

PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF

LAPORAN

**PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM*
BERBASIS *WEB* DI PROVINSI SUMATERA
SELATAN**



Oleh:

Ketua	: Dr. Syarifuddin, M.Pd,	NIDN 0027098105
Anggota	: Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A,	NIDN 0025057304
	Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd,	NIDN 0427058002
	Drs. Alian, M.Hum,	NIDN 0001115804
	Siti Swasti Eka D,	NIM 06032682024012
	M. Reynaldy,	NIM 06041281924061
	Tamara Anggun Sari,	NIM 06041381924051
	Putri Mardiana,	NIM 06041281924024

Dibiayai oleh PNBPK FKIP Universitas Sriwijaya
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Unggulan Kompetitif
No. 1144/UN9.FKIP/TU.SB5/2022 tanggal 2 Agustus 2022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2022**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN KOMPETITIF
DANA PNBP FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN ANGGARAN 2022

1. Judul Penelitian : Pengembangan *Virtual Tour Museum* Berbasis Web di Provinsi Sumsel
2. Ketua
 - a. Nama Lengkap dan gelar akademik : Dr. Syarifuddin, M.Pd.
 - b. NIDN : 00270981005
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Jurusan/Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial/Pend. Sejarah
 - e. Alamat Rumah : Griya Sejahtera Blok C1 Nomor 04 RT/RW 002/001 Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan
 - f. Nomor Hp dan alamat e-mail : 081377537613/
syarifuddin.unsri@gmail.com
3. Anggota Peneliti 1 (Dosen)
 - a. Nama lengkap dan gelar akademik : Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A.
 - b. NIDN : 0025057304Anggota Peneliti 2 (Dosen)
 - a. Nama lengkap dan gelar akademik : Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd.
 - b. NIDN : 0427058002Anggota Peneliti 3 (Dosen)
 - a. Nama lengkap dan gelar akademik : Drs. Alian, M. Hum.
 - b. NIDN : 0001115804Anggota Peneliti 1 (Mahasiswa)
 - a. Nama lengkap : Siti Swasti Eka D
 - b. NIM/Semester : 06032682024012Anggota Peneliti 2 (Mahasiswa)
 - a. Nama lengkap : M. Reynaldy
 - b. NIM/Semester : 06041281924061/7Anggota Peneliti 3 (Mahasiswa)
 - a. Nama lengkap : Tamara Anggun Sari
 - b. NIM/Semester : 06041381924051/7Anggota Peneliti 4 (Mahasiswa)
 - a. Nama lengkap : Putri Mardiana
 - b. NIM/Semester : 06041281924024/7
4. Anggota Peneliti Mitra : -
 - a. Nama Lengkap dan gelar akademik : -
 - b. NIDN : -
 - c. Jabatan Fungsional : -
 - d. Jurusan/Program Studi : -

- e. Nomor Hp dan Alamat e-mail : -
5. Biaya yang diajukan : Rp 49.972.000,-
6. Sumber dana : PNBK FKIP Unsri, TA 2022

Mengetahui,
Koordinator UPPM FKIP Unsri

Indralaya, November 2022
Ketua

Sary Silvhiany, S.Pd. M.Pd., M.A., Ph.D. Dr. Syarifuddin, M. Pd.
NIP 1977081120021220003 NIP 198411302009121004

Menyetujui,
Dekan FKIP Universitas Sriwijaya

Dr. Hartono, M.A.
NIP 196710171993011001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
IDENTITAS PENELITIAN.....	viii
RINGKASAN	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Permasalahan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Subjek Penelitian	20
3.3 Prosedur Pengembangan	20
3.4 Instrumen Penelitian	24
3.5 Teknik Evaluasi	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.	27
4.1 Hasil Penelitian	27
4.2 Pembahasan	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	58
BAB VI ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN	59
6.1 Anggaran Biaya	59
6.2 Jadwal Penelitian	60
BAB VIII PELAKSANAAN DAN KERJASAMA PENELITIAN	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Peta Konsep Penelitian Pengembangan <i>Virtual Tour Museum</i> Berbasis <i>Web</i>	21
Tabel 3.2 Instrumen yang akan digunakan	24
Tabel 3.3 Tingkat Penilaian	25
Tabel 3.4 Kategori perolehan <i>N-Gain Score</i>	26
Tabel 4.1 Persentase Kebutuhan Fitur dalam Sumber Belajar dalam Persepsi Mahasiswa	28
Tabel 4.3 Identifikasi Karakteristik Peserta Didik	31
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	37
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Media	41
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	43
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Mahasiswa Pada Uji <i>One to one</i>	45
Tabel 4.8 Rekapitulasi Uji <i>One to one</i> Produk <i>Virtual Tour Museum</i> Negeri Sumatera Selatan	46
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Mahasiswa pada Evaluasi <i>Small Group</i>	47
Tabel 4.10 Hasil Pre Test Mahasiswa	48
Tabel 4.11 Hasil Post Test Mahasiswa	50
Tabel 4.12 Rekapitulasi Perolehan Skor Pre Test dan Post Test	52
Tabel 6.1 Anggaran Biaya	59
Tabel 6.2 Jadwal Kegiatan	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Roadmap Penelitian Pengembangan <i>Virtual Tour Museum</i> berbasis <i>Web</i> di Provinsi Sumatera Selatan	8
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan <i>Virtual Tour Museum</i>	23
Gambar 4.2 Alternatif Bentuk Evaluasi dalam Persepsi Mahasiswa	29
Gambar 4.3 <i>Flowchart Virtual Tour Museum</i> Negeri Sumatera Selatan	32
Gambar 4.4 Hasil Panorama 360° Ruang Museum Negeri Sumatera Selatan	34
Gambar 4.5 Prototipe 1 <i>Virtual Tour Museum</i> Negeri Sumatera Selatan	36
Gambar 4.7 Hasil Pre Test Mahasiswa	49
Gambar 4.6 Kegiatan Perkuliahan	50
Gambar 4.7 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Penelitian/Survei Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	68
Lampiran 2. SK Penelitian Museum Negeri Sumatera Selatan	70
Lampiran 3. SK Penelitian Museum Sriwijaya	71
Lampiran 4. Biodata Pengusul Penelitian Kompetitif Universitas Sriwijaya ..	72
Lampiran 5. Surat Pernyataan	101
Lampiran 6. Pedoman Instrumen Analisis Kebutuhan	102
Lampiran 7. Lembar Observasi Sarana dan Prasarana	109
Lampiran 8. Lembar Evaluasi Bahasa	111
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Materi	116
Lampiran 10. Lembar Evaluasi Media	120
Lampiran 11. Lembar Evaluasi Desain Pembelajaran	128
Lampiran 12. Wawancara <i>One to One</i>	134
Lampiran 13. Wawancara <i>Small Group</i>	137
Lampiran 14. <i>Storyboard Virtual Tour</i> Museum Negeri Sumatera Selatan ..	139
Lampiran 15. Kegiatan Penelitian	145

IDENTITAS PENELITIAN

Identitas Peneliti

Identitas Ketua Pelaksana

1. NIDN : 00270981005
2. Nama : Dr. Syarifuddin, M.Pd.
3. Jabatan : Lektor
4. Email Pengusul : syarifuddin@fkip.unsri.ac.id
5. Isian Curriculum Vitae (CV) : terlampir
6. Isian ID Sinta : 5981829
7. Isian H-Index : 3

Identitas Anggota Dosen 1

1. NIDN : 0025057304
2. Nama : Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A.
3. Pangkat dan Jabatan : Lektor
4. Email Pengusul : dedi.irwanto@unsri.ac.id
5. Isian Curriculum Vitae (CV) : terlampir
6. Isian ID Sinta : 5998616
7. Isian H-Index : 6

Identitas Anggota Dosen 2

1. NIDN : 0427058002
2. Nama : Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd.
3. Pangkat dan Jabatan : Asisten Ahli
4. Email Pengusul : ernretnasafitri@fkip.unsri.ac.id
5. Isian Curriculum Vitae (CV) : terlampir
6. Isian ID Sinta : 6071237
7. Isian H-Index : 3

Identitas Anggota Dosen 3

1. NIDN : 0001115804
2. Nama : Drs. Alian, M.Hum.
3. Pangkat dan Jabatan : Lektor Kepala
4. Email Pengusul : aliansair.fkipunsri@gmail.com
5. Isian Curriculum Vitae (CV) : terlampir
6. Isian ID Sinta : 6109420
7. Isian H-Index : 0

B. Identitas Usulan

1. Bid. Penelitian : Pendidikan Sejarah
2. Jud. Penelitian : Pengembangan *Virtual Tour Museum* Berbasis *Web* di Provinsi Sumatera Selatan
3. Tahun : 2022 / 8 bulan
4. Biaya yang diusulkan di tahun berjalan : Rp. 49.972.000,-

C. Lembaga Pengusul

1. Nama unit lembaga pengusul : FKIP UNSRI
2. Sebutan jabatan unit : Dekan
3. Nama pimpinan : Dr. Hartono, M.A.
4. NIP/NIK pimpinan : 196710171993011001

RINGKASAN

Museum berperan untuk membantu seseorang memahami informasi dan konteks melalui interaksi singkat. Museum termasuk dalam sumber belajar yang bersifat kontemporer. Museum juga memiliki fungsi sebagai sumber belajar yang bersifat mendidik. Kegiatan kunjungan museum juga sebagai sarana belajar yang memberikan inovasi berbeda dalam belajar. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan *virtual tour museum* di Provinsi Sumatera Selatan untuk kepentingan sejarah, ilmiah, atau budaya yang diakses melalui media elektronik yang dapat memberikan pengalaman belajar dalam konteks warisan budaya.

Hasil luaran simulasi yang didapat dari penelitian dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih nyata untuk menjelaskan koleksi maupun peninggalan bersejarah yang ada di museum tersebut yang sulit untuk dikunjungi maupun di hadirkan didalam proses pembelajaran. Koleksi yang akan dianalisis dan dikembangkan didalam *virtual tour museum* dimulai dengan prasasti, arca, manik-manik, artefak dan peninggalan bersejarah lainnya.

Pendekatan baru dalam pendidikan yaitu dengan menggunakan inovasi teknologi dalam pembelajaran. Pengalaman edukasi di museum dapat dinyatakan pembelajaran aktif dan pendekatan pendidikan konstruktif, pembelajaran kooperatif, dan pemahaman tentang pembelajaran melalui penemuan. Dalam proses ini, mahasiswa aktif secara mental dengan kegiatan yang melibatkan pengumpulan informasi, pemikiran dan studi pemecahan masalah.

Tujuan dari *virtual tour museum* pada penelitian ini adalah sebagai sumber belajar sejarah untuk menganalisis benda bersejarah serta bukti peninggalan sejarah yang berada pada museum di Provinsi Sumatera Selatan. Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk memahami peninggalan bersejarah yang ada di Provinsi Sumatera Selatan yang sulit di jangkau dengan bantuan *virtual tour museum* dapat menghemat waktu dan biaya dan dapat menganalisis secara detail dan dapat menghadirkan peninggalan sejarah dengan gambar yang lebih nyata dengan bantuan teknologi *virtual tour*, memberi manfaat secara teori dan aplikasi dalam mengetahui koleksi bersejarah di museum.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan Model ADDIE sebagai alat analisis dalam pengembangan, mengumpulkan data dan memproses data di lapangan. Penelitian ini juga akan mengumpulkan data-data melalui personal (budayawan, sejarawan).

Luaran wajib yang ditargetkan pada penelitian ini yaitu: publikasi ilmiah yang terbit pada Jurnal Nasional terindeks SINTA 2 (<http://diakronika.ppj.unp.ac.id/index.php/diakronika/about>), tesis dan skripsi, HKI *website virtual tour museum*. Sementara TKT yang diusulkan oleh peneliti ialah TKT level 4 yakni memvalidasi *virtual tour museum* dalam lingkungan yang relvan. Luaran tambahan berupa buku referensi ber-ISBN “Koleksi Museum Provinsi Sumatera Selatan”.

Kata Kunci : *Virtual Tour*, Museum, Sumatera Selatan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan [1]. Teknologi yang berkembang secara pesat telah menjadi alat untuk mempercepat masyarakat dalam mencari informasi di seluruh dunia [2]. Pesatnya perkembangan teknologi modern telah menghasilkan banyak inovasi teknologi baru yang berdampak bagi bidang pendidikan yakni terciptanya sumber belajar digital.

Sumber belajar digital dipahami sebagai gabungan perangkat keras dan lunak yang mempunyai potensi untuk mengatasi masalah belajar dan memfasilitasi kegiatan belajar [3]. Sumber belajar digital membantu dalam menyediakan solusi untuk mengatasi kesenjangan waktu dan lokasi yang tidak memungkinkan untuk dijangkau karena keterbatasan dana, transportasi ataupun aksesibilitas [4]. Sumber belajar yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan modern berbasis teknologi salah satunya *virtual tour museum*.

Virtual tour museum dapat menggantikan kunjungan langsung dengan eksplorasi tempat-tempat bersejarah, dengan cara simulasi *tour* dan manipulasi prasasti, dan artefak secara digital sehingga dapat memberikan pelestarian situs-situs bersejarah pada suatu museum [5]. Kunjungan virtual dapat meningkatkan pengalaman belajar sambil meningkatkan penghematan waktu dan mengurangi biaya [6]. Sumber belajar tersebut telah dianggap sebagai teknologi yang sangat efektif untuk memungkinkan seseorang mendapatkan informasi yang menyenangkan dan mendalam tentang koleksi museum.

Peran museum digunakan untuk fokus pada nilai sejarah, budaya, dan arsitektur dari koleksi mereka [7]. Kunjungan museum memiliki kontribusi kognitif terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sejarah sekaligus meningkatkan pengalaman belajar [8]. Fakta di lapangan bahwa pola pikir mahasiswa masih pada memori jangka pendek yang mempengaruhi proses belajar yang semakin konservatif dan monoton serta tidak memiliki pengalaman [9]

sedangkan metode kunjungan memerlukan waktu dan biaya yang ekstra [10]. *Virtual tour museum* memungkinkan seseorang dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengunjungi museum dengan berbasis *web* yang berbiaya rendah dan menghemat waktu.

Web merupakan aplikasi yang bisa diakses oleh semua orang diberbagai wilayah dengan menggunakan jaringan Internet [11]. *Web* menjadi media informasi paling tepat, cepat dan akurat untuk digunakan, karena setiap informasi yang diuraikan pada halaman *web* dapat disampaikan dengan jelas dan saling mendukung satu sama lain [12].

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mahasiswa pendidikan sejarah di Universitas Sriwijaya pada bulan Januari 2022, terdapat 40% mahasiswa belum pernah mengunjungi museum di Provinsi Sumatera Selatan dan 100% mahasiswa menginginkan adanya *virtual tour museum* sebagai sumber belajar digital. Terlebih lagi pada museum di provinsi Sumatera Selatan belum ada *virtual tour*.

Peneliti juga pernah melakukan penelitian terhadap pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual tour museum* pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya yang telah dilakukan pada tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut ialah *virtual tour museum* yang dikembangkan memiliki kevalid dan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Namun masih terdapat kekurangan yakni *virtual tour museum* tersebut belum terlalu mengupas kearifan lokal yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. *Virtual tour museum* tersebut fokusnya pada sejarah nasional. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu untuk mengembangkan *virtual tour museum* di Provisi Sumatera Selatan sebagai sumber belajar sejarah kearifan lokal.

Studi tentang sejarah kearifan lokal merupakan suatu refleksi kecil dari sebuah identitas nasional [13]. Sejarah kearifan lokal secara positif dikaitkan dengan kesinambungan budaya. Sejarah lokal dapat berfungsi sebagai sarana untuk dapat membantu orang untuk mengembangkan rasa kontinuitas [14].

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini akan dilakukan pada mata kuliah kearifan lokal membahas tentang

museum di Provinsi Sumatera Selatan mencakup Museum Negeri Sumsel dan Museum Sriwijaya di Kota Palembang. Peneliti akan menganalisis koleksi museum tersebut dengan menggunakan *virtual tour museum* yang menampilkan simulasi *tour* dengan panorama 360⁰ dan gambar tiga dimensi yang dapat dilihat semua sudut maupun secara detail tentang prasasti, arca, dan artefak. Gerakan pada *virtual tour museum* dan prasasti tiga dimensi membantu mahasiswa dapat mengamati dengan seksama dan memberi pengetahuan yang lebih dalam.

Aplikasi *virtual tour museum* berbasis *web* yang dikembangkan dilengkapi penambahan sebagai berikut; (1) penambahan *panorama list* yang akan menampilkan *spot* yang akan kita kunjungi, (2) kemudian dilengkapi *location* yang dapat langsung *link* menuju *google map* serta *floorplan* untuk melihat denah ruangan keseluruhan pada museum, (3) penambahan *hotspot* yang berfungsi untuk menjelajah pada setiap ruangan dengan sudut pandang 360^o yang dapat menciptakan sensasi pernah berada di dalam museum tersebut hanya dengan melihat layar monitor, (4) kemudian dilengkapi video, audio dengan gambar prasasti berupa 3D yang dibuat semenarik mungkin yang dapat berputar serta memiliki narasi dua bahasa untuk lebih jelas memahami informasi setiap koleksi, (5) penambahan fitur zoom untuk membesar objek dan tulisan agar objek tersebut dapat dilihat secara seksama.

Masa pandemi menyebabkan mahasiswa Program Studi pendidikan sejarah Universitas Sriwijaya sulit mengunjungi museum sebagai bagian dari sumber belajar Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. Penelitian ini menjadi solusi bagi dosen dan mahasiswa dalam mengidentifikasi suatu peristiwa sejarah dari peninggalan-peninggalan yang dihasilkan melalui sumber belajar *virtual tour museum*.

1.2 Permasalahan Penelitian

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan *virtual tour museum* berbasis *web* pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan sebagai sumber belajar sejarah yang valid?

- b. Bagaimana mengembangkan *virtual tour museum* berbasis web pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan sebagai sumber belajar sejarah yang praktis?
- c. Bagaimana tingkat efektifitas *virtual tour museum* berbasis web sebagai sumber belajar sejarah pada Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut ICOM (*International Council of Museum*), museum merupakan lembaga yang bertujuan untuk melayani masyarakat secara umum, melestarikan, meneliti, berkomunikasi dan menunjukkan warisan nyata untuk tujuan edukasi sejarah [15]. Pembelajaran sejarah bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas, kemandirian, motivasi dan berbagi informasi [16]. Cara untuk memperoleh informasi dengan cara mandiri dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar digital berbasis teknologi salah satunya yaitu *virtual tour*.

Virtual tour mengacu pada teknologi yang menghasilkan lingkungan virtual interaktif yang dirancang untuk mensimulasikan pengalaman kehidupan nyata [17]. Penggunaan *virtual tour* dengan tampilan 360⁰ memberikan kesempatan untuk menciptakan dunia virtual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung untuk belajar tanpa bahaya dengan lingkungan nyata [18]. *Virtual tour* yang dirancang pada suatu museum disebut dengan *virtual tour museum*.

Virtual tour museum merupakan sumber belajar digital untuk meningkatkan pengalaman berkunjung ke museum melalui personalisasi, interaktivitas dan kekayaan konten yang dapat bertindak secara mandiri [19]. *Virtual tour museum* memberikan pengalaman perjalanan secara simulasi dan kaya konten berupa kunjungan secara tidak langsung ke sumber belajar [20]. *Virtual tour museum* dianggap sebagai teknologi yang sangat efektif untuk mengganti kunjungan nyata serta memiliki banyak keunggulan.

Keunggulan *virtual tour museum* yaitu memiliki akses yang tinggi (hampir semua orang memiliki *smartphone*), biaya murah (baik untuk memproduksi, mempublikasikan dan menggunakan), tidak ada batasan pada jumlah pengunjung (semua orang dapat mengunduh aplikasi dan menggunakannya berkali-kali) [19]. Kunjungan *virtual tour museum* secara keseluruhan disebut peta. Ketika pengguna melihat *spot* dengan hanya menekan tombol dan dia kemudian dapat berpindah keruangan berikutnya. Pengguna bebas untuk menjelajah di semua ruang museum [21]. Panorama 360⁰ yang memungkinkan seseorang untuk dengan cepat

mengembangkan pengalaman mengunjungi museum dengan berbasis *web* yang berbiaya rendah dan menghemat waktu [22].

Web sebuah aplikasi yang bisa diakses oleh semua orang di berbagai wilayah dengan menggunakan jaringan internet. Halaman *web* mempunyai informasi dokumen-dokumen seperti teks, gambar, suara, video yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protoko*) [11]. *Web* menjadi media informasi paling tepat, cepat, dan akurat untuk digunakan, karena setiap informasi yang diuraikan pada halaman *web* dapat disampaikan dengan jelas dan saling mendukung satu sama lain [12].

