paket	1	500,000	500,000

	Publikasi Prosiding	Paket	1	4,000,000	4,000,000
	Publikasi Jurnal SINTA 2	Paket	1	2,000,000	2,000,000
	Proofreading	Paket	1	4,000,000	4,000,000
<b>Subtotal 4</b>					<b>26,300,000</b>
<b>TOTAL</b>					<b>48,000,000</b>

## 6.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama 9 bulan setelah pengesahan dan tanda tangan kontrak penelitian, seperti yang akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	BULAN KE								
		2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Membuat Instrumen									
2.	Pencarian Data ke berbagai Pihak Terkait									
3.	Pendataan ke Berbagai Sumber Informasi									
4.	Pengolahan Data (hasil wawancara, sumber buku atau laporan, foto, dan video)									
5.	Pembuatan Desain Grafis (InfoGrafis)									
6.	Membuat Buku Ajar									

7.	Membuat Video Pembelajaran									
8.	Membuat Game Learning									
9.	Pengolahan data									
10.	Penyusunan Laporan Penelitian									
11.	Seminar Penelitian									
12.	Pengumpulan Laporan									

## **BAB VII**

### **PELAKSANAAN DAN KERJASAMA PENELITIAN**

Penelitian ini akan dikerjakan oleh beberapa dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya yang telah banyak melakukan penelitian dan berpengalaman melakukan penelitian dengan berbagai tema pendidikan dan sejarah. Pelaksanaan penelitian ini juga akan melibatkan beberapa orang mahasiswa yang bertugas mengumpulkan data dan mentabulasi data penelitian.

Beberapa mitra kerjasama dalam penelitian ini diantaranya:

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan
- Dinas Pariwisata Kota Palembang
- Lembaga adat Kota Palembang
- Dewan Kesenian Kota Palembang Sumatera Selatan
- Balai Arkeologi Provinsi Sumatera Selatan
- Tokoh Sejarah Lokal Sumatera Selatan
- Tokoh Seni dan Budaya Kota Palembang
- Sejarawan Kota Palembang

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 69–93. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 118–124. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i22018p0107>
- Alimin. (2018). Menggali Kearifan Lokal Sumatera Selatan Melalui Pedestrian Jalan Jendral Sudirman. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*, 238–248.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA MATERI TEKNIK DASAR TENDANGAN PENCAK SILAT KELAS VII SMP NEGERI 4 SUKASADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga, Volume 5 Nomor 2, Edisi November 2020 LATIHAN*, 5, 62–65. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- El-Sofany, H. F., & El-Haggar, N. (2020). The effectiveness of using mobile learning techniques to improve learning outcomes in higher education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(8), 4–18. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I08.13125>
- Kesuma, A. I. (2017). *KEARIFAN LOKAL DAN PENDIDIKAN ERA GLOBAL DI INDONESIA. 1*, 1–11.
- Li, J., Krishnamurthy, S., Pereira Roders, A., & van Wesemael, P. (2020). State-of-the-practice: Assessing community participation within Chinese cultural World Heritage properties. *Habitat International*, 96. <https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2019.102107>

- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Mulyati, Sari, A. W., & Danti, S. I. (2018). *Aplikasi Graduation Organizer Berbasis Mobile*. 4(1), 1–13.
- Musahrain, Suryani, N., & Suharno. (2017). Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 125–131.
- Nawiyanto, & Endrayadi, E. C. (2016). Kesultanan Palembang Darussalam Sejarah dan Warisan Budayanya. *Jember: Jember University Press Dan Tarutama Nusantara*, 1–207.
- Nugroho, S. (2014). Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1 Semarang. *Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 1.
- Prambana, Y., Basuki, R., & Supadi. (2020). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN EJAAN DALAM TEKS HASIL OBSERVASI SISWA KELAS X SMAN 01 BENGKULU TENGAH. *JURNAL ILMIAH KORPUS*, 4(3), 413–424. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.8327>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rusmulyani, K. (2020). Study Pengembangan Pendidikan Dan Pelatihan. *Susunan Artikel Pendidikan*, 5(2), 101–108.
- Sabna, E. (2020). Analisis Text Mining Dari Hasil Wawancara. *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(1), 46–48. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss1.157>
- Senduk, E. P., Sinsuw, A., & Karouw, S. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–5. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>
- Shanie, A., Sumaryanto, T., & Triyanto. (2017). Busana Aesan Gede dan Ragam

- Hiasnya sebagai Ekspresi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat Palembang. *Catharsis*, 6(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/catharsis.v6i1.17031>
- Supiyah, Hudaidah, & Susanti, L. R. (2018). Menggali Nilai Kearifan Lokal Suku Basemah Melalui Kebudayaan Guritan. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 46–59. <https://doi.org/10.36706/jc.v7i2.6897>
- Viatra, A. W., & Triyanto, S. (2014). Seni Kerajinan Songket Kampoeng Tenundi Indralaya, Palembang. *Ekspresi Seni*, 16(2), 168. <https://doi.org/10.26887/ekse.v16i2.73>
- Widayanti, T. (2021). Use of Google Form in Support of Data Collection for Student Scientific Work. *Judimas*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.30700/jm.v1i1.1015>
- Wijaya, A. A., Syarifuddin, S., & Dhita, A. N. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Adat Kajang Lako di Jambi. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 60–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v10i1.11488>

## Biodata Pengusul Penelitian Unggulan Kompetitif Universitas Sriwijaya

### 1. Biodata Ketua Peneliti

#### A. Identitas Diri

1.	NamaLengkap	Dr. Syarifuddin, M.Pd.
2.	Pangkat/Gol	Penata/ III-c
3.	JabatanFungsional	Lektor
4.	JabatanStruktural	Koordinator Prodi PendiidkanSejarah FKIP UniversitasSriwijaya
5.	NIP	198411302009121004
6.	NIDN	0027098105
7.	Tempat, TanggalLahir	Lahat, 30 November 1984
8.	AlamatRumah	Griya Sejahtera Blok C1 No.4, Indralaya, OganIlir, Sumatera Selatan, KodePos 30662.
9.	No. Telepon/Fax/HP	081377537613
10.	Alamat Kantor	Jalan Raya Palembang-Prabumulih Km.32, Indralaya, OganIlir, Sumatera Selatan, KodePos 30662.
11.	No. Telepon/Fax	0711580058
12.	Alamat Email	<a href="mailto:syarifuddin.unsri@gmail.com">syarifuddin.unsri@gmail.com</a> / <a href="mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id">syarifuddin@fkip.unsri.ac.id</a>
13.	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 30 orang; S2 = 1 orang; S3 = ... orang
14.	Mata kuliah yang diampuh	1. PendidikanKewarganegaraan
		2. PengantarPembelajaranBerbasis IT
		3. PenelitianPendidikanSejarah
		4. Sejarah Asia Selatan
		5. SejarahPendidikan
		6. KearifanLokal
		7.Kewirausahaan
		8. PengenalanLapanganPersekolahan

#### B. Riwayat Pendidikan

1. Program	S1	S2	S3
2. Nama PT	UniversitasSriwijaya	UniversitasSriwijaya	UniversitasNegeri Jakarta
3. BidangIlmu	PendidikanSejarah	TeknologiPendidikan	TeknologiPendidikan
4. TahunMasuk	2002	2007	2014
5. Tahun Lulus	2006	2009	2018
6.JudulSkripsi/Tesis/	PengaruhPengguna	Pengembangan Model	PengembanganBahanPe

Disertasi	an OHP sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Ilmu Sosial SMAN 1 Inderalaya	SosiodramadenganMeninggunakan Media Teater di SekolahMenengahAtas 9 Palembang	mbelajaranHybrid LearningBerdasarkanVirtual Museumpada Mata KuliahSejarah Nasional Indonesia di UniversitasSriwijaya
7.NamaPembimbing/ Promotor	Dra. Yunani, M.Pd./Dra. Farida, M.Si.	Prof. Dr. FuadAbd. Rachman, M.Pd./ Dr. Aisyah AR., M.Pd.	Prof. Dr. Zulfiati, M.Pd./ Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc.

### C. Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2011	Pengembangan Model SosiodramadenganMeninggunakan Media Teater di Program Studi PendidikanSejarah	DIPA UNSRI SateksDosenMuda	Rp.6.800.000
2.	2011	Implementasi Model PembelajaranInquiridanPermainanPuzzle padaPembelajaranSejarah di Program StudiPendidikan Sejarah FKIP Unsri	HibahPenelitian FKIP UNSRI	Rp.3.000.000
3.	2012	Pengembangan Model PembelajaranSosiodramadenganMeninggunakan Media Film DokumenterSekunder di Program StudiPendidikanSejarah FKIP UNSRI	DIPA UNSRI SateksDosen Muda	Rp.8.000.000
4.	2012	Implementasi Model PembelajaranKooperatifTipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) untukMeningkatkanKualitasPembelajaran di FKIP Unsri	HibahPengajaran FKIP UNSRI	Rp.10.000.000
5	2013	Pengembangan Indie Movie sebagai Media Pembelajaran di Program StudiPendidikanSejarah Unsri	HibahPenelitian FKIP UNSRI	Rp.10.000.000
6	2013	Implementasi Model PenugasanMovie MakeruntukMeningkatkanKualitasPe	HibahPengajaran FKIP UNSRI	Rp.7.500.000

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
		mbelajaran Sejarah Asia Selatan		
7	2013	Perancangandan Implementasi <i>E-Learning</i> dan Animasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam	Hibah <i>Elearning</i> UNSRI	Rp.20.000.000
8	2013	Perancangandan Implementasi <i>E-Learning</i> dan <i>Movie Maker</i> untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Pendidikan	Hibah <i>Elearning</i> UNSRI	Rp.20.000.000
9	2014	Evaluasi Implementasi Program Kewirausahaan Mahasiswa Universitas Sriwijaya sebagai Upaya Menemukan Model Alternatif untuk Pemberdayaan Ekonomi Mahasiswa	Hibah Bersaing BOPTN UNSRI	Rp.26.250.000
10	2017	Pengembangan Bahan Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Virtual Museum</i> pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya	Hibah Disertasi, DIKTI	Rp.53.000.000
11	2019	Pengembangan Ensiklopedia Seni, Budaya dan Pariwisata Palembang	Hibah Kompetitif UNSRI	Rp. 43.000.000
12	2019	<i>Development of Assessment Instruments Based on High Order Thinking Skills to Measure Critical Thinking of Social Studies Students (A Study in Indonesia and Sudan)</i>	Hibah Kolaborasi Internasional FKIP UNSRI	Rp.200.000.000
13	2019	Hubungan Sriwijaya dengan Temasek (Singapura)	Hibah Kompetitif FKIP UNSRI	Rp.47.500.000
14.	2020	Pengembangan Galeri Fotografi Kearifan Lokal Palembang dan Surakarta	Hibah Kompetitif FKIP UNSRI	Rp. 50.000.000

#### D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat

No.	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah

No.	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2011	Pelatihan Pembelajaran Multimedia <i>Digital Storytelling</i> Berbasis Film- Film Dokumenter Sejarah bagi Guru-Guru Se-Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir	BOPTN UNSRI	Rp.3.000.000
2	2013	Pendampingan Kewirausahaan bagi Pengurus Kesatuan Organisasi Gotong Royong (Kosgoro) Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan	BOPTN UNSRI	Rp.4.000.000
3	2014	Pelatihan Pembuatan Naskah Drama sebagai Media Pada Model Pembelajaran Sosiodrama Untuk Guru SMP-MTs Se-Kecamatan Indralaya	BOPTN UNSRI	Rp.7.000.000
4	2014	Pelatihan Penyelenggaraan Jenazah pada Persatuan Amal Kematian (PAKEM) Melati Perum Griya Sejahtera	BOPTN UNSRI	Rp.7.000.000
5	2019	Pelatihan Pembuatan Buku Ajar bagi Guru-Guru Sejarah Se-Kota Lubuk Linggau	BOPTN UNSRI	Rp.12.000.000
6	2019	Penyuluhan dan Pelatihan Pembuatan Laporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sejarah Sekolah Menengah Atas di Palembang	PNBP FKIP UNSRI	Rp.13.750.000
7	2020	Pendampingan Podcast Materi Kedatuan Sriwijaya bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Se-Kota Lubuk Linggau	BOPTN UNSRI	Rp.12.500.000