Pengembangan terhadap *virtual tour museum* telah banyak dilakukan. Selain sebagai wadah untuk menyajikan berbagai koleksi dan bukti-bukti peninggalan sejarah, *virtual tour museum* juga dapat menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengenal lebih dalam mengenai materi yang disajikan. Salah satu penelitian pengembangan *virtual tour museum* dilakukan untuk edukasi sejarah adalah Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour Museum* Provinsi Kalimantan Barat untuk Edukasi Sejarah. Berdasarkan nilai interpretasi, *virtual tour* dapat penyampaian edukasi sejarah terhadap koleksi pada Museum Provinsi Kalimantan Barat termasuk dalam kategori dapat diterima oleh siswa. Berdasarkan seluruh hasil pengujian, maka dapat di simpulkan bahwa aplikasi *virtual tour* layak untuk diimplementasikan [23].

Penelitian mengenai *virtual tour museum* dalam pembelajaran sejarah, pada penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan *Virtual Tour Museum* (VTM) dalam Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19”. Pada penelitian ini dengan adanya layanan *virtual tour museum* yang diselenggarakan oleh beberapa museum yang ada di Indonesia bisa memberikan nilai edukasi, inspirasi dan rekreasi secara bersamaan dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan secara daring [10].

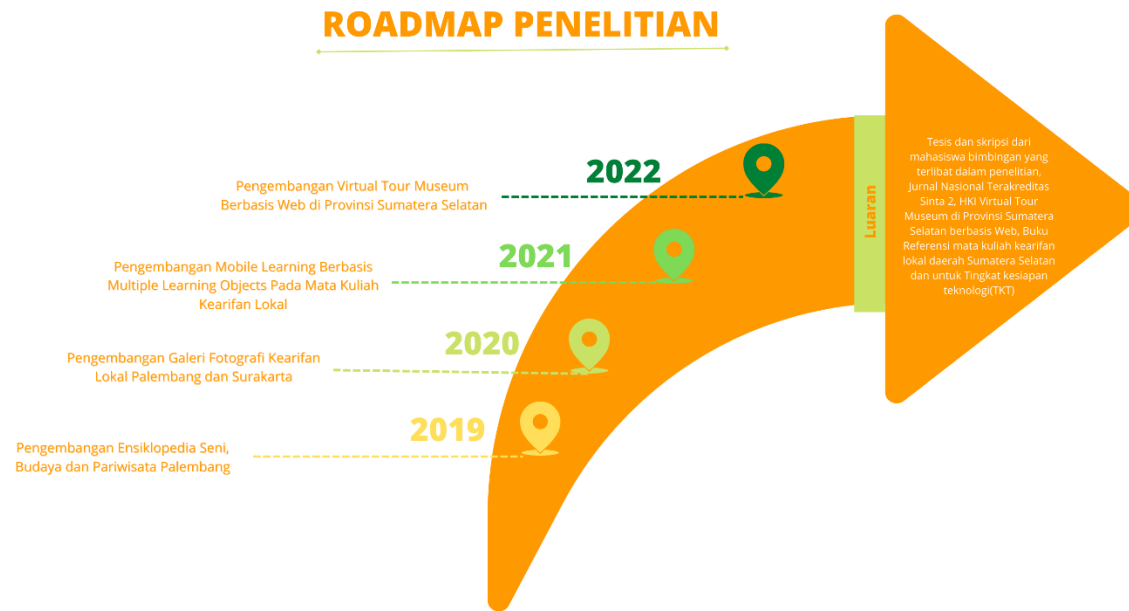
Selain itu, peneliti juga pernah melakukan penelitian terhadap pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual tour museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya yang telah dilakukan pada tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *virtual tour museum* yang dikembangkan memiliki validitas dan efektivitas dalam

meningkatkan hasil belajar mahasiswa [9]. Akan tetapi, masih terdapat kekurangan yakni *virtual tour museum* tersebut belum membahas museum yang berada di Sumatera Selatan. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan *virtual tour museum* di Provinsi Sumatera Selatan sebagai sumber belajar sejarah kearifan lokal.

Studi tentang sejarah kearifan lokal merupakan suatu refleksi kecil dari sebuah identitas nasional [13]. Sejarah kearifan lokal secara positif dikaitkan dengan kesinambungan budaya, oleh karena itu membentuk memori melalui pengajaran sejarah lokal dapat menjadi alat yang berguna untuk mengkaji peristiwa sejarah secara utuh sehingga dapat memperdalam materi dan penguasaan konsep sejarah [14]. Kekayaan sosial budaya masyarakat Sumatera Selatan telah menjadi daya tarik khusus untuk studi sejarah [24]. Adanya *virtual tour museum* sangat efektif untuk setiap orang untuk menggali informasi khususnya sejarah kearifan lokal di Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan merupakan provinsi yang kaya akan peninggalan-peninggalan sejarah dan budaya kelokalan yaitu mulai dari masa pra sejarah sampai masa pasca kemerdekaan. Situs-situs di Sumatera Selatan sangat banyak dan sebagian besarnya juga sudah terdaftar pada Cagar Budaya. Semua situs tersebut dalam keadaan baik, contohnya seperti situs-situs peninggalan masa Sriwijaya di Palembang dan sekitarnya, situs pada masa Kesultanan Palembang, situs masa Kolonial Belanda dan sampai masa pasca kemerdekaan Indonesia. Semua situs yang ada di Sumatera Selatan sangat lengkap [25].

Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah mahasiswa untuk mengetahui tentang bukti peninggalan sejarah yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar dan sekaligus dapat menjadi sumber belajar yang baik bagi pembelajaran pada umumnya. Berdasarkan penjelasan di atas, *roadmap* dan bagan alir penelitian peneliti dapat dijelaskan melalui Gambar 1



Gambar 2.1 Roadmap Penelitian Pengembangan *Virtual Tour Museum* berbasis *Web* di Provinsi SUMSEL

Pada penelitian ini peta jalan penelitan yang pertama kali akan dilakukan adalah pengumpulan data dari berbagai sumber baik itu berupa konten isi, foto, dan video. Setelah itu maka akan dilakukan proses desain terkait penampilan, *tools* yang digunakan. Tahap selanjutnya ialah pembuatan prototipe *virtual tour museum* oleh editor berbasis *web*. Tahap berikutnya pengembangan keseluruhan *virtual tour museum* berbasis *web* di Provinsi Sumatera Selatan yang dapat dinikmati banyak kalangan, terutama mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Penelitian dan pengembangan model ADDIE memiliki prosedur yang disusun dengan urutan-urutan kegiatan pada setiap tahap pengembangan yang sistematis. Pada penelitian ini, terdapat lima tahap yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi dan diakhiri dengan tahap (5) Evaluasi [26].

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan sejarah semester 5 di Universitas Sriwijaya yang terlibat dalam pembelajaran Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. Prototipe *virtual tour museum* akan divalidasi oleh 3 orang ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Keefektifan *virtual tour museum* dievaluasi melalui uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*.

3.3 Prosedur Pengembangan

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki lima tahapan penelitian yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* [26].

**Tabel 3.1 Peta Konsep Penelitian Pengembangan *Virtual Tour Museum*
Berbasis Web**

<i>Analysis</i>	<i>Design</i>	<i>Development</i>	<i>Implementation</i>	<i>Evaluation</i>
Mengidentifikasi adanya kesenjangan antara harapan dan fakta	Memeriksa kinerja yang diinginkan dan metode	Memproduksi dan memeriksa ulang sumber	Mempersiapkan lingkungan dan sasaran penelitian	Menilai kualitas produk dan proses dari uji coba lapangan

lapangan dalam proses pembelajaran mahasiswa mata kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan.	yang disajikan	data yang digunakan		sebelum dan setelah penerapannya.
1. Menganalisis kesenjangan proses pembelajaran pada mahasiswa dan menentukan tujuan materi 2. Melakukan observasi dan wawancara kepada narasumber serta beberapa mahasiswa dan dosen sebagai sampel.	3. Menyusun tujuan kinerja 4. Melakukan inventarisasi data 5. Menyusun konsep dan tampilan produk <i>virtual tour museum</i>	6. Memproduksi <i>prototype</i> yang digunakan 7. Memilih software pendukung untuk mengembangkan <i>prototype</i> 8. Melakukan revisi formatif	9. Melakukan uji coba lapangan terhadap produk yang dihasilkan	10. Melakukan evaluasi secara keseluruhan
Analisis Kebutuhan	Desain Singkat	Prototype	Strategi Implementasi	Rencana Evaluasi

Berdasarkan peta konsep di atas menunjukkan bahwa dalam penelitian ini terdapat 5 tahap prosedur penelitian dengan menggunakan model ADDIE untuk Pengembangan *virtual tour museum* berbasis *web* sebagai sumber belajar sejarah:

a. Analysis (Analisis)

Analisis adalah tahapan awal dari model ADDIE untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan mengenai harapan dan kenyataan atau fakta pada lapangan sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menentukan tujuan dan materi. Selanjutnya adalah proses mengidentifikasi data yang

dibutuhkan. Langkah ini bertujuan mengumpulkan, meneliti, mencatat data dan informasi mengenai konten dari koleksi museum yang dibutuhkan dalam pengembangan *virtual tour museum* di Provinsi Sumatera Selatan.

b. Design (Desain)

Prosedur umum yang terkait dengan desain adalah sebagai berikut: Melakukan inventarisasi data ke lapangan, yaitu kebutuhan pengambilan foto 360⁰ pada museum dan pemilihan konten pada koleksi museum beserta data sejarah kearifan lokal Sumatera Selatan yang telah didapatkan dari berbagai sumber (studi arsip dan dokumen; wawancara dengan pihak museum, serta observasi lapangan) yang kemudian dikumpulkan. Pada tahapan ini akan dibuat *flowchart* dan *storyboard* dan langkah terakhir pada tahapan ini adalah menyusun konsep dan tampilan *virtual tour museum*.

c. Development (Pengembangan)

Menghasilkan dan memvalidasi *virtual tour museum* berbasis web. Prosedur umum yang terkait dengan fase pengembangan sebagai berikut; (1) memproduksi *prototype*. Materi yang telah di dapatkan sebelumnya diolah dan dikembangkan, (2) memilih *software* pendukung untuk mengembangkan *prototype*, pada tahap ini dilakukan pemilihan media gambar 3 dimensi, video, dan animasi yang dibutuhkan untuk pembuatan *prototype*, (3) melakukan revisi formatif, pada tahap ini *prototype* yang telah dihasilkan dilakukan pemeriksaan agar siap masuk ke tahap uji coba.

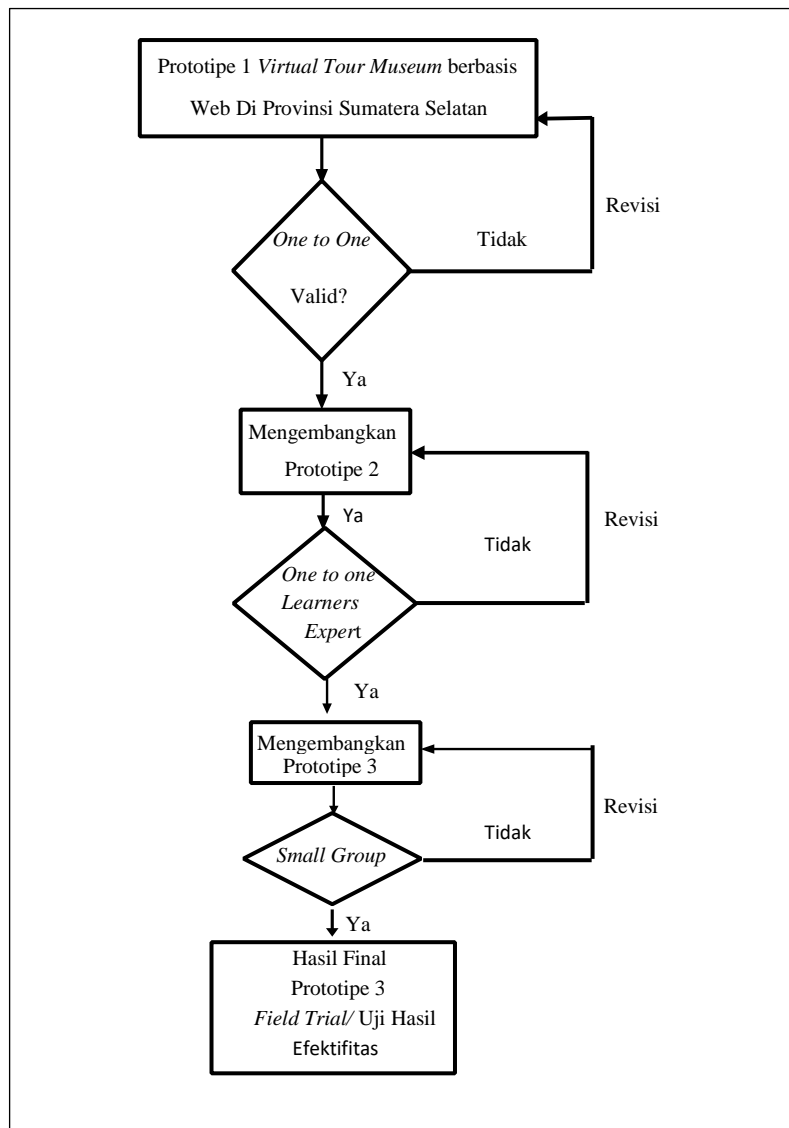
d. Implementation (Implementasi)

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan untuk mempersiapkan dosen dan mahasiswa yang akan mengikuti Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan agar mampu menggunakan *virtual tour museum* berbasis *web*. Mahasiswa diberi pelatihan singkat mengenai penggunaan *prototype* yang akan diujicobakan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir model ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai

terhadap *prototype virtual tour museum*. Evaluasi bertujuan untuk melihat tanggapan *audiens* terhadap *prototype virtual tour museum berbasis web* di Provinsi Sumatera Selatan. Langkah evaluasi diawali dengan menentukan kriteria evaluasi. Tahapan ini adalah tahap menentukan hal-hal yang akan dinilai dari seluruh proses sebelumnya. Langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi produk (evaluasi formatif). Evaluasi ini untuk menilai efektif dan efisien secara keseluruhan tingkatan *prototype* tersebut. Evaluasi formatif memiliki empat tahapan, yaitu *One to One Expert*, *One to One Learners*, *Small Group* dan *Field Trial*. Keempat langkah di atas, jika dibuat dalam bentuk diagram digambarkan pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan *Virtual Tour Museum*

3.4 Instrumen Penelitian

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

Tabel 3.2 Instrumen yang akan digunakan

	Jenis Kegiatan	Jenis Instrumen		
		Kusioner	Wawancara	Observasi
Analisis	a. Analisis kesenjangan		√	
	a. Melakukan Observasi dan wawancara pihak museum			√
	b. Mengidentifikasi data yang dibutuhkan		√	√
Desain	a. Melakukan inventarisasi data		√	√
Evaluasi formatif	a. Evaluasi Ahli Materi/Isi/Konten	√		
	b. Evaluasi Bahasa	√		
	c. Evaluasi Media	√		
	d. Evaluasi Satu-Satu <i>Audiens</i>	√	√	
	e. Evaluasi Kelompok Kecil	√	√	
	f. Evaluasi Ujicoba Lapangan		√	√

3.5 Teknik Evaluasi

Pengembangan 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 pertanyaan berupa kusioner dan lembar pertanyaan mengenai perbaikan yang diusulkan responden mengenai *virtual tour museum* berbasis *web* untuk Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. 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 produk yang dikembangkan dengan kriterianya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tingkat Penilaian

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Selain kuesioner, instrumen yang digunakan untuk *field test* adalah instrumen tes, berupa *pre test* dan *post test*. Sebelum instrumen ini digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas suatu soal. Untuk mengetahui validitas instrumen, bentuk tes dihitung dengan menggunakan rumus korelasi biserial, yaitu:

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

Keterangan:

r_{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
Vt = varians total
P = proporsi siswa yang menjawab benar
(proporsi siswa yang 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.

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

Keterangan:

- Ngain = *Normalized Gain*
Pretest = Skor tes awal
Posttest = Skor tes akhir

Rendah dan tingginya nilai dapat dilihat berdasarkan gambar berikut ini.

Tabel 3.4 Kategori perolehan *N-Gain Score*

Kriteria Nilai <i>N-gain</i> Jika $N_{gain} \geq 0,7$	Kategori Tinggi
Jika $0,7 > N_{gain} \geq 0,3$ Jika $N_{gain} < 0,3$	Sedang Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan pada proses produksi bahan ajar digital mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pada bagian ini juga akan menyajikan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata kuliah Kearifan Lokal Sumatera Selatan di program studi Pendidikan Sejarah Universitas dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Virtual Tour Museum* Berbasis Web di Provinsi Sumatera Selatan”.

4.1 Hasil Penelitian

Tahapan telah dilaksanakan oleh peneliti dengan upaya untuk mengembangkan *Virtual Tour Museum* Berbasis Web di Provinsi Sumatera Selatan. Berikut ini langkah-langkah disetiap tahap penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari tiga yakni 1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik; 2) menganalisis kurikulum yang digunakan; 3) Menganalisis karakteristik peserta didik. Adapun dibawah ini ialah tahapan dan penjelasan mengenai kegiatan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti.

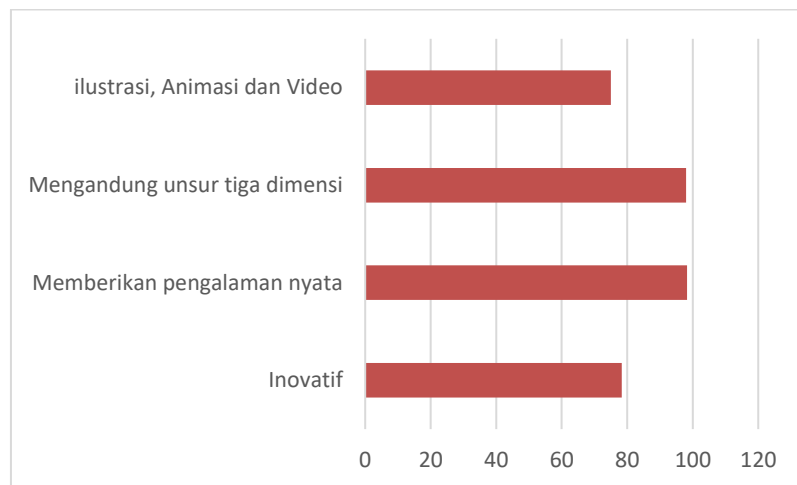
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik

Berdasarkan angket yang disebarkan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kearifan Lokal diperoleh data dari 60 respondens sebagai berikut:

1. Secara umum, pembelajaran selama ini lebih banyak dilakukan dengan bentuk penugasan untuk mempelajari materi relevan dengan yang diberikan dosen (48,3%), berikutnya berupa penugasan untuk mencari materi secara mandiri sesuai tema bahasan (25%) dan dengan penjelasan dosen baik secara luring maupun daring (21,7%). Melalui metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih terdapat sebanyak 13.3% mahasiswa yang merasa bahwa

metode tersebut kurang membantu mereka dalam memahami materi yang diberikan.

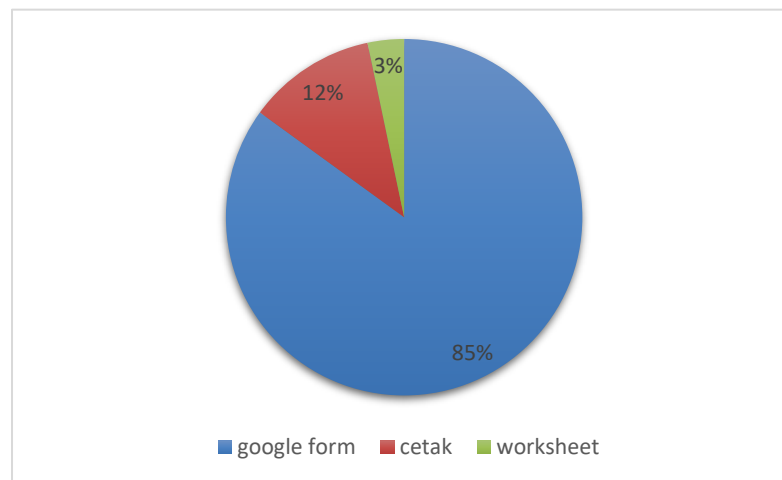
2. Dari seluruh respondens yang terlibat dalam proses analisis kebutuhan, mereka menginginkan bahwa dalam media yang dikembangkan setidaknya memiliki unsur inovatif, memberikan pengalman nyata, mengandung unsur 3 dimensi serta dilengkapi dengan ilustrasi, animasi 3D dan video. Berikut rekapitulasi dari hasil analisis kebutuhan terkait hal tersebut.



Tabel 4.1 Persentase Kebutuhan Fitur dalam Sumber Belajar dalam Persepsi Mahasiswa

3. Selama masa pandemic ini, kunjungan ke museum menjadi terbatas sehingga kebutuhan akan media alternatif sangat mendesak. Sebanyak 98,3 % respondens mengatakan bahwa mereka membutuhkan media yang dapat menggantikan kunjunga ke museum untuk menunjang terlaksananya pembelajaran sejarah yang efektif dan efisien.
4. Proses analisis kebutuhan yang dilakukan juga menemukan bahwa terdapat beberapa komponen/unsur yang menurut mahasiswa diperlukk dalam sumber belajar berbasis digital yaitu :
 - 1) Video
 - 2) Gambar
 - 3) Objek 3D
 - 4) Narasi dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

- 5) Petunjuk Lokasi
 - 6) Denah
5. Untuk aplikasi yang diinginkan mahasiswa untuk menunjang komponen evaluasi, sebanyak 85% mahasiswa memilih aplikasi google formulir dengan alasan bahwa aplikasi ini sudah dikenal dan cukup mudah penggunaannya. Berikut rekapitulasi aplikasi yang dipilih respondents.



Gambar 4.2 Alternatif Bentuk Evaluasi dalam Persepsi Mahasiswa

4.1.1.2 Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam perguruan tinggi yaitu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang diterbitkan melalui Perpres No. 08 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia. KKNI mengacu pada capaian pembelajaran atau *learning outcomes*. Capaian Pembelajaran (*learning outcomes*) merupakan internalisasi dan akumulasi ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan kompetensi yang dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur dan mencakup suatu bidang ilmu/keahlian tertentu atau melalui pengalaman kerja.

Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP-Unsri telah menerapkan Kurikulum berbasis KKNI. Untuk mengembangkan kurikulum tersebut tidak lepas dari visi misi prodi yang telah dikembangkan. Salah satu misi prodi yang berkaitan dengan pengembangan kearifan lokal yaitu “Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya menyelenggarakan dan mengembangkan penelitian

pendidikan sejarah khususnya di Sumatera Selatan yang menghasilkan informasi dan inovasi dalam pendidikan sejarah”. Untuk merealisasikan misi tersebut, maka Prodi Pendidikan Sejarah menyiapkan mata kuliah bidang keahlian dan penunjang (MBKP) dan mata kuliah pembelajaran (MKP). Dalam kedua mata kuliah tersebut tersedia mata kuliah pilihan yang juga menjadi ciri khas Prodi Pendidikan Sejarah, yang dapat dipilih oleh mahasiswa salah satunya yaitu mata kuliah Kearifan Lokal.

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan tradisi, budaya daerah dan kearifan lokal. Pengembangan budaya ditujukan pada pemahaman bahwa budaya itu sifatnya dinamis dan saling mempengaruhi sehingga setiap masyarakat dan budayanya memiliki derajat yang sama untuk hidup dan berkembang di Sumatera Selatan.

Pemahaman tentang beragamnya budaya Sumatera Selatan merupakan sesuatu yang penting untuk dipahami oleh mahasiswa untuk menumbuhkan kesadaran bahwa setiap budaya daerah memiliki ciri khas yang membedakan dengan daerah lain. Melalui pemahaman tersebut diharapkan akan tumbuh kesadaran akan pentingnya kearifan lokal dan multikulturalisme. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dikembangkan ensiklopedia Palembang sebagai salah satu sumber belajar yang memiliki berbagai unsur budaya Palembang.

4.1.1.2 Analisis Karakteristik Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah yang dianalisis pada bagian ini adalah terkait dengan gaya belajarnya. Untuk memperoleh data tersebut, maka disebar angket kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP-UNSRI. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan menggunakan Skala Likert. Berdasarkan olah data dari angket, diperoleh informasi yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Identifikasi Karakteristik Peserta Didik

Persentase	Hasil Data
75%	Mahasiswa cenderung memiliki gaya belajar audiovisual dalam kegiatan belajar.
23,3%	Mahasiswa cenderung memiliki gaya belajar visual
1,7%	Mahasiswa cenderung memiliki gaya belajar kinestetik

Berdasarkan data-data yang diperoleh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP-UNSRI memiliki kecenderungan belajar audiovisual yang ditunjukkan oleh hasil presentase sebanyak 75% sehingga dalam sumber belajar *virtual tour* membutuhkan unsur-unsur audio dan visual dalam pembelajarannya untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi efektif dan efisien.

Dari hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik, maka Langkah berikutnya adalah pengembangan sumber belajar berupa *virtual tour museum berbasis web* yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut.

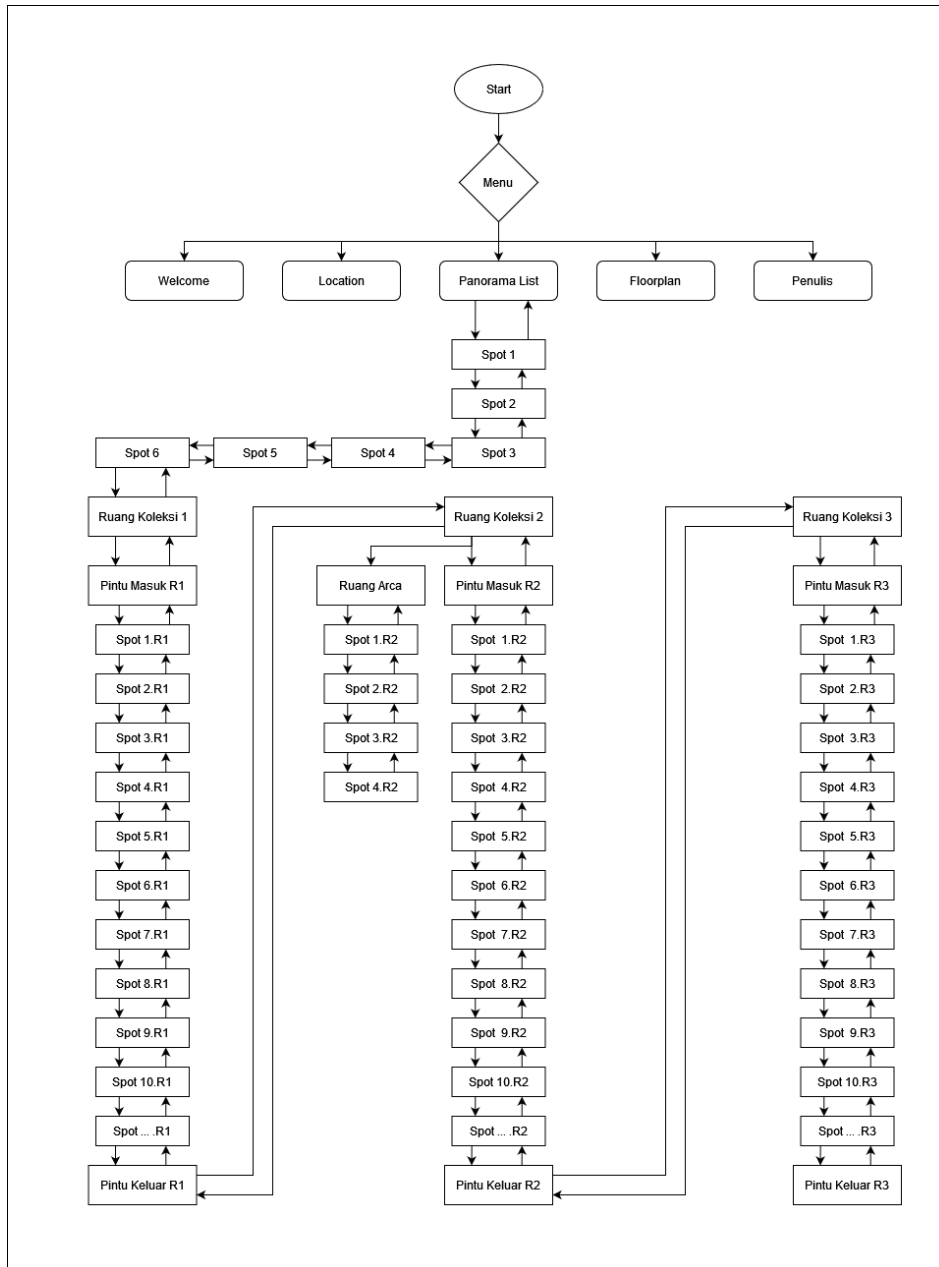
4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah memasuki tahap desain, peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya mengembangkan ide awal, melakukan inventarisasi data ke lapangan, yaitu kebutuhan pengambilan foto 360⁰ pada museum dan pemilihan konten pada koleksi museum beserta data sejarah kearifan lokal Sumatera Selatan yang telah didapatkan dari berbagai sumber (studi arsip dan dokumen; wawancara dengan pihak museum, serta observasi lapangan) yang kemudian dikumpulkan. Tahap-tahap desain pada penelitian ini sebagai berikut:

4.1.2.1 Membuat *Flowchart*

Tahapan selanjutnya adalah pembuatam desain program berupa *flowchart* dan *storyboard*. Peneliti melakukan pengembangan konsep yang menjadi konten

virtual tour museum Negeri Sumatera Selatan yang hasilnya terdapat pada gambar *flowchart*. *Flowchart* yang dibuat dimulai dari pembukaan, isi, dan penutup. Berikut gambar dari *flowchart*:



Gambar 4.3 Flowchart *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan

4.1.2.2 Membuat Storyboard

Storyboard digunakan untuk membuat desain tampilan *web* galeri fotografi yang dikembangkan. *Storyboard* berisi tahapan dan bagian yang akan ditampilkan pada Virtual tour museum Negeri Sumatera Selatan. *Storyboard virtual tour* Museum Negeri Sumatera Selatan dapat dilihat pada lampiran.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap memproduksi, membeli, atau merevisi bahan-bahan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pengembangan. Pada tahap pengembangan terdapat beberapa langka meliputi proses pengembangan konten (teks, gambar, objek 3D, audio dan video) yang di desain dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, pengumpulan data dari berbagai sumber, berupa foto, video, dan dokumentasi terkait konten yang ada di museum negeri Sumatera Selatan.

Mayoritas foto/gambar diambil secara langsung di museum negeri Sumatera Selatan, mulai dari Prasasti arca, manik-manik serta koleksi-koleksi lainnya. selanjutnya dikembangkan menjadi produk yang utuh menggunakan *software 3D Vista* hingga menjadi sebuah program *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan dengan format *web*.

Selanjutnya setiap foto tersebut diberikan narasi mengenai objek 3D yang ada dalam museum. Narasi tersebut diperoleh melalui proses wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka. Wawancara dilakukan dengan para ketua museum, sejarawan, Tujuan dipilihnya *museum Negeri Sumatera Selatan* karena dapat konten yang kontekstual dan bukti-bukti masa kerajaan Sriwijaya di Palembang sesuai dengan materi kearifan lokal.

4.1.3.1 Pengambilan Foto 360°

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap desain adalah melakukan pengambilan gambar panorama 360°. Panorama 360° adalah hasil gambar pemandangan atau lokasi museum seperti pada ruangan bagian dalam yang dipotret

melalui kamera insta 360°. Panorama 360° ini sebagai unsur utama dalam *virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan yang didapatkan melalui proses pemotretan menggunakan insta 360°.



Gambar 4.4 Hasil Panorama 360° Ruangan Museum Negeri Sumatera Selatan

4.1.3.2 Pemilihan Konten pada Koleksi Museum

Setelah mengambil gambar panorama 360° dengan menggunakan kamera insta 360°. Peneliti mempersiapkan konten seperti koleksi yang dipilih dan berkaitan dengan materi pembelajaran kearifan lokal Sumatera Selatan sebagai

unsur utama dalam *virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan yang akan diolah menggunakan aplikasi 3D Vista.

Setelah selesai mendesain flowchart dan storyboard pada produk, peneliti melakukan tahapan selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, terdapat prosedur umum yang terkait dengan fase pengembangan sebagai berikut; (1) memproduksi *prototype* berupa materi yang telah di dapatkan sebelumnya diolah dan dikembangkan, (2) memilih *software* pendukung untuk mengembangkan *prototype*, pada tahap ini dilakukan pemilihan media objek 3 dimensi, video, audio, teks, dan gambar yang dibutuhkan untuk pembuatan *prototype*, (3) melakukan revisi formatif, pada tahap ini *prototype* yang telah dihasilkan dilakukan pemeriksaan agar siap masuk ke tahap uji coba.

4.1.3.3 Pemilihan *software* pendukung untuk mengembangkan *prototype*

Pada tahapan ini, adapun software yang digunakan dalam pengembangan *prototype* yaitu dengan menggunakan aplikasi 3D Vista. 3D Vista digunakan untuk mengelola berbagai fitur yang ada pada *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan seperti memasukkan teks, video, audio, gambar, objek 3D, dan materi pendukung lainnya.

4.1.3.4 Menyatukan Bahan

Setelah semua bahan disiapkan, maka selajutnya peneliti menyusun dan menyatukan gambar panorama, objek 3D, video, audio dan teks ke dalam satu jenis *Virtual Tour Museum Sriwijaya* menggunakan 3D Vista hingga menghasilkan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* digital interaktif. Mahasiswa tidak perlu untuk melakukan instalasi karena dapat di buka di *web* dengan menggunakan laptop maupun *smartphone*. Berikut gambar penyatuan bahan ke dalam 3D Vista. 3D Vista digunakan untuk mengelola berbagai fitur yang ada pada *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan seperti memasukkan teks, video, audio, gambar, objek 3D, dan materi pendukung lainnya. Setelah menghasilkan prototipe 1 dengan halaman web <https://museumnegerisumsel.unsri.ac.id/>.



Gambar 4.5 Prototipe 1 *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahap analisis, desain, dan pengembangan selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, dilakukan implementasi penggunaan *web* Virtual Tour museum Negeri Sumatera Selatan. 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 28 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022 / 2023.

4.1.5 Evaluasi


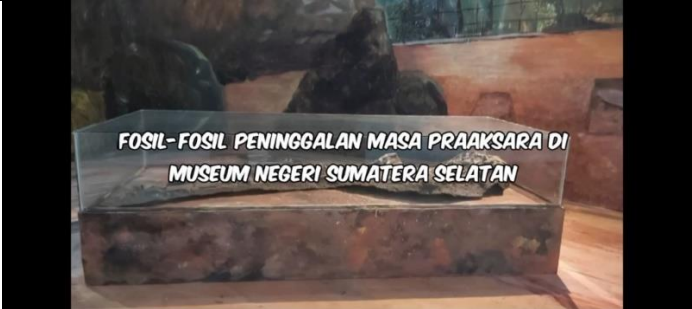
Setelah dilakukan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini terdiri dari beberapa langkah antara lain evaluasi bahasa, evaluasi materi (konten), evaluasi media, dan 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 *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan Berbasis *Web*. Saran dan komentar ahli dianalisis untuk kemudian dilakukan perbaikan pada *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan Berbasis

Web. Evaluator bahasa untuk pengembangan *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan Berbasis *Web* yaitu Khalidatun Nuzula, M.Pd. Merupakan seorang dosen di program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Proses evaluasi bahasa menggunakan teknik angket. Berikut merupakan hasil perbaikan yang telah dilakukan. Hasil lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Tampilan sebelum Perbaikan
1.	
	<p>Komentar Ahli (SO)</p>
	<p>Pada Penulisan istilah asing harus ditulis dengan huruf miring. Kemudian penulisan kata “Praaksara” perlu diperbaiki karena pada video penulisannya dipisah. Kata <i>pra</i> merupakan bentuk terikat sehingga harus digabung dengan kata setelahnya.</p>
	<p>Tampilan setelah Perbaikan</p>
	

2.	<p style="text-align: center;">Tampilan sebelum Perbaikan</p> 
	<p style="text-align: center;">Komentar Ahli (SO)</p> <p>Ketepatan tata bahasa pada <i>Virtual Tour Museum Berbasis Web di provinsi Sumatera Selatan</i> sudah baik, hanya saja jika sasarannya penulisan formal, jangan gunakan emotikon.</p> <p style="text-align: center;">Tampilan setelah Perbaikan</p> 
3	<p style="text-align: center;">Tampilan Sebelum Perbaikan</p>  <p style="text-align: center;">Komentar Ahli (SO)</p> <p>Pada penulisan kalimat banyak yang tidak diakhiri tanda titik. Selain itu terdapat penulisan titik-titik (..) yang tidak ada fungsinya. Silakan pelajari kembali kaidah EYD V.</p>

	Tampilan Setelah Perbaikan
	

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli bahasa diketahui bahwa secara umum penggunaan bahasa pada Virtual Tour Museum Provinsi Negeri Sumatera Selatan ini sudah sangat baik. Kesesuaian tata bahasa pada *Virtual Tour Museum Berbasis Web di* provinsi Sumatera Selatan secara keseluruhan sudah baik. Penjelasan materi pada gambar terbaca dengan jelas serta penggunaan bahasa asing sesuai dengan kaidah dan secara keseluruhan sudah baik. Bahasa yang digunakan dapat memotivasi mahasiswa untuk merespon pesan serta mudah untuk di pahami dan dicerna. Bahasa *virtual tour* Museum Negeri Sumatera Selatan digunakan komunikatif, lugas dan mudah dimengerti. Begitu juga dengan penggunaan simbol / lambang pada virtual tour museum Provinsi Negeri Sumatera selatan sudah konsisten. Saran untuk virtual tour museum Provinsi Negeri Sumatera Selatan ini yaitu Penulisan istilah asing harus ditulis dengan huruf miring, selain itu terdapat penulisan titik-titik (..) yang tidak ada fungsinya. Silakan pelajari kembali kaidah EYD V.

4.1.5.2 Evaluasi Materi (Konten)

Evaluasi materi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai narasi yang terdapat dalam *Virtual Tour Museum Berbasis Web di* provinsi Sumatera Selatan. Saran dan komentar ahli dianalisis untuk kemudian dilakukan perbaikan pada Virtual tour museum Evaluator materi yaitu Diki Tri Apriansyah Putra, S.Pd., M.Hum. Beliau merupakan Alumni Magister Sejarah dari Universitas Indonesia.

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator bahwa materi yang terdapat pada *Virtual Tour Museum Berbasis Web di provinsi Sumatera Selatan* sudah sangat jelas serta materi yang disampaikan sudah sangat lugas sehingga isi dari materi dapat menambah informasi maupun pengetahuan terhadap *Museum Negeri Sumatera Selatan*. Kemudian kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan Ilmu.

Keakuratan fakta dan data serta konsep dan definisi yang masukan di dalam virtual tour museum sudah sangat sesuai baik itu gambar dan Ilustrasi aktual maupun narasinya karena didapatkan kesesuaian informasi yang sinkron dan saling melengkapi. Pada tingkat kejelasan informasi pada ilustrasi gambar pada virtual tour museum 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 banyak tidak dipisahkan dengan spasi serta selanjutnya pada sistematika penyajian materi pada *Virtual Tour Museum Berbasis Web di provinsi Sumatera Selatan*. sudah sangat baik, sistematis serta sangat mudah untuk dipahami maupun pada palaman 10 bagian Guci Dinasti Ming, kalimatnya gantung.

pengguna dari virtual tour museum ini dapat dengan mudah untuk memahami isi materi yang ada. Pada tingkat kejelasan penggunaan istilah yang terdapat pada virtual tour museum sudah sangat jelas dan mudah untuk dipahami apa saja makna-mana yang terdapat di dalam istilah-istilah yang disampaikan. Pada *Virtual Tour Museum Provinsi Negeri Sumatera Selatan* materi yang disajikan cukup untuk mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut 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.

1.1.5.3 Evaluasi Media

Evaluasi media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli bahasa mengenai media dalam hal ini yaitu *web* Virtual tour museum Negeri Sumatera Selatan. 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 Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Proses evaluasi bahasa menggunakan teknik wawancara. Berikut merupakan hasil perbaikan yang telah dilakukan.

Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Media

No	Tampilan Virtual
1.	
	<p style="text-align: center;">Komentar Ahli (SO)</p>
	<p>Pada <i>Virtual Tour Museum</i> ini secara pengaplikasian untuk digunakan sudah cukup baik, namun dalam beberapa video suara narator tidak stereo. Cenderung lebih besar sebelah kiri dan tidak full stage.</p>

2.	
	<p>Komentar Ahli (CK)</p>
	<p>Pada Karena berbasis daring, penggunaan virtual tour museum masih terbatas pada ketersediaan jaringan internet. <i>Virtual tour museum</i> Provinsi Sumatera Selatan</p>

Berdasarkan hasil validasi dengan ahli media diketahui bahwa secara umum media *virtual Tour Museum Provinsi Negeri Sumatera Selatan* ini sudah sangat baik dan dapat menunjang kebutuhan pembelajaran. Pada tampilan semua konten website tampil dengan jelas. Kualitas Teks Teks yang digunakan jelas/mudah dibaca karena ketepatan pemilihan jenis font dan proporsi teks.

Kualitas gambar pada *virtual tour museum negeri Sumatera Selatan* sudah sangat baik dengan kualitas tinggi karena pengambilan gambar telah menggunakan kamera 360 versi terbaru, sehingga gambar yang dihasilkan halus dan jelas. Pada tingkat kejelasan suara narasi sudah cukup baik, hanya sedikit dalam beberapa video suara narator tidak stereo. Cenderung lebih besar sebelah kiri dan tidak full stage. Untuk kelengkapan fitur dan kejelasan pengguna fitur sangat jelas serta pemilihan fitur dan letak posisi fitur sudah sesuai sehingga tidak kesulitan untuk memahami fungsi-fungsi setiap fitur. Pada bagian tingkat keefektifan Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan sangat efektif karena cara mengakses cukup mudah, hanya memerlukan internet yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja.