### E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Nama Jurnal
1	2011	Implementasi Model Pembelajaran Inquiridan Permainan <i>Puzzle</i> pada Pembelajaran Sejarah di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unsri	Volume 5 No. 02, September 2012	Forum Sosial Pendidikan IPS FKIP UNSRI
2	2013	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di FKIP Unsri	Volume VI No.02 September 2013	Forum Sosial Pendidikan IPS FKIP UNSRI
3	2013	Pengaruh Penggunaan OHP sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosial Kelas XI Ilmu Sosial Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Inderalaya	Volume VI, Cetakan Ke-15	Jendela Pengetahuan Lembaga Perhatian Pendidikan Masyarakat Maluku
4	2013	Pengembangan Model Pembelajaran Sosiodrama dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Sekunder terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Sejarah FKIP UNSRI	Volume VI No.02 September 2013	Forum Sosial Pendidikan IPS FKIP UNSRI
5	2013	Pengembangan Model Pembelajaran Sosiodrama dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Sekunder terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Prodi Sejarah FKIP UNSRI	Volume 2 No.1 Agustus 2013	Ripteksi Kependidikan PGRI
6	2014	Perancangan dan Implementasi Elearning Menggunakan Aplikasi Camtasi dan Flash untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Pendidikan	Volume 3 No.5 Februari 2014	Criksetra: Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah
7	2017	<i>Virtual Museum: A Learning</i>	Volume 4 No.6	<i>International</i>

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Nama Jurnal
		<i>Material of Indonesia National History</i>	November, 2017	<i>Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)</i>
8	2019	<a href="#">Pengembangan Model Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android pada Mata Kuliah Sejarah ASEAN</a>	Volume 5 No.3 Mei, 2019	Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah
9		<a href="#">Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Ekopedagogik Untuk Menumbuhkan Green Behaviour Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia Iii</a>	Volume 5 No.1 Agustus, 2019	Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah
10	2019	<a href="#">Mahkamah Kehormatan Dewan (MKD) dan Penegakan Kode Etik DPR RI (DPR Honorary Council and The Enforcement Of The Code of Ethics)</a>	Volume 22 No.1 Desember, 2019	Kajian
11	2019	<a href="#">Adat Pernikahan Rasan Tuha di Desa Suka Negeri Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Tahun 1995-2015</a>	Volume 8 No.2 Desember, 2019	<i>Journal of Indonesian History</i>
12	2020	<a href="#">Student Development Zone: Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Critical Thinking Orientation</a>	Volume 7 No.9 Oktober, 2020	<i>International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)</i>

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul/ Penyelenggara	Tempat
1.	Seminar Nasional Pendidikan Sejarah	Pengembangan Model Sosio drama dengan Menggunakan Media Teater di Program Studi Pendidikan Sejarah	Universitas Negeri Jakarta, Mei 2013
2.	Seminar Nasional Pengembangan Kualitas Karir Mahasiswa Wirausaha	Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan di Program Studi Pendidikan Sejarah	Universitas Sebelas Maret Solo, November 2013

		FKIP Universitas Sriwijaya	
3.	Workshop Kesejarahan guru Sejarah se Sumatera Selatan Tahun 2014	Nara sumber, Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya- Dirjen Kemendikbud.	Palembang, 22-24 Mei 2014
4.	Seminar Nasional Pendidikan Peningkatan KualitasSDM dalamMenyongsong Masyarakat Ekonomi Asia	Desain <i>E-Learning</i> Berbasis Moodle Menggunakan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Animasi dan <i>Movie Maker</i> pada Mata Kuliah Kewirausahaan	Universitas Negeri Jakarta, Mei 2015
5.	Workshop Kesejarahan guru Sejarah se Sumatera Selatan Tahun 2016	Nara sumber, Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya- Dirjen Kemendikbud.	Palembang, 27-29 Juli 2016
6.	Seminar Kegiatan Pelestarian Nilai Kepahlawanan, keperintisan dan kesetiakawanan sosial	Transformasi Nilai-nilai Kepahlawanan, keperintisan dan kesetiakawanan sosial kepada Generasi Muda, Depsos Prov. Sumsel.	Palembang , 28 April 2015.
7.	Workshop Penulisan artikel Ilmiah 2016	SMA Srijaya Negara Palembang	Palembang, 10-11 Juni 2016
8.	Workshop Implementasi Kurikulum 2013 (Revisi 2016)	SMA Srijaya Negara Palembang	Palembang, 15-16 April 2016
9.	Forum Dialog Komunikasi Dalam rangka Revitalisasi Nilai Nilai Sejarah Kebangsaan Melalui Revolusi Mental di Provinsi Sumatera Selatan	Palembang, Kesbangpol Prov. Sumatera Selatan.	Palembang, 3 Mei 2016.
10.	3rd Sriwijaya University Learning asnd Education International Conference 2018	<i>The Development of Virtual Museum With Unity 3D of Learning History</i>	Universitas Sriwijaya, Oktober 2018
11.	4rd Sriwijaya University Learning asnd Education International Conference 2018	<i>Cuisine as Cultural Identity of Palembang Residents</i>	Universitas Sriwijaya, Oktober 2020

### G. Karya Buku

No	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	2019	Perjuangan Rakyat Musi Rawas dalam Revolusi Fisik 1947-1949		

2.	2002	Sejarah dan Peranan Subkoss dalam Perjuangan Rakyat Sumbagsel (1945-1950).		
3.	2016	Sejarah Nasional Indonesia V	500	UNSRI Press
4.	2017	Kewirausahaan	200	UNSRI Press
5.	2017	Sejarah Pendidikan	200	UNSRI Press
6.	2017	Pendidikan Kewarganegaraan	200	UNSRI Press

Indralaya, Februari 2021  
Peneliti,

Dr. Syarifuddin, M.Pd  
NIP.198411302009121004

## 2. Biodata Anggota Peneliti I

### A. Identitas Peneliti

No	Nama Lengkap (dengan gelar)	Drs. Alian, M.Hum.
1.	Pangkat/Gol	Pembina Tingkat I/ IV-b
2.	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
3.	Jabatan Struktural	Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
4.	NIP	195803011986031004
5.	NIDN	0001115804
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Manna, 1 Maret 1958
7.	Nomortelp/fax/HP	081267064468
8.	Alamat Kantor	Jl. Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir
9.	Nomortelp / fax	0711-580085
10.	Alamat email	<a href="mailto:Aliansair.fkipunsri@gmail.com">Aliansair.fkipunsri@gmail.com</a>
11.	Lulusan yang Telah dihasilkan	S1 : 100 orang. S2 ; --- orang; S3 : --- orang
12.	Mata kuliah yang diampu	Pengantar Ilmu Sejarah Sejarah Nasional Indonesia V Metodologi dan Historiografi Sejarah Sejarah Nasional Indonesia IV Sejarah Amerika Sejarah dan Perkembangan Pendidikan