Penggunaan *Virtual Tour Museum negeri Sumatera Selatan* ini pun bisa dikatakan cukup mudah dan isi dari konten yang terdapat pada sumber belajar

digital ini sifatnya sudah bersifat informative karena sudah menampilkan informasi-informasi mengenai sejarah dan kerifa lokal Kota Palembang yang tentu saja dapat menambah pengetahuan dan informasi baru mengenai Kota Palembang.

Setelah melakukan analisis komentar dan saran dari validator, kemudian dilakukan analisis hasil penilaian validator melalui lembar validasi. Hal ini mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevalidan media pembelajaran sejarah yang sedang dikembangkan. Berikut merupakan hasil rekapitulasi perhitungan lembar observasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tahap *Expert Review*

No	Aspek	Validator (<i>Expert</i>)	Skor	Kategori
1	Media	KW	91.81 %	Sangat Valid
2	Materi	HD	70.90 %	Valid
3	Bahasa	FAR	89.69 %	Sangat Valid
Rerata			84.14 %	Sangat Valid

(*Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer 2022*)

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 *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan 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 *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan tentang materi kearifan lokal sumatera Selatan. Setelah itu, mahasiswa melakukan pengisian kuesioner mengenai *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan yang sedang dikembangkan. Saran dan komentar dari mahasiswa dijadikan acuan perbaikan. Berdasarkan hasil kuesioner diketahui bahwa informasi yang disajikan pada *Virtual tour museum* Negeri

Sumatera Selatan sudah baik. *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan dapat dijadikan sumber belajar yang praktis dan sangat membantu untuk mengetahui informasi mengenai bukti-bukti peninggalan sejarah yang ada di kota Palembang. Informasi yang disajikan sudah jelas sehingga mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

Gambar panorama serta objek 3D dari koleksi yang ada di *virtual tour museum* negeri Sumatera Selatan yang disajikan sangat menarik karena merupakan gambaran dari objek nyata mengenai peninggalan-peninggalan sejarah di kota Palembang. Gambar panorama 360⁰ yang disajikan juga memiliki kualitas yang bagus. Visualisasi digambarkan secara jelas sehingga dalam membaca narasi menjadi lebih menarik. Selain itu audio dari penjelasan setiap koleksi terdengar jelas. Tulisan yang terdapat pada *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan sudah cukup jelas. Mahasiswa sangat tertarik karena mahasiswa menyukai kearifan lokal Sumatera Selatan, dengan adanya *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan ini mahasiswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari kearifan lokal Palembang. Selain itu, *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan dapat dijadikan sumber yang valid untuk pembelajaran kearifan lokal. Tersedianya fitur-fitur dapat memotivasi mahasiswa untuk menjelajahi museum dan membaca lebih lanjut mengenai informasi yang disajikan.

Mahasiswa tertarik untuk mempelajari kearifan lokal daerah Sumatera Selatan khususnya sejarah peninggalan di Palembang karena merasa memiliki dan harus melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah tersebut. Mahasiswa ingin berkunjung ke tempat-tempat yang berhubungan dengan informasi yang terdapat di *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan 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 *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan. Mahasiswa juga tertarik untuk melihat koleksi-koleksi museum di provinsi Negeri Sumatera Selatan karena ada beberapa peninggalan dari kerajaan Sriwijaya yaitu kerajaan yang pernah ada di kota Palembang.

Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan sangat layak dijadikan sebagai sumber informasi yang berguna terutama untuk mahasiswa karena informasi yang disajikan cukup lengkap, interaktif, dan menyenangkan. *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan sangat membantu dalam memudahkan mahasiswa untuk menemukan informasi mengenai sejarah-sejarah yang ada yang ada di kota Palembang. Berikut merupakan saran dan komentar mahasiswa secara umum:

Tabel 4.7 Komentar dan Saran Mahasiswa Pada Uji *One to one*

No	Responden	Komentar	Saran
1	FR	<i>Virtual Tour Museum</i> Sriwijaya sangat menarik sekali terdapat gambar, teks penjelasan, namun pada teks 404 terjadi error dan not found.	Gambar perlu diperjelas.
2	AN	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Virtual Tour Museum</i> Negeri Sumatera Selatan muda diakses, menarik, namun pada teks yang berisi penjelasan masih kurang jelas.	Gambar perlu di perjelas dan gambar teksnya diganti menjadi full zoom agar memudahkan membacanya.
3	FN	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Virtual Tour Museum</i> sangat menarik, namun pada teks fitur zoom lingkaran mengganggu dan mempersulit untuk melihat penjelasan	Teks dan gambar penjelasan sebaiknya dapat di zoom seperti biasa tanpa lensa lingkaran yang berguna untuk memperbesar teks,

Berdasarkan data di atas berdasarkan saran maka peneliti menambahkan fitur kaca pembesar pada setiap gambar pada papan putih yang berada disamping koleksi museum Negeri Sumatera Selatan yang berisi penjelasan dari masing-masing koleksi. Pada uji *one to one* yang menunjukkan nilai signifikan terhadap kepraktisan produk, sehingga produk *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan ini dapat di uji cobakan pada tahap selanjutnya.

Komentar mengenai kejelasan teks dan gambar pada virtual tour museum negeri sumatera selatan. Komentar mengenai fitur *zoom* yang mengganggu pada

Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan yang tidak perlu dan diganti biasa. Pada tahap ini peneliti memilih 3 Mahasiswayang memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi, sedang dan rendah. Pada proses uji one to one dua Mahasiswamenggunakan laptop dan satu Mahasiswa menggunakan *smartphone*. Kemudian peneliti meminta mahasiswa untuk melakukan *tour* secara mandiri dengan melihat petunjuk. Selama kegiatan berlangsung mahasiswa diberikan instrumen praktisasi yang meliputi 14 item pernyataan yaitu menampilkan, mode presentasi, kualitas teks, gambar, audio, video, fitur, kemutahiran materi, dan pengantar informasi. Rekapitulasi uji beta dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Uji *One to one* Produk *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan

Peserta didik	Nilai Maksimal	Kepraktisan	Persentase
FR	70	62	88,57%
AN	70	62	90,00%
FN	70	63	88,57%
Total	210	187	89,04%

Berdasarkan hasil uji praktisasi ketiga mahasiswa, *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan teruji secara praktis (89,04%) dengan memenuhi 187 item pernyataan dari total 210 item pernyataan. Penemuan dari hasil uji one to one dituliskan dalam bentuk komentar dan saran diantaranya memberi saran untuk kejelasan teks dan gambar.

4.1.5.5 Evaluasi *Small Group*

Virtual Tour Museum negeri Sumatera Selatan yang telah diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran mahasiswa pada tahap evaluasi *one to one*. Tahap berikutnya yaitu evaluasi *Small Group*. Evaluasi *Small Group* dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada sembilan mahasiswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan *Virtual Tour* Museum negeri Sumatera Selatan

setelah divalidasi oleh para ahli dan melalui tahap evaluasi *one to one* kemudian dilakukan perbaikan.

Pada tahap evaluasi *Small Group*, mahasiswa belajar dengan menggunakan *Virtual Tour* Museum negeri Sumatera Selatan kemudian dilakukan wawancara untuk memperoleh saran dan komentar dari mahasiswa. Setelah mendapatkan saran dan komentar, tahap berikutnya yaitu dilakukan perbaikan terhadap *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa diketahui bahwa informasi yang disajikan pada *Virtual Tour* Museum negeri Sumatera Selatan sangat jelas, tepat, dan mudah dipahami. *Virtual Tour* Museum negeri Sumatera Selatan sangat bermanfaat untuk memudahkan mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai kearifan lokal Palembang dengan simulasi nyata tour ke museum. Virtual tour museum Negeri Sumatera Selatan yang disajikan juga sangat menarik, interaktif, dan materi sesuai dengan narasi yang disajikan membuat mahasiswa tertarik untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai kearifan lokal Palembang. *Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan sangat layak dan membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai budaya yang ada di kota Palembang. Berikut merupakan saran dan komentar mahasiswa secara umum :

Tabel 4.9 Komentar dan Saran Mahasiswa pada Evaluasi *Small Group*

No.	Komentar	Keterangan
1	Gunakan warna cokelat yang lebih mudah nood pada warna antara teks terhadap background	Telah diperbaiki
2	Perbesar tampilan dari tulisan kecil dan mungkin lebih baik diperbesar	Telah diperbaiki

Tahap uji *Small Group* bertujuan untuk melihat kepraktisan produk sebelum uji coba lapangan. Mahasiswamelakukan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media yang sedang dikembangkan. Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan, selanjutnya Mahasiswamengisi lembar angket dan memberikan

komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan. Setelah memperoleh penilaian dan masukan dari Mahasiswa dilakukan perbaikan terhadap produk yang sedang dikembangkan.

4.1.5.6 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 *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan melalui nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji coba lapangan dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah semester lima yang berjumlah 28 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 *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan terhadap hasil belajar mahasiswa. Efektifitas *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan dapat diketahui melalui nilai *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa mengenai materi yang akan di pelajari. Hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

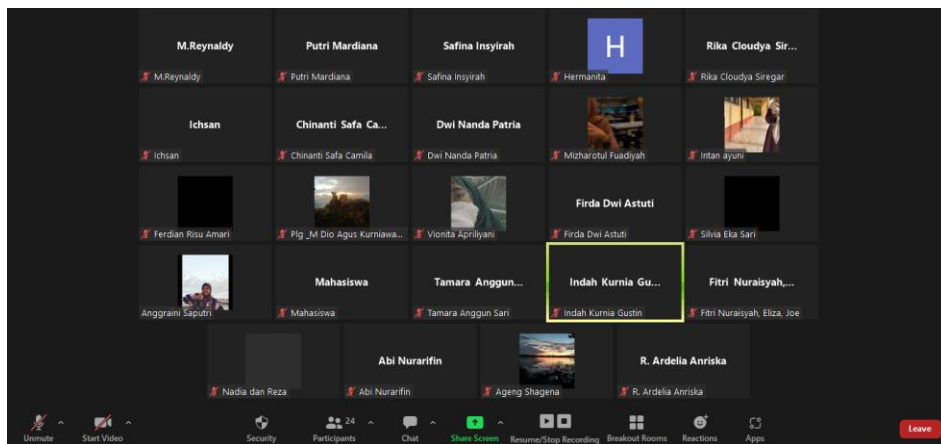
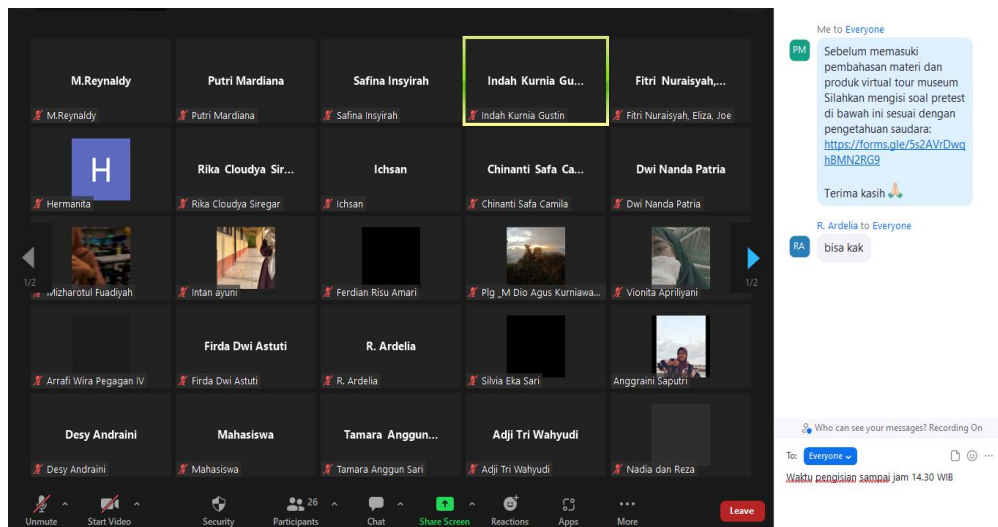
Tabel 4.10 Hasil Pre Test Mahasiswa

No.	Interval Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Keterangan
1	86 - 100	2	7,14%	Baik Sekali
2	76 - 85	2	7,14%	Baik
3	56 - 75	4	14,28%	Cukup
4	10 - 55	20	71,14%	Kurang
	Jumlah	28	100%	



Gambar 4.5 Hasil Pre Test Mahasiswa

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa ada 2 mahasiswa yang memperoleh nilai dalam interval 86 – 100. Terdapat 2 mahasiswa termasuk dalam kategori baik dengan interval perolehan 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 20 mahasiswa. Setelah *pretest* dilakukan, tahap selanjutnya yaitu melakukan perkuliahan dengan menggunakan sumber belajar berupa *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan. Proses perkuliahan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom*.



Gambar 4.6 Kegiatan Perkuliahan

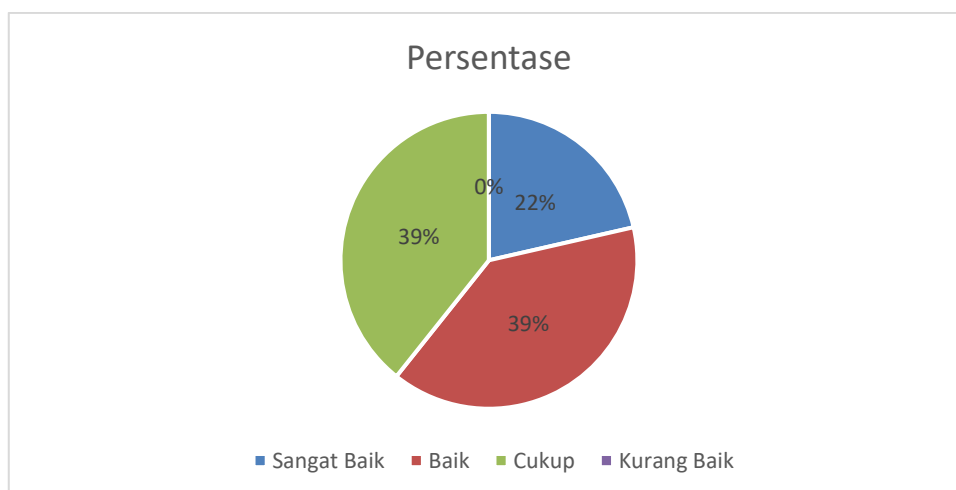
Setelah kegiatan perkuliahan dengan menggunakan *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* selesai dilakukan, mahasiswa diminta untuk menjawab soal *posttest*. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah perkuliahan dengan menggunakan *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan*. Hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

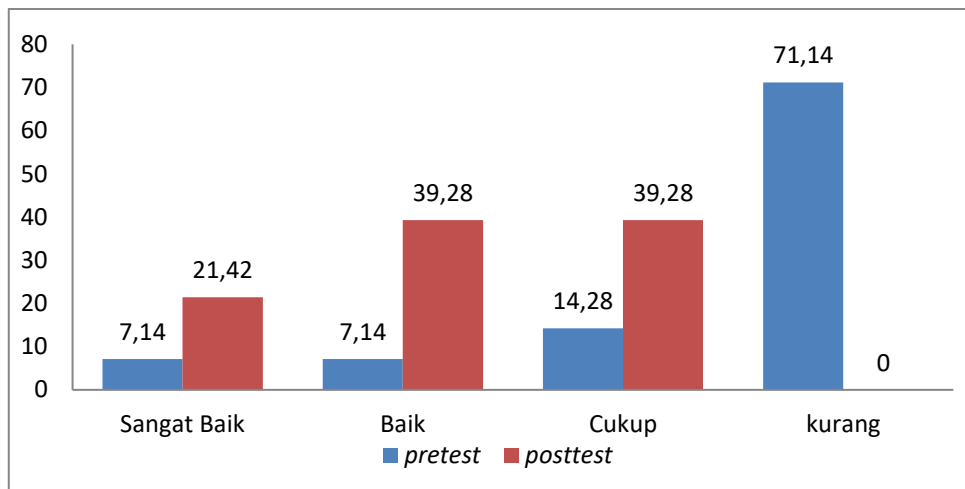
Tabel 4.11 Hasil Post Test Mahasiswa

No.	Interval Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Keterangan
1	86 - 100	6	21,42%	Baik Sekali
2	76 - 85	11	39,28%	Baik

3	56 - 75	11	39,28%	Cukup
4	10 - 55	0	0%	Kurang
Jumlah		28	100%	

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 6 Mahasiswa termasuk dalam kategori baik sekali dengan interval perolehan nilai 85-100. Selanjutnya terdapat 11 Mahasiswa termasuk dalam kategori baik dengan interval perolehan nilai 76-85. Terdapat 11 Mahasiswa termasuk dalam kategori cukup dengan interval nilai 56 – 75, dan tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai pada interval 10 – 55. Berdasarkan data posttest di atas terjadi peningkatan terhadap hasil belajar dengan menggunakan Virtual Tour Museum Sriwijaya. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest dapat dilihat dari pada grafik .





Grafik 5.7 Hasil Rekapitulasi Pretest dan Posttest

Berdasarkan analisis data di atas, diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan dari nilai *pretest* ke *post-test*. Terjadi kenaikan nilai yang signifikan karena mahasiswa sangat tertarik untuk menggunakan *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan. *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan 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.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Perolehan Skor Pre Test dan Post Test

No Urut Peserta Diik	Inisial Nama Peserta Didik	Skor Pre Tes	Kategori	Skor Post Test	Kategori
1	RA	36.6	Tidak Tuntas	76.7	Tuntas
2	FD	30	Tidak Tuntas	90	Tuntas
3	MF	53.4	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4	IA	30	Tidak Tuntas	63.4	Tidak Tuntas
5	AN	43.4	Tidak Tuntas	73.4	Tuntas
6	RC	53.4	Tidak Tuntas	83.4	Tuntas
7	SI	73.4	Tuntas	80	Tuntas

No Urut Peserta Diik	Inisial Nama Peserta Didik	Skor Pre Tes	Kategori	Skor Post Test	Kategori
8	MD	33,4	Tidak Tuntas	73,4	Tuntas
9	MI	50	Tidak Tuntas	86,7	Tuntas
10	VA	53,4	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11	DN	50	Tidak Tuntas	83,4	Tuntas
12	IK	66,7	Tuntas	83,4	Tuntas
13	E	13,4	Tidak Tuntas	86,7	Tuntas
14	CS	66,6	Tuntas	76,7	Tuntas
15	H	30	Tidak Tuntas	70	Tuntas
16	FN	90	Tuntas	83,4	Tuntas
17	H	56,7	Tidak Tuntas	66,7	Tuntas
18	FA	16,7	Tidak Tuntas	63,4	Tidak Tuntas
19	ND	80	Tuntas	90	Tuntas
20	MJ	83,4	Tuntas	86,7	Tuntas
21	SE	46,7	Tidak Tuntas	73,4	Tuntas
22	AS	53,4	Tidak Tuntas	70	Tuntas
23	AI	53,4	Tidak Tuntas	76,7	Tuntas
24	NK	50	Tidak Tuntas	83,3	Tuntas
25	TF	36,7	Tidak Tuntas	70	Tuntas
26	MG	93,4	Tuntas	100	Tuntas
27	AS	46,7	Tidak Tuntas	76,7	Tuntas
28	AN	33,4	Tidak Tuntas	70	Tuntas
Jumlah		1414,2		2187,5	

No Urut Peserta Didik	Inisial Nama Peserta Didik	Skor Pre Tes	Kategori	Skor Post Test	Kategori
Rerata		50,50		78,12	

(Sumber: Hasil Pengolahan Data primer 2022)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai oleh mahasiswa pada saat sebelum menggunakan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* dalam pembelajaran adalah 50,86 dengan kategori rendah, sementara hasil *posttest* pada saat setelah menggunakan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* dalam pembelajaran sejarah adalah 78,12 dengan kategori tinggi jika dibandingkan nilai rata-rata *pre test* yaitu 50,50 dengan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,12 terdapat peningkatan sebesar 27,62. Hal ini membuktikan bahwa *Virtual Tour Museum sriwijaya* efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut grafik dari perbandingan pretest dan posttest.

4.1.5.7 Analisis Keefektifan (*N-Gain*)

Penilaian keefektifan diukur dengan menggunakan *N-Gain* berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{78,12 - 50,50}{100 - 50,50}$$

$$N\ Gain = \frac{27,62}{49,5}$$

$$N\ Gain = 0,55 \text{ (Sedang)}$$

Hasil *N-Gain* 0,55 kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* materi bukti peninggalan kerajaan Sriwijaya memiliki dampak efektivitas yang baik terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan signifikan berpengaruh dari penggunaan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* pada proses pembelajaran. Berdasarkan angket respon Mahasiswa terhadap penggunaan *Virtual Tour Museum Sriwijaya* mendapatkan respon yang

baik karena dapat digunakan sesuai dengan keinginan mereka, materi mudah dipahami, terdapat video penjelasan tambahan sehingga mampu meningkatkan pengetahuan, namun masih terdapat kekurangan seperti koneksi internet yang terkadang menjadi kendala mengakses *web* dikarenakan jaringan yang kurang stabil.