### B. Riwayat Pendidikan

Program	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sriwijaya	Universitas Indonesia	
Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Ilmu Sejarah	
TahunMasuk-Lulus	1984	2000	
Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi	Pengaruh Pendidikan Belanda terhadap Perkembangan Pendidikan Formal di Bengkulu	Negara Sumatera Selatan Dalam Konflik Elite Politik Lokal 1948-1950	
Nama Pembimbing/ Promotor		Dr. Susanto Zuhdi Prof. Dr. R.Z. Leirissa, M.A.	

### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2014	Strategi Mempercepat Skripsi Historis Mahasiswa Melalui Penerapan Model Role RDED ( <i>Resources Documentary Library – Resources Data E- Digital</i> )	DIKTI	Rp. 40.000.000
2.	2016	Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Melalui Pendekatan Interaktif Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Barat Daya di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI	Hibah Pengajaran FKIP UNSRI	Rp. 10.000.000
3.	2017	Peranan Dan Hubungan Wilayah Baru Terhadap Kedatuan Sriwijaya Sebagai Materi Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal	PNPB FKIP UNSRI	Rp. 70.000.000
4.	2017	Diaspora Keturunan Dan Pengikut SMB II Di Kepulauan Maluku	Direktorat Sejarah	Rp. 50.000.000

### D. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2015	Penyuluhan pelestarian bangunan cagar budaya peninggalan Kesultanan Palembang dan Kolonial Belanda di Kota Palembang	PNPB FKIP UNSRI	10.000.000
2.	2017	Pendampingan Masyarakat Dalam Melestarikan Dan Mengembangkan Makam Pangeran Sido Ing Rajeg Sebagai Obyek Wisata Sejarah	PNPB FKIP UNSRI	10.000.000
3.	2018	Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-Guru IPS di SMP Srijaya Negara	PNPB FKIP UNSRI	10.000.000

### E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Judul Artikel Ilmiah	Vol./No./Tahun	Nama Jurnal
-----	----------------------	----------------	-------------

1.	Perubahan Sosial di Kelurahan Sari Bunga Mas Kabupaten Lahat 2007-2013	Vol. 3 No. 6 Tahun 2014	Criksetra
2.	Pengaruh Bahan Ajar Metodologi Sejarah Terhadap Ketepatan Penulisan Skripsi Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI	Vol. 4 No. 7 Tahun 2015	Criksetra
3.	Perkembangan Pemerintahan Marga di Ujan Mas Kabupaten Muara Enim Tahun 1975-1983	Vol 8, No.15 (2019)	Criksetra( <a href="https://ejournal.unsri.ac.id">https://ejournal.unsri.ac.id</a> )

Inderalaya, Februari 2021  
Peneliti,

Drs. Alian Sair, M. Hum  
NIP 195803011986031004

### 3. Biodata Anggota Peneliti II

#### A. Identitas Peneliti

1.	Nama Lengkap	Drs. Sani Safitri, M.Si.
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	196901011993022001
5.	NIDN	000108691
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Batang Kabung, 01 Januari 1969
7.	E-mail	sani.safitri@yahoo.com
8.	Nomor Telepon/HP	081367684211
9.	Alamat Kantor	Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unsri Indralaya Ogan Ilir
10.	Nomor Telepon/Fax	0711580058
11.	Lulusan yang telah dihasilkan	-
12.	Mata Kuliah yang diampu	] 1. Pendidikan IPS
		2. Geografi Sejarah
		3. Sosiologi Antropologi
		4. Pendidikan Kewarganegaran

#### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Padang	UGM Yogyakarta	
Tahun Masuk	Lulus 1987	1992 1997	
Judul Skripsi/Tesis/Disertas	Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Pemanfaatan Lahan Pekarangan	Ekonomi Pelaku Mabilitas Sirkuler (Studi Kasus Di Kampung Ratmakan Yogyakarta)	

Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Marnis Nawi Dra. Kamila Latif M.Si	Prof. Kasto Drs. Dafri Agussalim, M.A	
--------------------------	--	---	--

### C. Pengalaman Penelitian

No	Judul	Penelitian	Tahun Jabatan	Dana
1.	Pemanfaatan Isu Aktual Dalam Pembelajaran mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan	2007	Ketua	Dikti
2.	Implementasi Model Pembelajaran Inquiri Dan Permainan Puzzle Pada Pembelajaran Sejarah Di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI	2011	Ketua	Hibah
3	Pemetaan Dan Peningkatan Mutu Pendidikan SMA Di Kota Prabumulih, Kabupaten Ogan Ilir dan Kabupaten Ogan Komering Ilir	2011	Anggota	Penelitian
4.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearaifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS SMP	2015	Anggota	Unsri
5.	Integrasi nilai Budaya Karakter bangsa Melalui Implementasi Model VCT Exploratori pada Mata Kuliah Pend. IPS di Prodi Pend. Sejarah	2016	Ketua	Dikti
6.	Implementasi Model Pembelajaran Controversial Issue untuk meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan	2017	Anggota	Dana

7.	Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam mata Pelajaran IPS di Sekolah Mengah Pertama	2018	Ketua	PNBP
8.	Implementasi LKPD berbasis Problem based learning untuk pembelajaran IPS di SMP dan efek potensialnya dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa	2019	Ketua	FKIP

#### D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah

No.	Judul artikel	Vol/No/Tahun	Nama Jurnal
1.	Development Of Instructional Materials Based Local Wisdom In Social Studies	Vol .2 No. 01 2016	Sriwijaya University Learning And Education International
2.	Integrasi Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa Melalui Implementasi Model Vct Tipe Examploritori Padamata Kuliah Pendidikan Ips.	Vol .6 No.11 2017	Criksetra
3.	Sejarah Perkembangan Otonomi Daerah Di Indonesia	Vol .5 No.9 Pebruari 2016	Criksetra
4.	El Nino, La Nina Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Di Indonesia	Volume 4. No. 8 Tahun 2015	Criksetra
5.	Telaah Geomorfologi Kerajaan Majapahit	Volume 4. No. 7 Tahun 2015	Criksetra
6.	Pembelajaran Ips Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah (Suatu Redefenisi Dan Reposisi)	Volume 3. No. 6 Tahun 2014	Criksetra
7.	Telaah Geomorfologis Kerajaan	Volume 3. No. 5	Criksetra

	Sriwijaya	Tahun 2014	
8.	Pemetaan Dan Peningkatan Mutu Pendidikan SMA Di Kota Prabumulih, Kabupaten Ogan Ilir, Dan Kabupaten Ogan Komering Ilir	Volume -. No. - Tahun 2011	FKIP UNSRI
9.	Perkembangan Kehidupan Sosial Ekonomi Dan Budaya Petani Gambir Di Desa Toman Kecamatan Babat Toman Kabupaten Musi Banyuasin Tahun 1990-2015	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
10.	Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Neg...	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
11.	Pengaruh Penggunaan media Bulletin Board Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
12.	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
13.	Ketahanan Sosial Dan Ekonomi Keluarga Pelaku Mobilitas Sirkuler: Suatu Tinjauan Dari Perspektif Gatra Sosial Ekonomi;(Kasus Di Kampung Ratmakan Kota Madia Yogyakarta	Volume -. No. - Tahun 1999	Universitas Gadjah Mada
14.	Tokoh-Tokoh Besar Kesultanan Palembang Darussalam	-	-
15.	Perkembangan Pendidikan Di Palembang Pada Tahun 1942-1950 (Sumbangan Materi Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Pendidikan)	Volume 7. No. 13 Tahun 2018	Criksetra
16.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value	Volume 7. No. 13	Criksetra

	Clarification Technique) Terhadap Afeksi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 16 Palembang	Tahun 2018	
17.	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
18.	Integrasi Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa Melalui Implementasi Model Vct Tipe Exploratori Pada Mata Kuliah Pendidikan Ips Di Prodi Pendidikansejarah Fkip Unsri	Volume 6. No. 11 Tahun 2017	Criksetra
19.	Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
20.	Pengaruh Penggunaan media Bulletin Board Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya Tahun Ajaran 2016/2017	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
21.	Perkembangan Kehidupan Sosial Ekonomi Dan Budaya Petani Gambir Di Desa Toman Kecamatan Babat Toman Kabupaten Musi Banyuasin Tahun 1990-2015	Volume 6. No. 12 Tahun 2017	Criksetra
22.	Ketahanan Sosial Dan Ekonomi Keluarga Pelaku Mobilitas Sirkuler:: Suatu Tinjauan Dari Perspektif Gatra Sosial Ekonomi;(Kasus Di Kampung Ratmakan Kota Madia Yogyakarta)	-	Universitas Gadjah Mada
23.	Implementasi Model Controversial Issue Dalam Mata	Volume 15. No. 1	Criksetra

	Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan	Tahun -	
--	-----------------------------------	---------	--

Indralaya, Februari 2021  
Peneliti

Drs. Sani Safitri, M.Si.  
NIP 196901011993022001

#### 4. Biodata Anggota Peneliti III

##### A. Identitas Peneliti

1.	Nama Lengkap	Nur Fatah Abidin, S.Pd., M.Pd.
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	19910412 201903 1 023
5.	NIDN	(On progress)
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Karanganyar, 12 April 1991
7.	e-mail	<a href="mailto:nurfatah@staff.uns.ac.id">nurfatah@staff.uns.ac.id</a>
8.	Nomor Telepon/HP	082 190 102 937
9.	Alamat Kantor	Jl. Ir. Sutami No. 36 A, Ketingan, Surakarta 57126
10.	Nomor Telepon / Faks.	(0271) 648939
11.	Bidang keahlian	Pendidikan Sejarah
12.	Mata Kuliah yang diampu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah Indonesia Kuno II (2019-sekarang)</li> <li>2. Sejarah Agraria (2019-sekarang)</li> <li>3. Kuliah Kerja Lapangan (2019-sekarang)</li> <li>4. Sejarah Dunia Mutakhir (2019-sekarang)</li> <li>5. Evaluasi Pembelajaran Sejarah (2019-sekarang)</li> <li>6. Ilmu Pendidikan (2019-sekarang)</li> <li>7. Sejarah Islam (2019-sekarang)</li> </ol>

##### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret	Universitas Sebelas Maret	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Pendidikan Sejarah	-
Tahun Masuk – Lulus	2009 - 2014	2015 – 2017	-

Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Pergeseran Kekuasaan di Keraton Surakarta	Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Indonesia Baru berbasis nilai Asthabrata dengan pendeaktan dekonstruktif untuk meningkatkan sikap kepemimpinan mahasiswa	-
Nama Pembimbing/Promotor	Prof. Dr. Hermanu Joebagio, Drs. Herimanto, M.Pd., M.Si.	Prof. Dr. Hermanu Joebagio, M.Pd., Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum.	-

### C. Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jlm (Juta)
1	2018	The Perils of Historical Truth in History Education: A Critical Discourse Analysis of the "Truth" In Historical Learning	VLIR Team Project: Education, Democracy, and The Legacy of Conflict: Prospect and Challanges of History and Civic Education in Indonesia Program Promotor: Prof. Arnim Langer (KU Leuven University), Promotor: Prof. Mada Sukmajati (UGM)	700 EURO/ 8.500.000,-

### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jlm (Juta)
-	-	-	-	-

### E. Publikasi Artikel dan Jurnal ilmiah

No	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	3 <sup>rd</sup> Asian Education Symposium	History Teachers' representation of Bhinneka Tunggal Ika: A Critical Discourse Analysis	3-4 Oktober 2018, UPI Bandung

2	Seminar Nasional Peringatan 60 tahun Seminar Sejarah Nasional 1957-2017, “Sejarah untuk Kebhinnekaan dan Ke-Indonesiaan	Narasi Nasionalisme dan Logika Oposisi Biner dalam Buku teks Sejarah dari Orde Baru hingga Post-Reformasi	14-17 Desember 2017, UGM Yogyakarta
3	10 <sup>th</sup> International Indonesia Forum	Memory and Imagination of Young Acehnese: On the Context of Pancasila	25-26 Juli 2017, UMY Yogyakarta
4	International Conference of Reform in the 21 <sup>st</sup> Century: Developments & Prospect	Asthabrata and the Concept of Ecological State	Oktober, 2016, Department of Public

Indralaya, Februari 2021  
Peneliti

Nur Fattah Abidin, S.Pd., M.Pd  
NIP 199104122019031023

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIPUS/NIDN : 198411302009121004/0027098105  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Perguruan Tinggi : Universitas Sriwijaya  
Pangkat/Golongan : Penata/ III-c  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Alamat : Griya Sejahtera Blok C1 No.4, Indralaya,  
Ogan Ilir, Sumatera Selatan, Kode Pos 30662.