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 *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* yang valid, praktis, dan efektif.

4.2.1 Validitas *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan*

Penelitian ini terdiri atas lima tahap antara lain analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), tahap berikutnya yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa tantangan dalam mempelajari kearifan lokal daerah yaitu kurangnya sumber. Mayoritas informasi hanya diperoleh dari sumber lisan, padahal selain memerlukan sumber lisan, materi kearifan lokal daerah memerlukan sumber tertulis dan objek nyata yang dapat diamati. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan sumber belajar berbasis digital dapat memudahkan mahasiswa memperoleh informasi. Setelah tahap analisis selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu desain. Pada tahap ini, peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard*.

Setelah tahap analisis dan desain selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu pengembangan. Tahap pengembangan di mulai dari pembuatan alur masuk virtual tour museum negeri Sumatera Selatan, kemudian penetapan fitur dan pengambilan gambar 360⁰ museum negeri Sumatera Selatan yang terdapat di Palembang. Penghimpunan narasi dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung dengan narasumber di museum negeri Sumatera Selatan, mengenai setiap kearifan

lokal daerah yang ada di Palembang dan koleksi-koleksi museum negeri Sumatera selatan. Kemudian pengambilan secara langsung juga yaitu berupa objek 3D mulai prasasti-prasasti bukti peninggalan kerajaan Sriwijaya, arca, dan sebagainya.

Setelah gambar panorama selesai dikumpulkan, gambar panorama 360⁰ tersebut digabungkan menggunakan aplikasi 3D Vista kemudian dikemas dalam *web* yang telah disusun sedemikian rupa. Selanjutnya objek 3D yang dikumpulkan dan diolah menggunakan *photoshop* dan *Skechup* kemudian foto tersebut diberikan narasi mengenai penjelasan dari objek 3D. Narasi tersebut diperoleh melalui proses wawancara, dan sumber yang ada di dalam museum, dan tinjauan pustaka. Wawancara dilakukan dengan para budayawan, sejarawan, dan ketua Sumeum Negeri Sumatera Selatan. Tujuan dipilihnya *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan karena dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses sumber belajar di mana pun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhan.

Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, tahap berikutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, dilakukan implementasi *web* Virtual tour museum Negeri Sumatera Selatan yang telah dikembangkan. 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 28 mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022 / 2023.

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pengujian terhadap materi, bahasa, dan media dilakukan untuk mendapatkan hasil validasi *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan yang sedang dikembangkan. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli dijadikan sebagai acuan perbaikan. Setelah *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan dinyatakan valid, tahap berikutnya yaitu evaluasi *one to one* dan *small group* untuk menghasilkan *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan yang praktis.

4.2.2 Praktikalitas *Web Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan

Pengujian praktikalitas dapat dilakukan melalui evaluasi *one to one* dan *small group*. Tahap evaluasi *one to one* dilakukan melalui kuesioner dengan tiga

orang mahasiswa. Sedangkan tahap *small group* dilakukan dengan mewawancarai sembilan mahasiswa. Komentar dan saran yang diberikan oleh mahasiswa digunakan sebagai acuan perbaikan *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan. Setelah *Virtual Tour Museum* negeri Sumatera Selatan dikatakan praktis, tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan.

4.2.3 Efektifitas *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan

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 28 mahasiswa. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas *web Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan yang dikembangkan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Efektifitas *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan dapat diketahui melalui nilai *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum perkuliahan menggunakan *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah perkuliahan menggunakan *web Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan.

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 *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan dapat membantu mahasiswa dalam perkuliahan kearifan lokal. Berdasarkan hasil analisa data *pre-test* diperoleh rerata 50,50. Sedangkan nilai rerata *post-test* sebesar 78,12. Nilai rerata *N-gain* yaitu 0,55 dengan kriteria sedang. Menurut Hake (1999), jika $0,7 > g \geq 0,3$, maka *NGain* yang dihasilkan termasuk dalam kategori sedang. Berarti keefektifan *Virtual Tour Museum* Negeri Sumatera Selatan terhadap hasil belajar mahasiswa memiliki kategori sedang. Hal ini berarti dapat dinyatakan bahwa *Virtual tour museum* Negeri Sumatera Selatan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* ini menghimpun persebaran data kearifan lokal di Palembang. *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* berbasis *web* dapat menjadi sumber pembelajaran yang menarik sekaligus dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang valid. Berdasarkan pembahasan mengenai pengembangan *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* , maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* yang telah dikembangkan dinyatakan valid setelah dilakukan validasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
2. *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* yang telah dikembangkan dinyatakan praktis setelah dilakukan evaluasi *one to one* dan *small group*.
3. *Virtual Tour Museum Negeri Sumatera Selatan* yang telah dikembangkan dinyatakan efektif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rerata N-gain sebesar 0,24 dengan kriteria sedang.

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, 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

No	JENIS BIAYA	SATUAN	VOLUME	BIAYA (Rp)	TOTAL (Rp)
1.	Honor Pembantu/Pecacah/Teknisi				
	Tim Pembantu Peneliti	Orang x kali(jam/minggu)	4orangx 10minggu	150,000	6,000,000
	TimPembantuSurvey	OK	4x30	10,000	1,200,000
	TimPengolahData	Penelitian	1	2,250,000	2,250,000
	TimPembuatanVirtual Tour Museum	Paket	1	3,100,000	3,100,000
				Subtotal	12,550,000
2.	Bahan dan Peralatan Penelitian				
	ATK (Alat Tulis Kantor)	Orang x buah	7 x 1	50,000	350,000
	KertasA480gsm	Rim	10	45,000	450,000
	CatridgeColour	Buah	2	150,000	300,000
	TintaPrinter	Botol	3	285,000	855,000
	Flashdisk 16 GB	Buah	6	110,000	660,000
	Terminal Kabel	Buah	2	25,000	50,000
	Paket/KuotaInternet	Orang x Paket	7 x 2 =14	100,000	1,400,000
				Subtotal	4,065,000
3.	Perjalanan				
	Transport di dalam kota	Orang x kali	7x 6	100,000	4,200,000
				Subtotal	4,200,000
4.	Pengolahan Data dan Lain-lain				
	BiayaPembuatan(Virtual TourMuseum)	Paket	3	3,200,000	9,200,000
	Pembelian Domain Website	Paket	1	1,400,000	1,400,000
	ValidasiAhliBahasa	Orang x kali	1	900,000	900,000
	ValidasiAhliMateri	Orang x kali	1	900,000	900,000
	ValidasiAhliMedia	Orang x kali	1	900,000	900,000
	PengadaanLaporanKemajuan	Eksemplar	6	100,000	600,000
	PengadaanLaporanAkhir	Eksemplar	6	100,000	600,000
	Pembuatan video pembelajaran	paket	1	750,000	750,000
	Pembuatanbahan ajar	Paket	1	750,000	750,000
	Pembuatani nfografis	paket	1	750,000	750,000
	Pembuatan Gambar 3D	paket	1	800,000	800,000
	Sewa Kamera Sonny	Set x kali	1 x 3	419,000	1.257.000
	Sewa Kamera 360°	Set x kali	1 x 3	450,000	1.350.000
	Sewa Ringlight	Set x kali	1 x 3	200,000	600,000
	Sewa Tripot	Set	1	350,000	350,000
	Biaya Pembuatan dan Publikasi Artikel ke Jurnal Nasional Terakreditasi	Paket	1	2.000,000	2.000,000
	Biaya Penerbitan Buku di Penerbit	Paket	1	2.000,000	2.000,000
	Biaya Pembuatan Desain dan Layout Buku	Paket	1	1.550.000	1.550.000
	PendaftaranSeminarInternasional	Paket	1	2.500.000	2.500.000
				Subtotal	29.157.000
				Total	49.972.000

6.2 JADWAL PENELITIAN

Tabel 7. Rencana Pelaksanaan Penelitian

NO.	KETERANGAN KEGIATAN	Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut :												
	Mengurus Perizinan dan administrasi penelitian												
	Mengadakan pertemuan awal antara ketua dan anggota tim												
	Menetapkan rencana jadwal kerja, menetapkan pembagian kerja diantara tim peneliti (ketua, anggota, teknisi, pengumpul data, pengolah data, dan tenaga administrasi).												
	Menetapkan desain penelitian, instrument, bahan, dan peralatan penelitian dibutuhkan terutama menyiapkan <i>software</i> dan perlengkapan komputer untuk pengembangan produk <i>virtual tour museum</i>												
	Pengenalan <i>virtual tour museum</i> pada mahasiswa												

NO.	KETERANGAN KEGIATAN	Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	Pengorganisasian dan pelaksanaan di lapangan												
	Pembuatan Desain ide dan konsep dari tampilan <i>virtual tour museum</i>					■							
	Kunjungan ke Museum Negeri Sumatera Selatan dan Museum Sriwijaya					■							
	Pengolahan Data (hasil wawancara, sumber buku atau laporan, foto, dan video)						■						
	Pembuatan Sumber belajar <i>Virtual tour museum</i> di Provinsi Sumatera Selatan							■					
	Penerapan Aplikasi <i>Virtual Tour Museum</i> di Provinsi Sumatera Selatan mata kuliah kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah								■				
	Pembentukan Kelompok Belajar dalam menganalisis benda bersejarah dan merumuskan semua koleksi museum pada mata kuliah kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah									■			

NO.	KETERANGAN KEGIATAN	Bulan ke-												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
	Membahas data yang didapat dalam bentuk peningkatan hasil belajar mahasiswa													
	Analisis data													
3	Penyusunan Laporan hasil penelitian													
	Menyusun konsep laporan													
	Melakukan diskusi antar anggota tim atas konsep laporan dan konsultasi dengan rekan senior													
	Menyusun konsep laporan akhir													
4	Penggandaan dan pengiriman laporan hasil penelitian													
	Menggandakan laporan													
	Mengirimkan laporan													

NO.	KETERANGAN KEGIATAN	Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5	Artikel Ilmiah												
	Menyusun naskah artikel ilmiah												
	Publikasi artikel di Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi (Publikasi Ilmiah)												
	Penyusunan buku referensi untuk bahan pembelajaran												

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
- Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan
- Museum Negeri Sumatera Selatan
- Museum Sriwijaya

DAFTAR PUSTAKA


- [1] L. Barbieri, F. Bruno, dan M. Muzzupappa, "Virtual tour museum system evaluation through user studies," *J. Cult. Herit.*, vol. 26, hal. 101–108, 2017, doi: 10.1016/j.culher.2017.02.005.
- [2] P. Gutowski dan Z. Klos-Adamkiewicz, "Development of e-service virtual tour museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 176, hal. 2375–2383, 2020, doi: 10.1016/j.procs.2020.09.303.
- [3] F. B. Dopo dan C. Ismaniati, "Persepsi Guru Tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital Dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, hal. 13, 2016, doi: 10.21831/tp.v3i1.8280.
- [4] I. Mustakerov dan D. Borissova, "A framework for development of e-learning system for computer programming: Application in the C programming language," *J. E-Learning Knowl. Soc.*, vol. 13, no. 2, hal. 89–101, 2017, doi: 10.20368/1971-8829/1299.
- [5] V. M. Manghisi, A. E. Uva, M. Fiorentino, M. Gattullo, A. Boccaccio, dan G. Monno, "Enhancing user engagement through the user centric design of a mid-air gesture-based interface for the navigation of virtual-tours in cultural heritage expositions," *J. Cult. Herit.*, vol. 32, no. 2017, hal. 186–197, 2018, doi: 10.1016/j.culher.2018.02.014.
- [6] J. W. Smith dan J. L. Salmon, "Development and Analysis of Virtual Reality Technician-Training Platform and Methods Development and Analysis of Virtual Reality Technician-Training Platform and Methods," *Interservice/Industry Training, Simulation, Educ. Conf.*, no. 17211, hal. 1–12, 2017.
- [7] H. Lee, T. H. Jung, M. C. tom Dieck, dan N. Chung, "Experiencing immersive virtual reality in museums," *Inf. Manag.*, vol. 57, no. 5, hal. 103229, 2020, doi: 10.1016/j.im.2019.103229.
- [8] S. Das, "Using Museum Exhibits: An Innovation in Experiential Learning," *Coll. Teach.*, vol. 63, no. 2, hal. 72–82, 2015, doi: 10.1080/87567555.2015.1005044.
- [9] Syarifuddin, Z. Syahril, dan A. Suparman, "International journal of multicultural and multireligious understanding virtual tour museum: A learning material of Indonesia national history," *Int. J. Multicult. Multireligious Underst.*, vol. 4, no. 6, hal. 51–60, 2017, doi: <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96>.
- [10] T. U. S. H. Wibowo, Y. Maryuni, A. Nurhasanah, dan D. Willdianti, "Pemanfaatan Virtual Tour Museum (VTM) Dalam Pembelajaran Sejarah di Masa Pandemi Covid-19," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 3, no. 1, hal. 402–408, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9960>.
- [11] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, hal. 82–86, 2018.
- [12] W. Andriyan, S. Septiawan, dan A. Aulya, "Perancangan Website Sebagai

- Media Informasi dan Peningkatan,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, hal. 79–88, 2020.
- [13] D. Irwanto, B. Purwanto, dan D. Suryo, “Reproduksi Belanda Atas Identitas Ulu : Kritik Kritis Historiografi Kolonial di Sumatera Selatan,” *Mozaik Hum.*, vol. 19, no. 2, hal. 157–167, 2018.
- [14] A. Stefaniak, M. Bilewicz, dan M. Lewicka, “The merits of teaching local history: Increased place attachment enhances civic engagement and social trust,” *J. Environ. Psychol.*, vol. 51, hal. 217–225, 2017, doi: 10.1016/j.jenvp.2017.03.014.
- [15] İ. N. Altintas dan Ç. K. Yenigül, “Active learning education in museum,” *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 9, no. 1, hal. 120–128, 2020, doi: 10.11591/ijere.v9i1.20380.
- [16] G. Magro, J. R. De Carvalho, dan M. J. Marcelino, “Improving history learning through cultural heritage, local history and technology,” *Proc. 10th Int. Conf. Mob. Learn. 2014, ML 2014*, hal. 34–40, 2014.
- [17] A. Suh dan J. Prophet, “The state of immersive technology research: A literature analysis,” *Comput. Human Behav.*, vol. 86, hal. 77–90, 2018, doi: 10.1016/j.chb.2018.04.019.
- [18] N. Moorhouse, M. C. tom Dieck, dan T. Jung, “Technological Innovations Transforming the Consumer Retail Experience: A Review of Literature,” hal. 133–143, 2018, doi: 10.1007/978-3-319-64027-3_10.
- [19] M. Milosz, S. Skulimowski, J. Keşik, dan J. Montusiewicz, “Virtual and interactive museum of archaeological artefacts from Afrasiyab – An ancient city on the silk road,” *Digit. Appl. Archaeol. Cult. Herit.*, vol. 18, no. July, 2020, doi: 10.1016/j.daach.2020.e00155.
- [20] M. Clark, D. Ensminger, C. Incandela, dan H. Moisan, “Reflections on Museums as Effective Field Sites for Teacher Candidates*,” *J. Museum Educ.*, vol. 41, no. 4, hal. 329–340, 2016, doi: 10.1080/10598650.2016.1219127.
- [21] A. Fineschi dan A. Pozzebon, “a 3d virtual tour of the santa maria della scala museum complex in siena , italy , based on the use of oculus rift hmd Andrea Fineschi , Alessandro Pozzebon Department of Information Engineering and Mathematical Sciences University of Siena ,” 2015.
- [22] M. Insa-Iglesias, M. D. Jenkins, dan G. Morison, “Rapid development of a low-cost web-based 360 virtual tour,” *WEBIST 2020 - Proc. 16th Int. Conf. Web Inf. Syst. Technol.*, hal. 315–322, 2020, doi: 10.5220/0010176703150322.
- [23] Harianto, A. B. P. Negara, dan N. Safriadi, “Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah,” *Informatics UNTAN*, hal. 1–6, 2018.
- [24] M. Istianda dan D. Irwanto, “Inheritance of Past Marga ’ s Social Life in South Sumatra to Current Development,” vol. 626, no. Icsihess, hal. 187–193, 2021.
- [25] K. Sholeh *et al.*, “Nilai-Nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan Sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat,” *J. PkM Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 03, hal. 235, 2019, doi: 10.30998/jurnalpkm.v2i03.3552.

- [26] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian/Survei Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Kapten F. Tendean No. 1059 Telp/Fax (0711) 354715
Palembang 31129

REKOMENDASI PENELITIAN / SURVEI
Nomor: 070/1274 /Ban. KBP/2022

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
2. Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 56 Tahun 2014 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
Nomor : 1493/UN9.FKIP/TU.SB5/2022
Tanggal : 03 Agustus 2022
Hal : Izin Penelitian


DENGAN INI MEMBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

Nama /NIM : Dr. SYARIFUDDIN, M.Pd. Dkk Terlampir
Pekerjaan : Dosen
Alamat : Jalan Masjid Perumahan Griya Sejahtera, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir.
Lokasi Penelitian : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan
Jangka Waktu : 3 Bulan
Penanggungjawab : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
Tujuan : Mengadakan penelitian dalam rangka Tri Darma Perguruan Tinggi.
Judul Penelitian : Pengembangan Virtual Tour Museum Berbasis Web di Provinsi Sumatera Selatan.

Catatan : 1. Rekomendasi ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian/survei yang tidak sesuai/tidak ada kaitannya dengan judul kegiatan penelitian/survei diatas
3. Melaporkan hasil penelitian/survei kepada Gubernur Sumatera Selatan cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan.
4. Surat rekomendasi ini dapat dicabut kembali apabila pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Palembang
Pada tanggal : 05 Agustus 2022

Pt. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
PROVINSI SUMATERA SELATAN


DR. H. SUNARTO, Sos, M.Si
PEMBINA TK.1 (IV.B)
NIP. 196906081990031006


Tembusan :
1. Gubernur Sumatera Selatan di Palembang (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Lampiran Surat Rekomendasi Penelitian
Nomor : 079/22/1/Ban.KBP/2022
Tanggal : 17 Agustus 2022

Anggota Tim Penelitian

No.	Nama	NIM
1.	Dr. Dedi Irwanto, S.S	
2.	Dr. Ema Retna Safitri, M.Pd.	
3.	Drs. Alian, M.Hum	
4.	Siti Swasti Eka D, S.Pd.	
5.	Tamara Anggun Sari	
6.	Putri Mardiana	
7.	M. Raynaldy	

Lampiran 2. SK Penelitian Museum Negeri Sumatera Selatan

 **PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN**
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
MUSEUM NEGERI SUMATERA SELATAN
Jalan Srijaya I No. 288 Km. 5,5 Palembang-Sumatera Selatan 30153
Telp. (0711) 411382 Fax. 412636 Email : museumnegerisumsel@gmail.com

Palembang, 08 Agustus 2022

Nomor : 201 /MN/Disbudpar.SS/2022
Lampiran:-
Sifat :Biasa
Perihal :Permohonan Penelitian

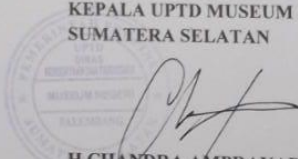
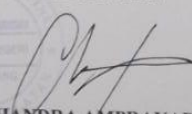
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
di -
Palembang

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Nomor Surat 1494/UN9.FKIP/TU.SB5/2022 Tanggal 03 Agustus 2022 Perihal Permohonan Izin Penelitian, yang berjudul "**Pengembangan Virtual Tour Museum Berbasis Web Di Provinsi Sumatera Selatan**" bersama ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya kami memberikan izin penelitian di UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan.

No	Nama	Keterangan
1.	Dr. Syarifuddin, M.Pd	Ketua
2.	Dr. Dedi Irwanto, S.S.,M.A	Anggota
3.	Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd	Anggota
4.	Drs. Alian, M.Hum	Anggota
5.	Siti Swasti Eka, D, S.Pd	Masiswa/Anggota
6.	M. Raynaldy	Masiswa/Anggota
7.	Tamara Anggun Sari	Masiswa/Anggota
8.	Putri Mardiana	Masiswa/Anggota

Selanjutnya diharapkan agar hasil penelitian yang diperoleh tidak dipublikasikan/disebarluaskan dan hasil penulisan kiranya dapat disampaikan untuk perpustakaan UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik di ucapkan terima kasih.


**KEPALA UPTD MUSEUM NEGERI
SUMATERA SELATAN**

H.CHANDRA AMPRAYADI, S.H
Pembina TK. I
NIP.196606101987091001

Lampiran 3. SK Penelitian Museum Sriwijaya



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
TAMAN WISATA KERAJAAN SRIWIJAYA**

Jalan Syahyukirti, Karanganyar, Gandus, Palembang - 30148,
email : tamanpurbakala@yahoo.com Telp. (0711) 5640975 - Faksimile (0711) 5640949

Palembang, 24 Januari 2022

Nomor : 556/ 091 /Disbudpar.SS/2022
Lampiran : -
Sifat : Penting
Hal : Surat Balasan Kerjasama Mitra Penelitian

Kepada
Yth. Dr. Syarifuddin, M. Pd
di Palembang

Menindaklanjuti surat Saudara tanggal 21 Januari 2022 terkait pelaksanaan Penelitian Unggulan Kompetitif Universitas Sriwijaya yang berjudul "Pengembangan Virtual Tour Museum di Provinsi Sumatera Selatan".