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian saya dengan judul “Pengembangan Mobile Learning Berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Sejarah Lokal Palembang Sumatera Selatan” yang di usulkan dalam jenis penelitian Kompetitif Unsri Tahun 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui  
Ketua Lembaga Penelitian  
dan Pengabdian Masyarakat

Indralaya, Februari 2021

Yang Menyatakan,

Prof. Dr. Ir. H. M. Said, M.Sc.  
NIP 196208121987031003

Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP 198411302009121004

**PEDOMAN WAWANCARA TAHAP ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS MULTIPLE  
LERANING OBJETS PADA MATA KULIAH KEARIFAN LOKAL  
PALEMBANG  
(MAHASISWA)**

---

Yth. Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. Saya bermaksud mengajukan beberapa pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran pada mata kuliah kearifan lokal. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sumber belajar. Mohon kesediaan untuk menjawab pertanyaan dalam wawancara ini. Berikut adalah daftar pertanyaan wawancara :

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Respon</b>
1.	Apakah anda pernah melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera selatan?	Pernah, pada semester 5 mata kuliah kearifan lokal Palembang dilakukan secara daring dengan menggunakan Zoom serta <i>E-learning</i> yang telah disediakan oleh pihak kampus.
2.	Bagaimana menurut anda mengenai pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Keraifan Lokal Sumatera Selatan?	Sudah cukup, namun perlu adanya sumber referensi yang mencakup dari mata kuliah tersebut. Tentu cara ini sangat dibutuhkan seperti dengan adanya <i>website</i> maupun <i>mobile learning</i> yang sedang dilakukan penelitiannya
3.	Aplikasi apa yang sering digunakan oleh dosen dalam pembelajaran <i>online</i> Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan	Video youtibe, Blogspot ( <i>website</i> ). Namun secara pembahasan yang valid dan rinci belum ada atau belum disajikan.
4.	Setelah meelakukan pembelajaran <i>online</i> , apakah anda tertarik mempelajari Mata Kearifan Lokal Sumatera Selatan?	Sangat tertarik, apalagi kalau dikemas dalam <i>website</i> yang simple dan mudah diakses.

5.	Mengapa anda tertarik mempelajari Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan?	Karena pembendaan lokal sangat unik dan belum saya temui sebelumnya di daerah tempat tinggal saya.
6.	Hambatan apa yang anda alami selama melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan	Karen bukan berasal dari Palembang, tentu sulit mempelajari hal baru yang bukan dari daerah asal. Dengan begitu, kesulitannya adalah belum ada materi yang valid dan menarik dari sumber belajar mata kuliah tersebut.
7.	Apa metode yang digunakan dosen dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kerifan Lokal Sumatera Selatan?	Metode pembelajran interaktif, ceramah, serta mandiri.
8.	Sumber belajar apa saja yang sering digunakan dosen saat pembelajaran <i>online</i> berlangsung ?	Internet yang meliputi video, buku online, serta artikel
9.	Apakah anda sering menggunakan <i>Mobile/handphone</i> dalam mengakses materi, serta dalam mengikuti pembelajaran <i>online</i> ?	Saya lebih mudah dalam menggunakan perangkat handphone dalam mengakses materi karena lebih simple dan mudah hanya dengan sentuhan jari sudah mendapatkan informasi serta ilmu pengetahuan yang begitu luas.
10.	Apakah selama mengikuti pembelajaran <i>online</i> , anda mempunyai jaringan internet yang baik/lancar?	Lancar, selama dirumah ada wifi yang cukup lancar serta ada kartu provider yang lancar jaringannya.
11.	Bagaimana kelengkapan materi pembelajaran serta media pembelajaran yang sering digunakan oleh dosen dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> ?	Kurang lengkap dikarenakan hanya mengandalkan video atau tulisan yang belum tentu valid.
12.	Apakah perangkat pembelajaran berbentuk teknologi dapat membantu anda dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal?	Sangat membantu karena lebih efesien dan efektif.

13.	Apakah materi pembelajaran berupa bahan ajar digital mampu membantu anda dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan?	Sangat mampu membantu karena tidak lagi perlu mencari referensi tambahan lain yang belum tentu kevalidannya.
14.	Apakah media pembelajaran berupa infografis mampu membantu anda dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan?	Sangat mampu membantu karena lebih menarik dan sebagai penajian informasi yang lebih simple.
15.	Apakah media pembelajaran berupa audio-visual mampu membantu anda dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Keraifan Lokal Sumatera Selatan?	Sangat mampu membantu, karena sebagai pembelajaran yang variatif untuk membantu selama proses kegiatan belajar mengajar.
16.	Apakah media pembelajaran berupa E-book mampu membantu anda dalam melakukan pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Keraifan Lokal Sumatera Selatan?	Sangat mampu membantu karena butuh referensi yang luas.
17.	Apakah anda berharap kualitas pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan ditingkatkan?	Sangat berharap, karena ini merupakan identitas kita.
18.	Bagaimana pendapat anda apabila proses pembelajaran <i>online</i> pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikemas dalam sebuah perangkat <i>mobile learning</i> yang dilengkapi dengan bahan ajar digital, infografis serta media pembelajaran audio-visual?	Ini merupakan kombinasi yang apik dan bagus bila produk ini berhasil dikembangkan. Namun yang perlu diperhatikan adalah produk ini harus dapat diakses 24 jam dan dapat menjadi inovasi bagi tahun-tahun erikutnya yang dapat berupa film atau dan sebagainya.

**LEMBAR EVALUASI BAHASA PENGEMBANGAN MOBILE  
LEARNING BERBASIS MULTIPLE LERANING OBJETS  
PADA MATA KULIAH KEARIFAN LOKAL PALEMBANG**

---

**Nama Evaluator** : Akhmad Rizqi Turama S. Pd., M.A.

**Jabatan** : Dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa  
dan Sastra Indonesia

**FKIP Unsri Institusi** : Universitas Sriwijaya

---

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan di bawah ini.

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
1.	Bagaimana kesesuaian bahasa pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang dengan tingkat perkembangan psikologi mahasiswa?	Kesesuaian bahasa pada <i>Mobile Learning</i> berbasis Multiple Learning Objectsn pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan dengan tingkat perkembangan psikologi mahasiswa secara keseluruhan sudah sangat baik.
2.	Apakah bahasa yang digunakan dapat memotivasi mahasiswa untuk merespons pesan?	Kesesuaian antara bahasa dengan narasi secara keseluruhan sudah sangat baik. Bahasa yang digunakan dapat memotivasi mahasiswa untuk merespon pesan serta mudah untuk di pahami dan dicerna.
3.	Apakah bahasa pada <i>Mobile Learning</i>	Bahasa pada <i>Mobile Learning</i> berbasis

	Kearifan Lokal Palembang memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis?	Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan dapat memotivasi mahasiswa untuk berpikir kritis.
4.	Bagaimana ketepatan struktur kalimat pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Pada bagian ini, terdapat struktur pemilihan bahasa dan kalimat yang kurang tepat sehingga kurang enak untuk dibaca dan dapat menimbulkan kebingungan bagi pembaca. Seperti yang terdapat pada kalimat “ <i>sebelum dinamakan pempek, dikenal dengan nama kelesan</i> ” yang sebaiknya diganti dan menggunakan kalimat “ <i>sebelum dinamakan pempek, makanan ini dikenal dengan nama kelesan</i> ”.
5.	Bagaimana konsistensi penggunaan simbol / lambang pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Begitu juga dengan penggunaan simbol / lambang pada <i>Mobile Learning</i> berbasis Multiple Learning Objects pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan sudah konsisten.

Palembang, Oktober 2021  
Ahli Bahasa

Akhmad Rizqi Turama S. Pd., M.A.

**LEMBAR EVALUASI MEDIA PENGEMBANGAN MOBILE  
LEARNING BERBASIS MULTIPLE LERANING OBJETS  
PADA MATA KULIAH KEARIFAN LOKAL PALEMBANG**

**Nama Evaluator** : Dwi Suseno Wati, M.Pd  
**Jabatan** : Guru di SMP Negeri 4 Talang Kelapa  
**Institusi** : -

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber belajar ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah kiranya Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan di bawah ini.

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
1.	Bagaimana tingkat kesesuaian gambar dengan tema pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Sudah sesuai karena telah mengandung unsur warna-warna khas Palembang, seperti emas dan merah
2.	Bagaimana tingkat kesesuaian video dengan tema pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Pada tingkat kesesuaian video dengan tema <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang sudah sangat sesuai karena mengangkat dan memasukkan video dari kearifan lokal Palembang seperti bangunan-bangunan bersejarah Palembang, kemudia video pariwisata rekreasi yang mencerminkan kearifan lokal Palembang serta adanya video berbagai tari sambut khas Palembang.
3.	Bagaimana keunikan objek gambar dengan tema pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Gambar yang digunakan beberapa kurang realistic, sehingga mengurangi keunikan/kekhasan kearifan local Palembang

4.	Bagaimana keunikan objek video dengan tema pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Untuk keunikan objek video sudah sangat sesuai dari segi pengambilan video yang sudah sesuai dan enak untuk ditonton sehingga dapat menambah kesan keberagaman dan keunikan dari kearifan lokal kota Palembang tersendiri.
5.	Bagaimana tingkat keterbacaan pesan yang disampaikan oleh gambar, video, animasi pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Baik, tulisan cukup jelas.
6.	Bagaimana kesesuaian komposisi warna pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Sesuai, pembaca tidak merasa terganggu dengan komposisi warna yang ditampilkan
7.	Bagaimana kesesuaian pencahayaan pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Sangat baik
8.	Bagaimana tingkat titik fokus objek pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang?	Cukup baik, hanya perlu ada pembenahan gambar agar lebih realistis dan objek kearifan local Palembang tetap menjadi focus utama dari produk
9.	Bagaimana tingkat keefektifan <i>Mobile Learning</i> dalam berkomunikasi dengan mahasiswa?	Kurang efektif, beberapa tombol belum berfungsi dengan baik.
10.	Bagaimana tata letak objek dengan objek lain yang ada disekitarnya?	Cukup sesuai.
11.	Bagaimana kesatuan objek dengan objek lain disekitarnya?	Cukup baik
12.	Bagaimana kesesuaian sudut pengambilan gambar dan video di dalam <i>Mobile Learning</i> ?	Dalam video mengenai kesesuaian sudut pengambilan gambar dan video dalam <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal

		Palembang ini sudah sangat bagus karena dalam pengemasan video sudah diperlihatkan sudut-sudut pengambilan video yang berbeda-beda dan pengambilan gambar yang pas sehingga dapat mengikat keunikan dan kemenarikan dari kota Palembang dari berbagai sudut.
13.	Apakah gambar pada <i>Mobile Learning</i> Kearifan Lokal Palembang sudah menarik?	Belum cukup menarik, dikarenakan masih ada gambar yang berupa sketsa dan hitam putih.
14.	Bagaimana kesesuaian penyajian teks yang ada dalam <i>mobile learning</i> ?	Sesuai
15.	Bagaimana kemudahan mengakses aplikasi <i>mobile learning</i> ?	Cukup mudah, hanya memerlukan ruang memori gawai yang cukup agar tidak ngelag ketika diakses.
16.	Bagaimana kemudahan penggunaan menu utama pada <i>mobile learning</i> ?	Cukup muda.
17.	Apakah konten yang tercantum dalam <i>mobile learning</i> bersifat informatif?	Cukup Informatif.