Sehubungan dengan pokok surat tersebut, kami selaku pengelola UPTD Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan sangat mendukung kegiatan yang dimaksud dan akan memfasilitasi tempat sesuai kebutuhan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



NIIP., S.E., M.Si
Pembina/IV.a
NIP. 197110151993031005



Lampiran 4. Biodata Pengusul Penelitian Kompetitif Universitas Sriwijaya

A. Identitas Diri (Ketua Peneliti)

1.1	Nama Lengkap	Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd
1.2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
1.3	Jabatan Fungsional	Lektor
1.4	NIP/NIK/No. Identitas	198411302009121004/00270981005
	NIDN	0027098105
1.5	Tempat dan Tanggal Lahir	Lahat, 30 November 1984
1.6	E-mail	syarifuddin@fkip.unsri.ac.id
1.7	No. HP	081377537613
1.8	Alamat Kantor	Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, 30662
1.9	No. Telp/Fax	0711-580058
1.10	Alamat Rumah	Griya Sejahtera Blok C1 Nomor 04 RT/RW 002/001. Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan

B. Riwayat Pendidikan

2.1 Program	S1	S2	S3
2.2 Nama PT	Universitas Sriwijaya	Universitas Sriwijaya	Universitas Negeri Jakarta
2.3 Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
2.4 Tahun Masuk	2002	2007	2014
2.5 Tahun Lulus	2006	2009	2018
2.6 Judul Skripsi/Theasis/ Disertasi	Pengaruh Penggunaan OHP sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Ilmu Sosial SMAN 1 Inderalaya	Pengembangan Model Sosiodrama dengan Menggunakan Media Teater di Sekolah Menengah Atas 9 Palembang	Pengembangan Bahan Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Virtual Museum</i> pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya

2.7 Nama Pembimbing/Promotor	Dra. Yunani, M.Pd./ Dra. Farida, M.Si.	Prof. Dr. Fuad Abd. Rachman, M.Pd./ Dr. Aisyah AR., M.Pd.	Prof. Dr. Zulfiati, M.Pd./ Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc.
------------------------------	---	---	---

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2017	Pengembangan Bahan Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Virtual tour museum</i> pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya	Hibah Disertasi, DIKTI	Rp.53.000.000
2.	2019	Pengembangan Ensiklopedia Seni, Budaya dan Pariwisata Palembang	Hibah Kompetitif UNSRI	Rp. 43.000.000
3.	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
4.	2019	Hubungan Sriwijaya dengan Temasek (Singapura)	Hibah Kompetitif FKIP UNSRI	Rp.47.500.000
5.	2020	Pengembangan Galeri Fotografi Kearifan Lokal Palembang dan Surakarta	Hibah Kompetitif FKIP UNSRI	Rp. 50.000.000
6.	2021	Pengembangan <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Multiple Learning Objects</i> Pada Mata Kuliah Kearifan Lokal	Hibah Kompetitif FKIP UNSRI	Rp. 48.000.000

7	2021	Strategi Implementasi Kebijakan Kuliah Daring Masa Pandemic Covid-19 dengan Menerapkan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran PKn di Universitas Sriwijaya	Hibah Kompetitif UNSRI	Rp. 55.000.000
8	2021	Desain dan Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum dalam Peningkatan Kompetensi Calon Guru sebagai Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Pembelajaran Diferensiasi	Hibah Riset Keilmuan KEMENDIK BUDRISTEK	Rp.45.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2019	Pelatihan Pembuatan Buku Ajar bagi Guru-Guru Sejarah Se-Kota Lubuk Linggau	BOPTN UNSRI	Rp.12.000.000
2.	2019	Penyuluhan dan Pelatihan Pembuatan Laporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sejarah Sekolah Menengah Atas di Palembang	PNBP FKIP UNSRI	Rp.13.750.000
3	2020	Pendampingan Podcast Materi Kedatuan Sriwijaya bagi Guru Mata	BOPTN UNSRI	Rp.12.500.000
4	2021	Pengabdian Inspiratif secara Online Menggunakan Flipped Book Maker dan LiveWorksheet untuk Guru-guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Kota Pangkal Pinang	Hibah Pengabdian kepada Masyarakat FKIP UNSRI	Rp.10.000.000

5	2021	Pendampingan Bahan Ajar Sejarah Lokal Materi Sejarah Palembang dalam Perjalanan Waktu Bagi Musyawara Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kota Palembang	Hibah Pengabdian kepada Masyarakat FKIP UNSRI	Rp.10.000.000
---	------	--	---	---------------

E. Publikasi Artikel Ilmiah Pada Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

Tahun	Judul	ISSN/Vol/ Nomor	Nama Jurnal	Link
2017	<i>Virtual Tour Museum: A Learning Material of Indonesia National History</i>	2364-5369 /4/6	<i>International Journal of Multicultural and Multireligious Understandin (IJMMU)</i>	http://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/96
2019	Pengembangan Model <i>Mobile Learning</i> Berbasis Aplikasi Android pada Mata Kuliah Sejarah ASEAN	2477-2771/5/1	Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah	http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/view/4370
2019	Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Ekopedagogik Untuk Menumbuhkan Green Behaviour Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia III	2477-2771/5/1	Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah	http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/view/

				w/6086
2019	Mahkamah Kehormatan Dewan (MKD) dan Penegakan Kode Etik DPR RI (<i>DPR Honorary Council and The Enforcement Of The Code of Ethics</i>)	22/1	Kajian	http://jurnal.dpr.go.id/index.php/kajian/article/view/1494
2019	Adat Pernikahan Rasan Tuha di Desa Suka Negeri Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Tahun 1995-2015	8/2	<i>Journal of Indonesian History</i>	https://repository.unsri.ac.id/19096/
2020	<i>Student Development Zone: Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Critical Thinking Orientation</i>	2364-5369/7/9	<i>International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)</i>	http://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/1884
2020	Situs Tinggi Hari Sebagai Objek Wisata Edukasi di Kabupaten Lahat	2685-9114/2/1	Keraton: Journal of History Education and Culture	http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/keraton/article/view/870
2021	Pergeseran Tata Cara Pelaksanaan Adat Pernikahan di Palembang 1990-2010	239-252/21/2	MOZAIK HUMANIORA	https://www.e-journal.unair

				.ac.id/ MOZ AIK/a rticle/ view/2 2816
2021	Nilai-nilai Kearifan Lokal Rumah Adat Kajang Lako di Jambi	1978-8673/10/1	Crikserta: Jurnal Pendidikan Sejarah	https:// ejourn al.unsr i.ac.id/ index. php/cr iksetra /article /view/ 11488
2021	<i>Developing An Interactive Digital Handout for Momentum and Impulse Material Physics in High Schools</i>	2549-4856/5/1	Journal of Education Technology	https:// ejourn al.undi ksha.a c.id/in dex.ph p/JET/ article/ view/3 1719
2021	Perkembangan Tari Seinggok Sepemunyaian sebagai Simbol Akulturasi Budaya di Kota Prabumulih Tahun 2006-20019		HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah	
2021	Pesta Dusun di Kecamatan Rambang Kapak Tengah	2746-8054/2/2	Lani: Jurnal kajian Ilmu Sejarah dan Budaya	https:// ojs3.u npatti. ac.id/i ndex.p hp/lani /article /downl oad/44 27/333 4

2021	Peran Sanggar Pesona Nusantara dalam Melestarikan Kesenian di Kabupaten Lahat	2503-2585/10/2	Jurnal Seni Tari	https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/51795/20405
2021	Peran K.H Anwar dalam Perkembangan Pesantren Nurul Islam Seri Bandung	9/2	Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam	
2021	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Assisted Individualization</i> terhadap Keterampilan Sosial di Sekolah Menengah Atas Palembang	2549-5585/5/2	Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan	http://ejournal.hamzani.ac.id/index.php/fhs/article/view/3768
2021	Perkembangan Masjid Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo sebagai Warisan Budaya Lokal Tahun 1998-2003		Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah	

F. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jenis Buku (Referensi, Buku Ajar, Monograf,	ISBN	Penerbit

			<i>Book Chapter)</i>		
2.	2017	Kewirausahaan	Buku Ajar		UNSRI Press
3.	2017	Sejarah Pendidikan	Buku Ajar		UNSRI Press
4.	2017	Pendidikan Kewarganegaraan	Buku Ajar		UNSRI Press
5	2021	Strategi Implementasi Kebijakan Kuliah Draing Masa Pandemi Covid-19 dengan Menerapkan Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran PKn di Universitas Sriwijaya	Buku Ajar	978-623-5854-21-2	Bening Media Pablising
6	2021	Meyongsong PTMT Pada Dunia Pendidikan	<i>Book Chapter</i>	978-623-6364-66-6	Akademia Pustaka
7	2021	Transformasi Dunia pendidikan dalam Upaya Percepatan SDM Unggul	<i>Book Chapter</i>	978-623-6364-33-8	Akademia Pustaka
8	2021	Efektifitas Pembelajaran Selama Pelaksanaan PTMT	<i>Book Chapter</i>	978-623-6364-65-9	Akademia Pustaka
9	2021	Pengajaran, Pembelajaran serta Eksistensi Lembaga Pendidikan Selama Pandemi Covid-19	<i>Book Chapter</i>	978-623-98040-2-2	Cendikiawan Indonesia Timur (CIT)
10	2021	Buku Ajar Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan	<i>Book Chapter</i>		Bening Media Publishing
11	2021	Pengantar Pembelajaran Berbasis Informasi dan Teknologi	Buku Ajar		Bening Media Pablising
12	2021	Pengembangan Penelitian Sejarah Lokal	Buku Ajar		Bening Media Pablising
13	2021	Buku Ajar Penulisan Karya ilmiah	Buku Ajar		UNSRI Press

14	2021	Buku Ajar Sejarah Nasional Indonesia VI	Buku Ajar	978-623-6991-67-1	Bening Media Pablisng
15	2021	Ensiklopedia Seni, Budaya, dan Pariwisata Kota Palembang	Buku Referensi		Bening Media Pablisng
16	2021	Modul Bahasa Pemrograman untuk Pemula	Buku Ajar		Bening Media Pablisng

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Unggulan Kompetitif Universitas Sriwijaya Tahun 2022.

Palembang, Januari 2022

Ketua Peneliti

Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

A. Identitas Diri (Anggota)

1.1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A.
1.2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
1.3	Jabatan Fungsional	Lektor
1.4	NIP/NIK/	
1.5	NIDN	0025057304
1.6	Tempat dan Tanggal Lahir	Pedamaran (OKI), 25 Mei 1973
1.7	E-mail	dedi.irwanto@unsri.ac.id
1.8	Nomor HP	0812-7135-1312
1.9	Alamat Kantor	FKIP Universitas Sriwijaya. <i>Jln. Raya Palembang Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662</i>
1.10	Nomor Telepon/Fak	0711)580085 Fak. (0711)580058
1.11	Alamat Rumah	Griya Tiga Putri CB-11 Jalan PDAM, Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang

B. Riwayat Pendidikan

2.1 Program:	S-1	S-2	S-3
2.2 Nama PT	Universitas Gadjah Mada	Universitas Gadjah Mada	Universitas Gadjah Mada
2.3 Bidang Ilmu	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah
2.4 Tahun Masuk Lulus	1993-1998	2005-2009	2014-2019
2.6 Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Usaha-Usaha Menuju Perbaikan Golongan Indo di Jawa, 1900-1942	Produksi dan Reproduksi Simbolik: Memaknai Konstruksi Fisik dan Ideologi Kota Palembang, dari Kolonial ke Pascakolonial, 1930-1960-an	Dominasi <i>Ulu</i> di Ruang <i>Ilir</i> : Transformasi Sosio-Kultural dalam Kewargaan Budaya Di Kota Palembang, 1906-1942
2.7 Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Harleem Siahaan, M.U.	Prof. Dr. Bambang Purwanto, M.A.	Prof. Dr. Bambang Purwanto, M.A.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jmlh (Juta Rp)
1	2011	Dekonstruksi Konsep Iliran dan Uluan: Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Sosio Kultural Warga Kota Palembang untuk Menciptakan Harmonisasi Sosial Etnisitas	Strategis Nasional	45.000.000,00
2	2012	Dekonstruksi Lokasi Sriwijaya: Usaha Meningkatkan Pemahaman Kesejarahan Lokal Siswa Sekolah Menengah Atas (Tahun I)	Hibah Bersaing	42.000.000,00
3	2013	Dekonstruksi Lokasi Sriwijaya: Usaha Meningkatkan Pemahaman Kesejarahan Lokal Siswa Sekolah Menengah Atas (Tahun II)	Hibah Bersaing	37.000.000,00
4	2013	<i>Strategi Mempecepat Skripsi Historis Mahasiswa Melalui Penerean Model RDL dan RDED (Resourches Documentary Library dan Resourches Data E-Digital)</i>	Penelitian Hibah Fundamental Dikti	102.000.000,00
5	2018	Perubahan Orientasi Dari Air Ke Darat Masyarakat Palembang, 1900-1942	Penelitian Disertasi Doktor	60.000.000,00
6	2021	Penguatan Muatan Pembelajaran Sejarah Lokal Dengan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Marga Di Kabupaten Ogan Komering Ilir Pada Siswa Sman 1 Teluk Gelam Dan Sma Meranti Pedamaran Oki	Hibah SATEK UNSRI	30.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Dana
1	2011	Pelatihan Pemodelan Metode Karyawisata Sejarah bagi Guru-guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir	BOPTN Unsri	3.500.000,00
3	2012	Pelatihan Pemodelan Metode Pembelajaran Multimedia Digital Storytelling Berbasis Film-film	BOPTN Unsri	3.500.000,00

		Dokumenter Sejarah bagi Guru-guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir		
4	2014	Pelatihan Penulisan Cerpen Sejarah Bagi Guru-Guru MGMP Sejarah Se-Indralaya Utara, Ogan Ilir	BOPTN Unsri	12.500.000,00
5	2014	IbM Aksara Ulu di Palembang	Pengabdian Kepada Masyarakat Kompetitif Nasional (PKM)	42,500,000.00

E. Publikasi Artikel Ilmiah pada Jurnal dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	ISBNVolume /Nomor/ Tahun	Nama Jurnal	Link
1	Malaise dan Lambang Kekayaan Ekonomi Penguasa Lokal di Palembang, 1929–1942	Vol. 13, No. 1, 2017	Lembaran Sejarah	https://journal.ugm.ac.id/lembaran-sejarah/article/view/33511
2.	Historiografi dan Identitas Ulu di Sumatera Selatan	157-166/vol. 18/2/ 2018	Jurnal Mozaik Humaniora	https://www.e-journal.unair.ac.id/MOZAIK/article/view/10930
3.	<i>Paradigm of Historical Materialism in Socio-Cultural Studies</i>	10683844/6/1 , 2021	Multicultural Education	http://ijdri.com/me/wp-content/uploads/2020/03/15.pdf
4.	<i>Project Based learning</i> pada Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Sejarah marga di Ogan Komering Ilir dalam Masa pandemi Covid-19	Vol.1 ,2021	Seminar nasional Pendidikan IPS	http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnas/pips/article/view/238

5.	<i>Marga Life in south Sumatra in the Past: Puyang Concept Sacrificed and Demythosixed</i>	Vol. 7, No.12, 2021	<i>Multicultural Education</i>	
----	--	------------------------	--------------------------------	--

F. Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Terakhir

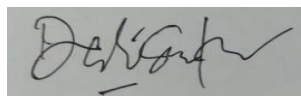
No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.	Symposium International Symposium on Social Science (SOSS) 2018 on “Social Science in the Age of Transformation and Disruption: Its Relevance, Role, and Challenges” Pusat Studi Sosial Asia Tenggara (PSSAT) UGM	When the Ulu is in Ilir: Change in the Early Spatial City of, 1821-1870s	4 dan 5 September 2018
2.	the 2nd International Conference on Southeast Asia Studies (ICSEAS 2017)	Political Culture and Political Symbolism of the Sriwijaya Kingdom in the Downstream over Its areas in the Upstream	27-28 September 2017
3.	Seminar Nasional Sejarah: Paradigma dan Arah Baru Pendidikan Kesenjarahan di Indonesia Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada	Berebut Simbol-simbol Modern Kota: Ulu dan Ilir dalam Pergumulan Ruang Pendidikan di Kota Palembang Abad Ke-19 dengan Ilir di Kota Palembang Abad Ke-19	14 dan 15 Desember 2018
8.	<i>Inheritance of Past Marga's social life in south Sumatera to Current Development</i>	<i>International Conference on Sustainable Innovation Track Humanities</i>	
8.	Buku (2017)	Perjuangan dan Sumbangsih Panji Noerdin bagi Sumbagsel: Sebuah Biografi	Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel
9.	Buku (2020)	Oedjan Mas di Bumi Siriwijaya: Bank Indonesia dan Heritage di Sumatera Selatan	Bank Indonesia Instritue

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jenis Buku (Referensi, Buku Ajar, Monograf, <i>Book Chapter</i>)	ISBN	Penerbit
1	Buku (2017)	Perjuangan dan Sumbangsih Panji Noerdin bagi Sumbagsel: Sebuah Biografi			Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel
2	Buku (2020)	Oedjan Mas di Bumi Siriwijaya: Bank Indonesia dan Heritage di Sumatera Selatan			Bank Indonesia Instruktur

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Unggulan Kompetitif Universitas Sriwijaya tahun 2022.

Palembang, Januari 2022



Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A
NIP. 197305252006041002

A. Identitas Diri (Anggota Peneliti)

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Erna Retna Safitri, S. P., M. Pd.
2	Jenis kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP / NIK/ Identitas lainnya	198005272020122001/3205056705800001
5	NIDN	0427058002
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Garut, 27 Mei 1980
7	E-mail	ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	08121419295
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Palembang - Prabumulih Km. 32 Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30662.
10	Nomor Telepon/Fax	Phone: 0711-58069. Faximile: 0711-580664
11	Alamat Rumah	Jl. S.M. Mansyur Griya Mutiara Siguntang No. 25, Kel. Bukit Lama, Kec. Ilir Barat I, Palembang, Sumatera Selatan.

B. Riwayat Pendidikan

Program	S-1	S-2	S-3
Nama PT	Institut Pertanian Bogor	Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pertanian	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk	1998	2010	2014
Tahun Lulus	2003	2013	2019

Judul Skripsi/ Thesis/Disertasi	Pengaruh Limbah Mud Cake Sebagai Substitusi Kapur Pertanian Terhadap Sifat Fisik Dan Kimia Tanah Serta Pertumbuhan Dan Produksi Tanaman Jagung (<i>Zea Mays</i> L) pada Tanah Podzolik Jasinga	Pendekatan Religius Berbasis Multimedia terhadap Penguasaan Konsep Ekosistem	Evaluasi Pendidikan Khusus pada Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa di Kabupaten Garut
Nama Pembimbing /Promotor	Dr. surjono H. Sutjahjo Ir. Suwanto, M. Si.	Prof. Dr. Uman Suherman Dr. Hudiana Hernawan	Prof. Dr. Zulfiati Syahrial, M. Pd. Prof. Dr. Diana Nomida Musnir, M. Pd.

C. Pengalaman Penelitian Selama 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1	2017	Evaluasi Pendidikan Khusus pada Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa di Kabupaten Garut	Kemenristekdikti	50.000.000,-
2	2020	Inovasi Bahan Ajar Digital Berbasis Android untuk Anak Berkebutuhan Khusus	Kemenristekdikti	18.900.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2021	Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media <i>Flipped Book</i> Untuk Guru-Guru Sma/Smk Di Kota Palembang Dan Kota Pangkal Pinang	Hibah Pengabdian pada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	10.000.000
2	2021	Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media <i>Canva</i> Dan <i>Liveworksheet</i> Untuk Guru-Guru Sma/Smk Di Kota Palembang Dan Kota Pangkal Pinang	Hibah Pengabdian pada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	12.000.000
3	2020	Pemanfaatan Power point, Book creator dan Ms word untuk pengembangan mediapembelajaran berbasis SRSD untu Guru SMA di Kabupaten Ciamis	Hibah Kemenri stekdikti	

E. Publikasi Artikel Ilmiah pada Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	ISSN/Volume/Nomor	Nama Jurnal	Link
1	2020		2620-7346/3/2	Journal of Education and Instruction	https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/1612
2	2020	Implementasi Pembelajaran Bcct Berbasis Multiple Intelligences Dalam Mengembangkan Karakter Siswa	2355-5475/7/1	Faktor: jurnal Ilmiah kependidikan	https://repository.ipb.ac.id/jspui/handle/123456789/16882
3	2019	Teacher Competencies In Special Education	2277-3878/8/2S9	IJRTE (<i>terindex scopus</i>)	https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i2S9/B10810982S919.pdf
4	2019	Teacher Competencies In Special Education Programs : Great Hope For Special Needs Children	2663-9467/1/2	Science Series Proceeding	https://doi.org/10.31580/sps.v1i2.814
5	2018	The Evaluation Of Student'competencies On Special Education Programs	2018	EUDL/ Proceeding ICTES 2018	https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.21-11-2018.2282265
5	2017	Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Membaca Pada Pelajaran Bahasa Arab	2579-7700/15/2	PEDAGOGIA	https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/arti

					cle/view/8094
7	2017	Implementasi Learning Organization Pada Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidik (Studi Kasus Di Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Stkip Garut)	25277677/2/1	Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan 2 (1)	http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUCATE/article/view/1038
8	2017	Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengklasifikasikan Tumbuhan Sebagai Obat Tradisional	2/1	TEKNOLOGI PEMBELAJARAN 2 (1)	https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/108
9	2017	Hubungan Multimetode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu	2/2	TEKNOLOGI PEMBELAJARAN 2 (2)	https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/119/0
10	2017	Teaching Material Evaluation Of Students With Special Needs On Special Education Program At Junior High School Of Exceptional Students Garut City	1/1	Prosiding International Seminar on Language and Education	http://proceeding.institutpendidikan.ac.id/welcome/artikel/1
11	2003	Pengaruh Limbah Mud Cake Sebagai Substitusi Kapur Pertanian Terhadap Sifat Fisik Dan Kimia Tanah Serta Pertumbuhan Dan Produksi Tanaman Jagung	UT-Agronomy and Horticulture	IPB (Bogor Agricultural University)	https://repository.ipb.ac.id/jspui/handle/123456789/16882

		(<i>Zea Mays</i> L) pada Tanah Podzolik Jasinga			
--	--	--	--	--	--

F. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul	Jenis Buku (Referensi, Buku Ajar, Monograf, <i>Book Chapter</i>)	ISBN	Penerbit
1	2020	Ramadhan dalam masa pandemi Covid-19	Book Chapter	9786237925125	Qiara Media

G. Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

No	Tahun	Judul	Jenis (Paten, Paten Sederhana, Hak Cipta, Merk, Desain Industri, Indikasi Geografis, Rahasia Dagang, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu)	Status (Terdaftar / <i>Granted</i>)
1	2017	Karya Tulis Teaching Material Evaluation Of Special Needs Students On Special Education Program (Case Study At JuniorHigh School Of Exceptional Students Garut Kota)	Hak Cipta	Terdaftar Nomor : EC00201706102

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

Palembang, Januari 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized initials and a long horizontal line extending to the right. A small checkmark is visible above the end of the line.

Dr. Erna Retna Safitri, S.P., M. Pd.
NIP. 19802705202012200

A. Identitas Diri (Anggota Peneliti)

1.1	Nama Lengkap	Drs. Alian, M.Hum.
1.2	Jenis Kelamin	Laki-laki
1.3	Jabatan Fungsional	
1.3	NIP/NIK/No. Identitas	195803011986031004
1.4	NIDN	
1.4	Tempat dan Tanggal Lahir	Manna, 1 Maret 1958
	Email	aliansair.fkipunsri@gmail.com
1.5	No. HP	081267064468
1.8	Alamat Kantor	Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, 30662
1.9	No. Telp/Fax	0711580058
1.10	Alamat Rumah	

B. Riwayat Pendidikan

2.1 Program	S1	S2
2.2 Nama PT	Universitas Sriwijaya	Universitas Indonesia
2.3 Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Ilmu Sejarah
2.4 Tahun Masuk	1984	2000
2.5 Tahun Lulus	-	-
2.6 Judul Skripsi /Tesis/ Disertasi	Pengaruh Pendidikan Belanda terhadap Perkembangan Pendidikan Formal di Bengkulu	Negara Sumatera Selatan Dalam Konflik Elite Politik Lokal 1948-1950
2.7. Nama Pembimbing/ Promotor	-	Dr. Susanto Zuhdi/Prof. Dr. R.Z. Leirissa, M.A

B. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
	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	2014	Pengembangan Ensiklopedia Seni, Budaya dan Pariwisata Palembang	Hibah Kompetitif UNSRI	Rp. 40.000.000
3	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
4	2017	Peranan Dan Hubungan Wilayah Barus Terhadap Kedatuan Sriwijaya Sebagai Materi Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal	PNPB FKIP UNSRI	Rp. 70.000.000
5	2017	Diaspora Keturunan Dan Pengikut SMB II Di Kepulauan Maluku	Direktorat Sejarah	Rp. 50.000.000

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
2.	2017	Pendampingan Masyarakat Dalam Melestarikan Dan Mengembangkan Makam	PNBP FKIP UNSRI	Rp.10.000.000

		Pangeran Sido Ing Rajeg Sebagai Obyek Wisata Sejarah		
3.	2019	Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru- Guru IPS di SMP Srijaya Negara	PNBP FKIP UNSRI	Rp.10.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah pada Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal	Link
1.	2014	Perubahan Sosial di Kelurahan Sari Bunga Mas Kabupaten Lahat 2007- 2013	Volume 3 No.6 . 2014	Criksetra	
2.	2015	Pengaruh Bahan Ajar Metodologi Sejarah Terhadap Ketepatan Penulisan Skripsi Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI	Volume 4 No.7.2015	Criksetra	
3.	2019	Perkembangan Pemerintahan Marga di Ujan Mas Kabupaten Muara Enim Tahun 1975-1983	Volume 8 No.15. 2019	Criksetra	

E. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jenis Buku (Referensi, Buku Ajar, Monograf, <i>Book Chapter</i>)	ISBN	Penerbit
1	2021	Buku Ajar Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan		Buku Ajar	Bening Media Publishing
2	2021	Ensiklopedia Seni, Budaya, dan		Buku Referensi	Bening

		Pariwisata Kota Palembang			
--	--	------------------------------	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Sains Teknologi dan Seni Universitas Sriwijaya.

Palembang, Januari 2022



Drs. Alian, M.Hum
NIP 195803011986031004

Anggota Peneliti Mahasiswa 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Siti Swasti Eka D, S.Pd
2	NIM	06032682024012
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Semangus, 23 Januari 1996
5	Jurusan/ Prodi/ Semester	FKIP/Magister Teknologi Pendidikan /4
6	E-mail	sitiswastieka31@gmail.com
7	IP semester ini dan IPK	IPK :3.06
8	Alamat Kantor	-
9	No Telepon/ Fax	085788026100

B. Pengalaman Penelitian

No	Tahun	Judul Karya Ilmiah	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	2018	Implementasi Model Pembelajaran Konsiderasi terhadap Afeksi Peserta Didik SMA N 22 Palembang	Pribadi	-

C. Pengalaman Organisasi

No	Nama Organisasi	Kedudukan sebagai	Tahun
1	Himapes	Anggota	2016-2017
2	Pramuka	Anggota	

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Indralaya, Januari 2022



Siti Swasti Eka D, S.Pd

Anggota Peneliti Mahasiswa 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	M. Reynaldy
2	NIM	06041281924061
3	Jenis Kelamin	Laki-Laki
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Payaraman, 04 Agustus 2001
5	Jurusan/ Prodi/ Semester	PIPS/ Pendidikan Sejarah/ 6
6	E-mail	Muhammadreynaldy481@gmail.com
7	IP semester ini dan IPK	IP : 3.73/ IPK : 3.72
8	Alamat Kantor	-
9	No Telepon/ Fax	0895600132893

B. Pengalaman Menulis Karya Ilmiah

No	Tahun	Judul Karya Ilmiah	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)

C. Pengalaman Organisasi

No	Nama Organisasi	Kedudukan sebagai	Tahun
1	Himapes	Anggota	2019/2022
2	BO Cendekia	ManageRiset	2020/2021
3	BO Barokah	Anggota Sosmas	2019/2020
4	UKM U-Read	Anggota HRD	2020/2021
5	Generasi Sriwijaya FIM	Anggota PPSDM	2019/2020
6	Ikatan Keluarga Mahasiswa Unsri Payaraman	Ketua Umum	2020/2021
7	KPU KM FKIP	Ketua Umum	2020/2021
8	Indonesia Millenial Connect Regional Palembang	Staff Design Grafis	2021/2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Palembang, Januari 2022



M. Reynaldy

Anggota Peneliti Mahasiswa 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Tamara Anggun Sari
2	NIM	06041381924051
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Lahat, 06 Maret 2002
5	Jurusan/ Prodi/ Semester	FKIP/Pendidika Sejarah/6
6	E-mail	Tamaraanggunsari06@gmail.com
7	IP semester ini dan IPK	IP terakhir: 4,00/ IPK : 3,76
8	Alamat Kantor	-
9	No Telepon/ Fax	085669362524

B. Pengalaman Menulis Karya Ilmiah

No	Tahun	Judul Karya Ilmiah	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	-	-	-	-

C. Pengalaman Organisasi

No	Nama Organisasi	Kedudukan sebagai	Tahun
1	Himapes	Anggota	2020/2021
2	BO Al-KAHFI	Anggota	2020/2021
3	BEM	Anggota	2019/2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Palembang, Januari 2022



Tamara Anggun Sari

Anggota Peneliti Mahasiswa 4

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Putri Mardiana
2	NIM	06041281924024
3	Jenis Kelamin	PEREMPUAN
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palembang, 26 Juni 2001
5	Jurusan/ Prodi/ Semester	PIPS/Pendidika Sejarah/6
6	E-mail	Putrimardiana6082@gmail.com
7	IP semester ini dan IPK	IP terakhir: 3,75/ IPK: 3,63
8	Alamat Kantor	-
9	No Telepon/ Fax	08979311790

B. Pengalaman Menulis Karya Ilmiah

No	Tahun	Judul Karya Ilmiah	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	-	-	-	-

C. Pengalaman Organisasi

No	Nama Organisasi	Kedudukan sebagai	Tahun
1	BEM KM FKIP Unsri	Staff Ahli Dinas Pemberdayaan Perempuan	2020/2021
2	DPM KM FKIP Unsri	Staff khusus Badan Musyawarah	2019/2020
3	Himapes	Sekretaris Dinas Hubungan Masyarakat	2020/2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Palembang, Januari 2022



Putri Mardiana

Lampiran 5. Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIPUS/NIDN : 198411302009121004/0027098105
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 *Virtual Tour Museum Berbasis Web* di Provinsi Sumatera Selatan” yang diusulkan dalam Skema Penelitian Unggulan Kompetitif Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2022 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber lainnya.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterima ke kas Negara.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hartono, M.A
NIP. 1971017993011001

Palembang, Januari 2022
Yang menyatakan,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Lampiran 6. Pedoman Instrumen Analisis Kebutuhan

**PEDOMAN INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM*
BERBASIS WEB DI PROVINSI SUMATERA SELATAN
(MAHASISWA)**

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
1	Umum	Kebutuhan sumber belajar yang inovatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pembelajaran seperti apa yang selama ini digunakan di sekolah dalam pembelajaran Sejarah? <ol style="list-style-type: none"> a. Mempelajari buku rujukan dan mengerjakan soal Latihan b. Pembelajaran dilakukan dengan penjelasan dosen baik secara luring maupun daring c. Penugasan untuk mempelajari materi relevan dengan yang diberikan dosen d. Penugasan untuk mencari materi secara mandiri sesuai tema bahasan 2. Seberapa baik anda bisa memahami materi yang diberikan dengan metode pembelajaran yang digunakan selama ini digunakan ? <ol style="list-style-type: none"> a. Sangat baik b. Baik c. Cukup baik d. Kurang baik e. Sangat kurang baik

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
			3. Apakah anda membutuhkan sumber belajar yang inovatif dan kreatif untuk dapat membantu dalam memahami materi kuliah sejarah lokal? a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
			4. Bagaimana tentang sumber belajar yang dapat memberikan pengalaman secara langsung di lapangan? a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
			5. Apakah anda membutuhkan media pembelajaran digital yang menampilkan unsur 3 dimensi? a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
		Karakteristik peserta didik	6. Media pembelajaran seperti apa yang paling anda sukai? a. Drama radio, podcast

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
			<ul style="list-style-type: none"> b. Slide ppt, gambar, peta konsep c. Ilustrasi, Animasi 3D, Video d. Alat permainan edukatif e. Lainnya
	Museum	Kebutuhan akan museum	<p>7. Seberapa sering selama ini anda mengunjungi museum untuk mendukung pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat sering b. Sering c. Kadang-kadang d. Jarang e. Tidak pernah
			<p>8. Apakah menurut anda menggunakan museum sebagai sumber belajar efektif dalam membantu memahami materi selama perkuliahan kebudayaan lokal Sumatera Selatan?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat membantu b. Membantu c. Cukup membantu d. Tidak membantu e. Sangat tidak membantu
			<p>9. Apakah anda membutuhkan sumber belajar yad dapat menjadi alternatif pengganti kunjungan langsung ke museum ?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
			<ul style="list-style-type: none"> c. Kurang butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
2	Materi		<p>10. Bagaimana tingkat kebutuhan anda dalam mengilustrasikan materi Sejarah Sumatera Selatan selama di perkuliahan sejarah lokal?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Kurang butuh e. Sangat tidak butuh
3	Fitur	a. Video	<p>11. Apakah anda membutuhkan sumber belajar digital <i>virtual reality</i> yang dilengkapi dengan unsur video di dalamnya?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
		b. Gambar	<p>12. Apakah anda membutuhkan materi yang disajikan dalam <i>virtual tour</i> museum dilengkapi dengan unsur gambar di dalamnya?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
			e. Sangat tidak butuh
			13. Apakah anda membutuhkan unsur objek 3 dimensi dari peninggalan Kedatuan Sriwijaya di dalam sumber belajar <i>virtual tour museum</i> ? a. Sangat butuh b. Butuh c. Kurang butuh d. Tidak butuh e. Sangat tiak butuh
		c. Audio	14. Apakah anda membutuhkan sumber belajar digital <i>virtual tour</i> yang dilengkapi unsur narasi penjelasan di dalamnya? a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
			15. Anda merasa membutuhkan penjelasan narasi dalam bahasa? a. Bahasa Indonesia saja b. Bahasa Inggris saja c. Bahasa Lokal (Palembang) d. Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris e. Lainnya
		d. Denah/lokasi	16. Apakah anda membutuhkan fitur denah ruangan pada sumber belajar <i>virtual reality museum</i> ?

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan
			<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
			<p>17. Apakah anda membutuhkan fitur petunjuk lokasi museum seperti <i>google maps</i> pada sumber belajar <i>virtual reality</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sangat butuh b. Butuh c. Cukup butuh d. Tidak butuh e. Sangat tidak butuh
			<p>18. Selain fitur aktivitas pembelajaran di atas, sebutkan fitur lain yang anda butuhkan dalam sumber belajar <i>virtual tour museum</i>?</p>
4	Evaluasi	Soal evaluasi	<p>19. Anda membutuhkan sumber belajar yang dapat menyediakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan diri sendiri dalam bentuk?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Google form</i> b. <i>Worksheet</i> c. <i>Quizze</i> d. Cetak/Print out e. Lainnya

No	Aspek	Komponen	Pertanyaan

Lampiran 7. Lembar Observasi Sarana dan Prasarana

**LEMBAR OBSERVASI TAHAP ANALISIS SARANA DAN PRASARANA
PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS *WEB* DI
PROVINSI SUMATERA SELATAN**

No	Komponen	Kondisi		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Jaringan internet	✓		Baik
2	Gawai/handphone	✓		Baik

Lampiran 8. Lembar Evaluasi Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA TERHADAP PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS
WEB DI PROVINSI SUMATERA SELATAN**

Nama Validator : Khalidatun Nuzula, M.Pd.

Instansi : Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Sastra Indonesia dan Daerah FKIP Universitas Sriwijaya

Ibu yang terhormat,

Dalam rangka penelitian kami, kami mohon bantuan Ibu untuk menjadi validator produk *Virtual Tour Museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik, saran, serta koreksi Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *virtual tour museum* di Provinsi Sumatera Selatan agar dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang layak digunakan oleh peserta didik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli bahasa, tentang *virtual tour museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik dan saran Ibu, akan sangat bermanfaat untuk kesempurnaan produk ini.
2. Berikan gagasan Ibu pada setiap butir dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom dengan 5 alternatif jawaban skor 5 untuk jawaban **sangat baik**, skor 4 untuk jawaban **baik**, skor 3 untuk jawaban **cukup baik**, skor 2 untuk jawaban **kurang baik**, skor 1 untuk jawaban **sangat tidak baik** serta menuliskan ulasan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Ibu mengisi lembar validasi ini

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Kesesuaian tata Bahasa dengan kaidah Bahasa	Tata bahasa dalam narasi materi sesuai dengan kaidah bahasa		✓				
Kejelasan materi	Penjelasan materi pada gambar terbaca dengan jelas		✓				
	Penjelasan narasi pada materi dengan bahasa asing sesuai dengan kaidah			✓			Sebagian belum sesuai.
Penulisan istilah	Penulisan istilah dan singkatan sudah tepat			✓			<p>1. Penulisan istilah asing harus ditulis dengan huruf miring.</p> <p>2. Penulisan kata “Praaksara” perlu diperbaiki karena pada video penulisannya dipisah. Kata <i>pra</i> merupakan bentuk</p>

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
							terikat sehingga harus digabung dengan kata setelahnya.
Pemilihan kata	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓				
	Bahasa yang digunakan lugas		✓				
	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓				
Penggunaan simbol	Konsistensi dalam penggunaan simbol/ikon				✓		Jika sasarannya penulisan formal, jangan gunakan emotikon.
	Konsistensi dalam penggunaan istilah			✓			

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Struktur kalimat	Kalimat yang digunakan sederhana		✓				
	Kalimat yang digunakan efektif		✓				
Tanda baca	Tanda baca digunakan secara tepat				✓		Penulisan kalimat banyak yang tidak diakhiri tanda titik. Selain itu terdapat penulisan titik-titik (..) yang tidak ada fungsinya. Silakan pelajari kembali kaidah EYD V.

Komentar/ Saran:

Perbaiki penulisan istilah asing secara umum dan perhatikan tanda baca.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan (Tebalkan salah satu)

- a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran**
- c. Belum/tidak layak untuk di ujicobakan

Palembang, November 2022

Validator,



Khalidatun Nuzula, M.Pd.

Lampiran 9. Lembar Evaluasi Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS WEB DI PROVINSI
SUMATERA SELATAN**

Nama Validator : Diki Tri Apriansyah Putra

Jabatan Validator :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Dalam rangka penelitian Kompetitif, saya mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi validator materi produk *Virtual Tour Museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik, saran, serta koreksi ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar mahasiswa agar dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang layak digunakan oleh mahasiswa. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi instrumen ini, Saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi, tentang *Virtual Tour Museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu, akan sangat bermanfaat untuk kesempurnaan produk ini.
2. Berikan respon Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skala nilai dengan keterangan **sangat baik** (skor 5), **baik** (skor 4), **kurang baik** (skor 2), **sangat tidak baik** (skor 1).

3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar validasi ini.

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Struktur Konten	Materi pembelajaran jelas	√					Singkat dan padat
	Struktur konten sesuai dengan tujuan pembelajaran	√					Sangat mudah dipahami sehingga memudahkan pembelajaran
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	√					Sudah sesuai dengan materi berdasarkan kompetensi
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√					Sangat sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran sejarah
Keakuratan Materi	Keakuratan fakta dan data	√					Akurat berdasarkan data-data
	Keakuratan konsep dan definisi	√					Berbasis data yang dirangkum

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Pendukung materi	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	√					Singkat, padat, informatif. Memancing untuk mencari info lebih lanjut.
Kesesuaian materi	Kedalaman materi	√					Berbobot dan mudah dipahami
Kemutahiran Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	√					Komunikatif sehingga menghidupkan penggalian ilmu sejarah
	Gambar dan Ilustrasi aktual	√					Sudah baik
Pengantar Informasi	Terdapat informasi awal tentang museum di Provinsi Sumatera Selatan	√					Memudahkan untuk informasi awal museum

Komentar/ Saran:

1. Banyak antar kalimat tidak dipisahkan spasi.
2. Halaman 10 bagian Guci Dinasti Ming, kalimatnya gantung.
3. Setiap deskripsi kalimatnya ada yang *align left*, *alight right*, dan *justufy*. Baiknya di pilih salah satu dan konsisten. Atau boleh beragam asal disesuaikan dengan konteks posisi gambar.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu)

- d. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- e. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- f. Belum/tidak layak untuk di ujicobakan

Palembang, November 2022

Validator,



Diki Tri Apriansyah Putra, S.Pd., M.Hum.