Palembang, Oktober 2021  
Ahli Media

Dwi Suseno Wati, M.Pd

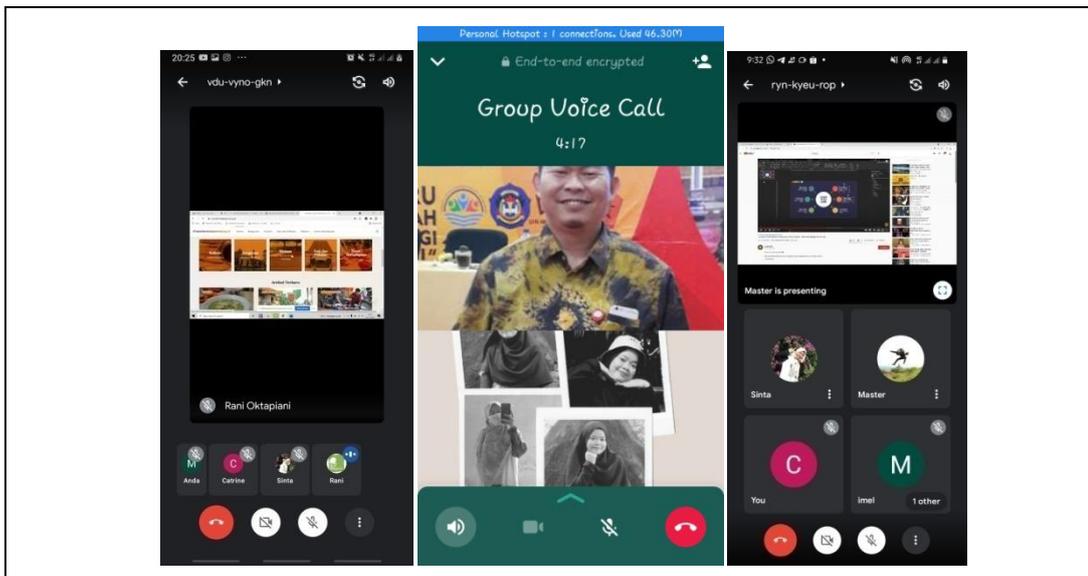
## KEGIATAN PENELITIAN



Kegiatan menyerahkan surat tugas dan kerjasama ke instansi terkait



Kegiatan mengisi kuesioner analisis kebutuhan



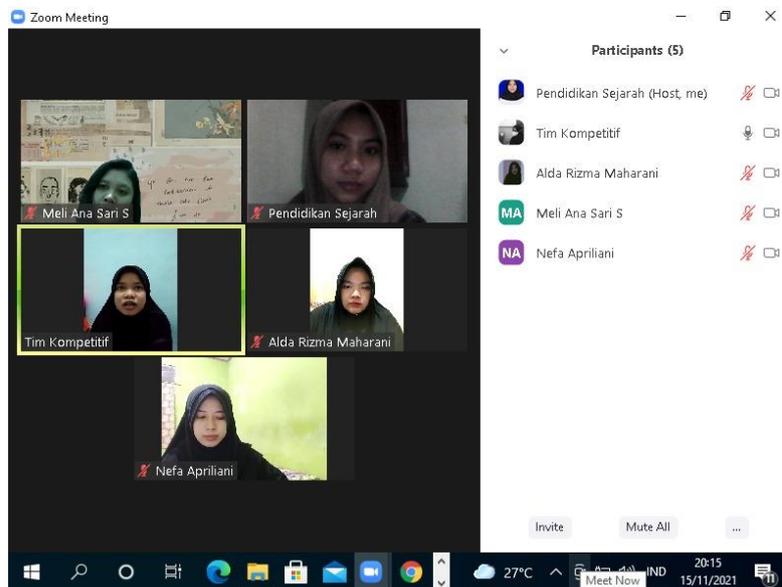
Kegiatan Rapat Online bersama anggota penelitian



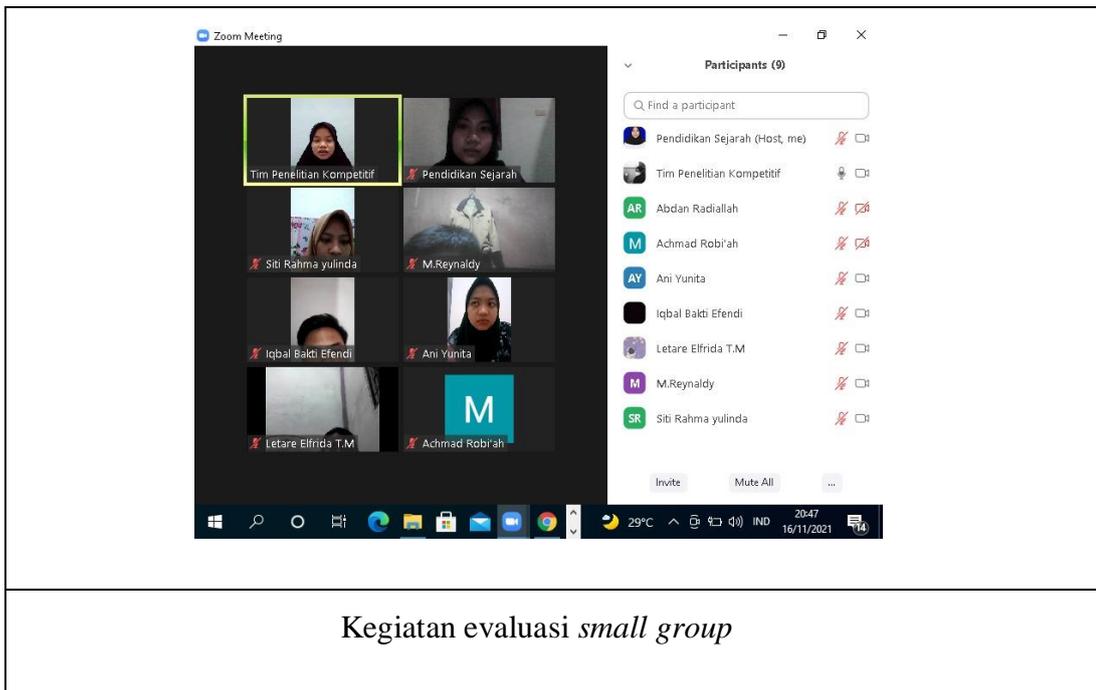
Kegiatan Pembuatan Mobile Learning



Kegiatan mencari sumber menenai kuliner di SMB II Palembang



Kegiatan evaluasi *one to one*



Kegiatan evaluasi *small group*