Lampiran 10. Lembar Evaluasi Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS WEB DI PROVINSI
SUMATERA SELATAN**

Nama Validator : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Jabatan Validator : Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya

Bapak yang terhormat,

Dalam rangka penelitian Pengembangan *Virtual Tour Museum* Berbasis *Web* di Provinsi Sumatera Selatan, saya mohon bantuan Bapak untuk menjadi validator produk. Pendapat, kritik, saran, serta koreksi Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *virtual tour museum* di Provinsi Sumatera Selatan agar dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang layak digunakan oleh peserta didik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi instrumen ini, Saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media pembelajaran, tentang *virtual tour museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik dan saran Bapak, akan sangat bermanfaat untuk kesempurnaan produk ini.
2. Berikan gagasan Bapak pada setiap butir dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom dengan 5 alternatif jawaban skor 5 untuk jawaban **sangat baik**, skor 4 untuk jawaban **baik**, skor 3 untuk jawaban **cukup baik**, skor 2 untuk jawaban **kurang baik**, skor 1 untuk

jawaban **sangat tidak baik** serta menuliskan ulasan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

3. Terima kasih atas kesediaan Bapak mengisi lembar validasi ini

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Tampilan	Semua konten website tampil dengan jelas	(√)					
Mode Presentasi	Tampilan informasi pada website mudah dan jelas		(√)				
Kualitas Teks	Teks yang digunakan jelas/mudah dibaca		(√)				
	Ketepatan pemilihan jenis font		(√)				
	Proporsi teks pada halaman		(√)				
Gambar	Gambar terlihat jelas		(√)				
Audio	Kejelasan suara narasi			(√)			Dalam beberapa video suara narator tidak stereo. Cenderung lebih besar sebelah kiri dan tidak full stage.
	Ketepatan suara <i>background</i>		(√)				

Video	Kualitas tampilan video		(√)				
Ketepatan fitur Virtual tour museum	Kelengkapan Fitur		(√)				
	Kejelasan penggunaan fitur		(√)				

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
	Ketepatan pemilihan fitur		(√)				
	Penempatan posisi fitur		(√)				
Jarak	Virtual tour museum tidak membatasi jarak, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja		(√)				Karena berbasis daring, penggunaan virtual tour museum masih terbatas pada ketersediaan jaringan internet.
Alat Bantu Navigasi	Semua navigasi berfungsi dengan normal	(√)					
Konsistensi	Navigasi yang digunakan konsisten dan dapat dikenal	(√)					
Perangkat lunak dan <i>browser</i>	Dapat digunakan pada komputer	(√)					
	Dapat di gunakan pada <i>Smartphone</i>	(√)					

Fungsionalitas spot di halaman <i>tour</i>	Fungsi tombol <i>play</i> pada gambar	(√)					
	Fungsi tombol <i>pause navigation</i> gambar	(√)					

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
	Fungsi tombol navigasi <i>replay</i> gambar	(√)					
	Fungsi tombol navigasi info untuk menampilkan narasi	(√)					
	Fungsi tombol <i>scroll</i> untuk zoom	(√)					
	Media dapat digunakan secara interaktif	(√)					

Komentar/ Saran:

Secara keseluruhan media virtual tour museum sudah bagus dan dapat menunjang kebutuhan pembelajaran.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu)

- a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi**
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum/tidak layak untuk di ujicobakan

Palembang, November 2022

Validator,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Lampiran 11. Lembar Evaluasi Desain Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM*
BERBASIS WEB DI PROVINSI SUMATERA SELATAN**

Nama Validator : Dea Lestari, M.Pd

Jabatan Validator : Guru SMA Negeri 5 Palembang

Bapak/Ibu yang terhormat,

Dalam rangka penelitian kompetitif, saya mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi validator desain pembelajaran *Virtual Tour Museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik, saran, serta koreksi Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *virtual tour museum* Sriwijaya agar dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang layak digunakan oleh peserta didik. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi instrumen ini, Saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk.

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli desain pembelajaran, tentang *virtual tour museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan. Pendapat, kritik dan saran Bapak/Ibu, akan sangat bermanfaat untuk kesempurnaan produk ini.
2. Terima kasih atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar validasi ini.

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran		V				Coba jelaskan secara spesifik lagi apa tujuan dari pembelajaran kearifan daerah sumsel
	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	V					Sudah baik

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
	Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi	V					Sudah baik
Kapabilitas Kognitif	Materi Pembelajaran disampaikan secara jelas		V				Sudah jelas
	Materi Pembelajaran disampaikan secara terstruktur dalam pembelajaran		V				Sudah jelas
Strategi Pembelajaran	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan tujuan		V				Sudah sesuai
Model Pembelajaran	Kesesuaian model Pembelajaran dengan tujuan		V				Sudah sesuai

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Penyajian Materi	Kelengkapan materi		V				Sudah lengkap
	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	V					Sudah mendorong peserta didik untuk mencari lebih lanjut lagi mengenai materi tersebut
Pertanyaan/ Soal	Terdapat umpan balik berupa soal latihan		V				
	Terdapat kunci jawaban pada soal		V				
	Ketercapaian Soal dengan tujuan pembelajaran		V				

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Interaktivitas	Terdapat interaktifitas dalam pembelajaran		V				
Kualitas Umpan Balik	Kualitas umpan balik dapat memotivasi mahasiswa		V				

Komentar/ Saran

- Coba jelaskan secara spesifik lagi apa tujuan dari pembelajaran kearifan daerah sumsel.
- Untuk materi sudah dideskripsikan secara spesifik, namun untuk metode pembelajaran terlalu monoton hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja, coba dibikin lebih kombinasi mungkin melakukan kolaborasi dan sebagainya disesuaikan dengan materi.
-

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan (Lingkari salah satu)

- g. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- h. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran**
- i. Belum/tidak layak untuk di ujicobakan

Palembang, November 2022

Validator,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dea Lestari', with a stylized flourish at the end.

Dea Lestari, M. Pd

Lampiran 12. Wawancara *One to One*

KUISIONER PRAKTIKALISASI PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS WEB DI PROVINSI SUMATERA SELATAN

Nama Mahasiswa : Fitri Nuraisyih
 Program Studi : Pendidikan Sejarah

Petunjuk.

1. Lembar respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan *Virtual Tour Museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan
2. Berilah penilaian terhadap materi pada *Virtual tour museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala nilai dengan keterangan sangat baik (skor 5), baik (skor 4), kurang baik (skor 2), sangat tidak baik (skor 1).
3. Berikan kritik dan saran untuk menyempurnakan *Virtual tour museum* berbasis web di Provinsi Sumatera Selatan

Aspek	Pernyataan	Skor					Komentar
		5	4	3	2	1	
Tampilan	Tampilan <i>Virtual tour Museum</i> di Provinsi Sumatera Selatan menarik	✓					
Mode Presentasi	Materi yang disampaikan mudah dipahami		✓				
Kualitas Teks	Teks yang digunakan terbaca dengan jelas		✓				

	Tidak ada kesalahan penulisan pada teks yang ditampilkan						
Gambar	Gambar yang ditampilkan jelas	✓					
Audio	Suara pada <i>Virtual Tour Museum</i> terdengar jelas	✓					
	Kemenarikan Backsound (suara latar)	✓					
Video	Video yang ditampilkan jelas	✓					
	Video yang menampilkan penjelasan yang mudah dimengerti		✓				
Fitur	Fungsi tombol fitur berfungsi dengan baik		✓				
	Kemudahan memahami simbol yang digunakan untuk fitur		✓				
Kemutahiran Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu		✓				
	Gambar dan ilustrasi yang ditampilkan aktual	✓					
Pengantar Informasi	Terdapat informasi Awal tentang museum di Provinsi Sumatera Selatan		✓				

Keterangan: Instrumen validasi mengacu pada Alessi dan Trollip (2000)

Komentar/Saran: Teks pada Virtual museum yang berisi penjelasan sebaiknya dapat di zoom seperti bisa tanpa lensa lingkaran yang berguna untuk memperbesar teks. Virtual museum sangat menarik & diharapkan mampu menambah dan mengembangkan khazanah pengunjung dan menjadi sangat bermanfaat :)

Palembang, 12 November 2022
Mahasiswa



Fitri Nuraisyah


Lampiran 13. Wawancara *Small Group*

**PEDOMAN WAWANCARA PRAKTIKABILITAS
PENGEMBANGAN *VIRTUAL TOUR MUSEUM* BERBASIS WEB DI
PROVINSI SUMATERA SELATAN**







Nama Mahasiswa : Mizharotul Fuadiyah
NIM : 06041182025001



No	Indikator	Keterangan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Apakah tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas?	✓		
2	Apakah tujuan pembelajaran mudah dipahami?	✓		
3	Apakah materi disajikan secara runut?	✓		
4	Apakah soal Latihan yang ditampilkan sesuai dengan materi?	✓		
5	Apakah penggunaan gambar sudah sesuai dengan materi?	✓		
6	Apakah ukuran huruf yang digunakan dalam teks mudah dibaca?	✓		
7	Apakah objek 3D sudah sesuai dengan materi?	✓		
8	Apakah video pendukung materi mudah dipahami?	✓		
9	Apakah tampilan gambar pendukung materi sudah jelas?	✓		
10	Apakah tampilan tombol fitur sudah jelas dan sesuai?	✓		
11	Apakah warna antara teks terhadap <i>background</i> sudah sesuai/serasi?		✓	Bunakan warna cokelat yang lebih mudah/ warna node lainnya.
12	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	✓		
13	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	✓		
14	Apakah suara pada <i>virtual tour museum</i> sudah jelas?	✓		

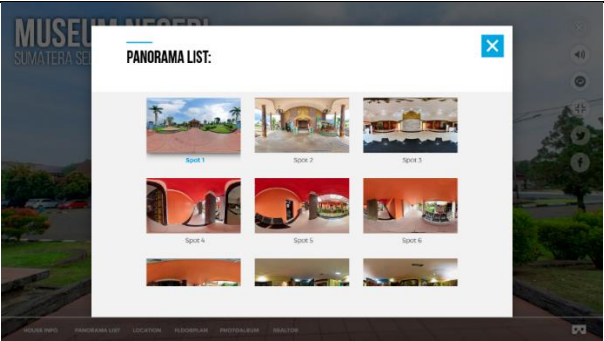
Pewawancara,


(...M. H. H. H. H. H.)

Lampiran 14. *Storyboard Virtual Tour* Museum Negeri Sumatera Selatan

No	Tampilan	Narasi	Teks	Keterangan
1			<p>Museum Negeri Sumatera Selatan</p> <p>Menu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - House Info - Panorama list - Location - Poorplan - PhotoAlbum - Realtor 	<p> fitur more untuk melihat fitur-fitur yang tersembunyi</p> <p> fitur untuk mengaktifkan dan menonaktifkan backsound</p> <p> fitur untuk mengaktifkan dan menonaktifkan rotasi</p> <p> fitur untuk memperbesar ukuran jendela tampilan <i>virtual tour museum</i> menjadi layar penuh</p> <p> fitur untuk memperkecil ukuran jendela tampilan <i>virtual tour museum</i></p>

				 fitur untuk membagikan <i>virtual tour museum</i> ke Twitter  fitur untuk membagikan <i>virtual tour museum</i> ke Facebook
--	--	--	--	---


2			Menu House Info	Menu house info berisi penjelasan singkat tentang Museum Negeri Sumatera Selatan
3			Panorama List: Spot 1, spot 2, spot 3, spot 4, spot 5, spot 6, Pintu 1 A, R1 Spot 1, R1 Spot 2, R1 Spot 3, R1 Spot 4, R1 Spot 5, R1 Spot 6, R1 Spot 7, R1 Spot 8, R1 Spot 9, R1 Spot 10, R1 Spot 11, R1 Spot 12, R1 Pintu 2, R1-2, R1-2 Spot 1, R1-2 Spot 2, R1-2 Spot 3,	Panorama List berisi semua spot ruangan yang ada di Museum Negeri Sumatera Selatan yang dapat di klik jika ingin langsung ke ruangan tersebut.

			<p>tangga 1-2, R2 Pintu 1, R2 Spot 1, R2 Spot 2, R2 Spot 3, R2 Spot 4, R2 Spot 5, R2 Spot 6, R2 Spot 7, R2 Spot 8, R2 Spot 9, R2 Spot 10</p>	
4			<p>Location: Jalan Srijaya I No. 288, RW.5, Srijaya, Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139</p>	<p>Location berisi lokasi Museum Negeri Sumatera Selatan yang telah tersambunglangsung ke google maps</p>

5			Floorplan	<i>Floorplan</i> berisi denah ruangan dari Museum Negeri Sumatera Selatan yang dapat diklik jika ingin menuju ke spot tersebut
6			PhotoAlbum	PhotoAlbum merupakan fitur yang berisi tentang kumpulan foto-foto koleksi Museum Negeri Sumatera Selatan
7			Realtor	Realtor merupakan fitur yang berisi tentang pengembang <i>Virtual Tour</i> Museum Negeri Sumatera Selatan

8



Spot 3 menampilkan ruangan depan Museum Negeri Sumatera Selatan, hotspot tanda merah  pada tampilan dapat diklik untuk menampilkan video singkat mengenai Museum Negeri Sumatera Selatan.

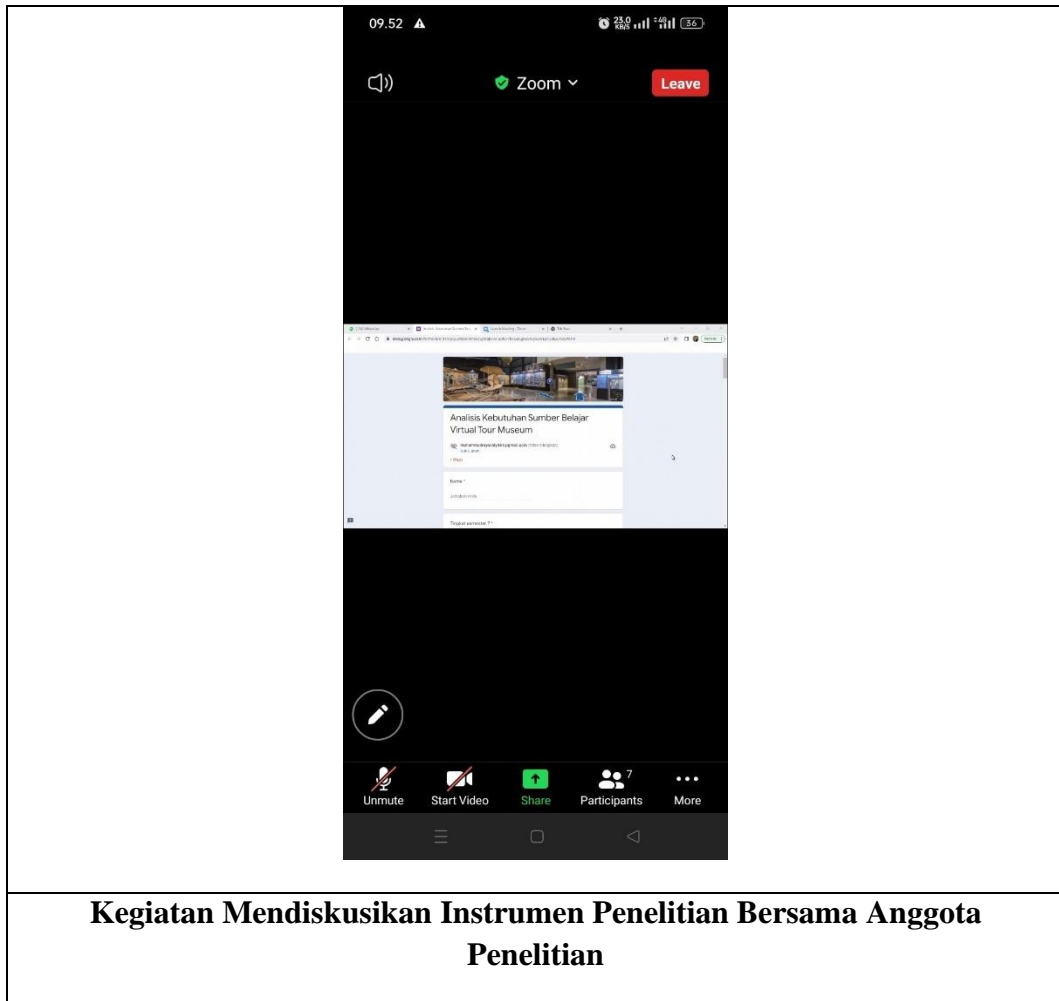
Lampiran 15. Kegiatan Penelitian



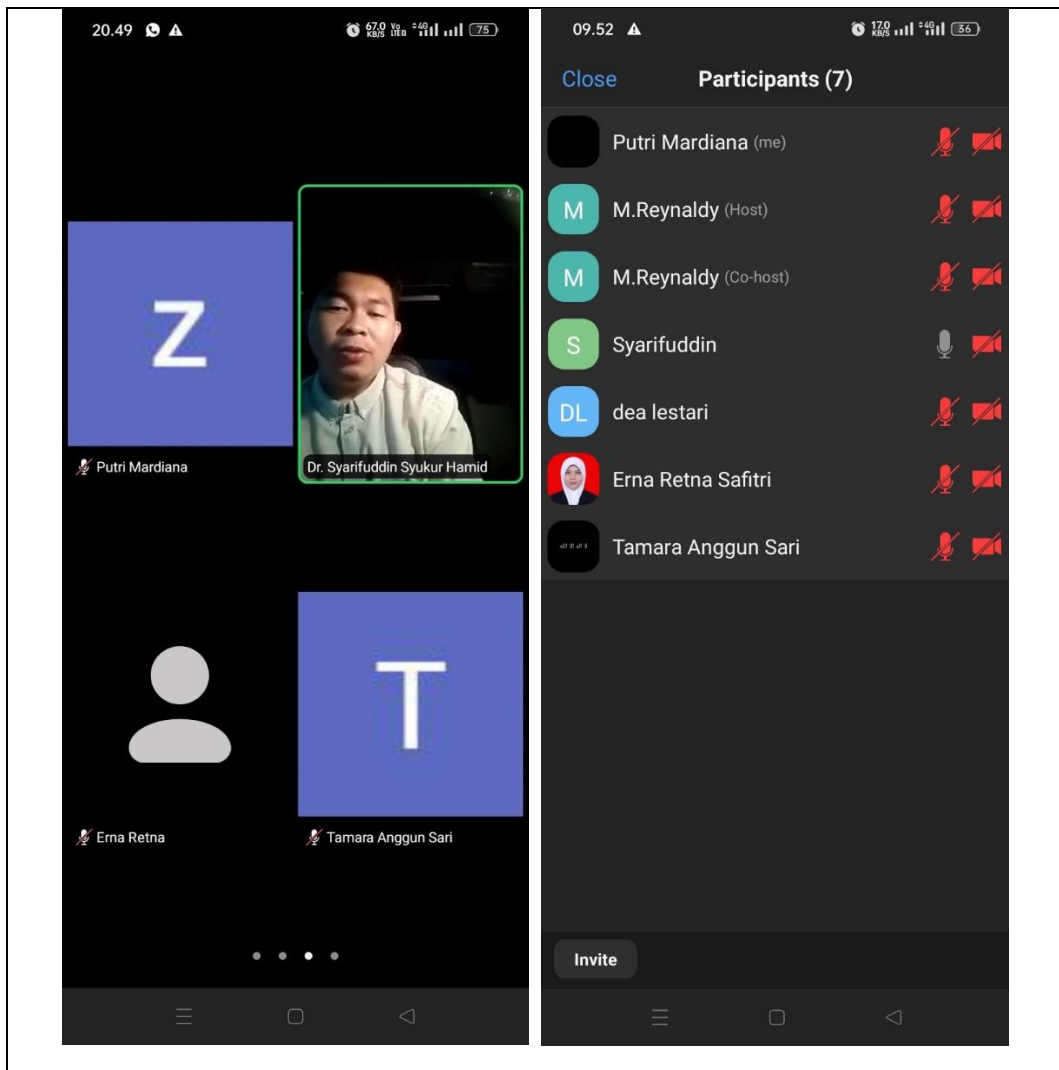
Kegiatan Observasi Museum sebagai Tempat Penelitian



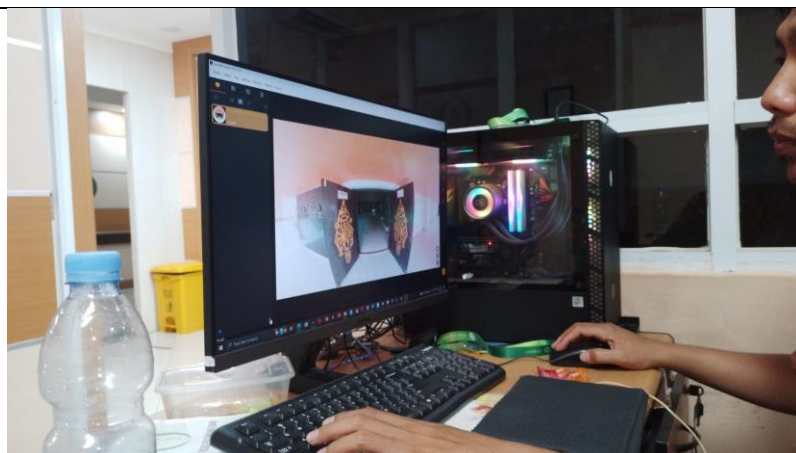
Kegiatan mendokumentasikan objek nyata menjadi objek 3D



Kegiatan Mendiskusikan Instrumen Penelitian Bersama Anggota Penelitian



Kegiatan Rapat Online Bersama Anggota Penelitian



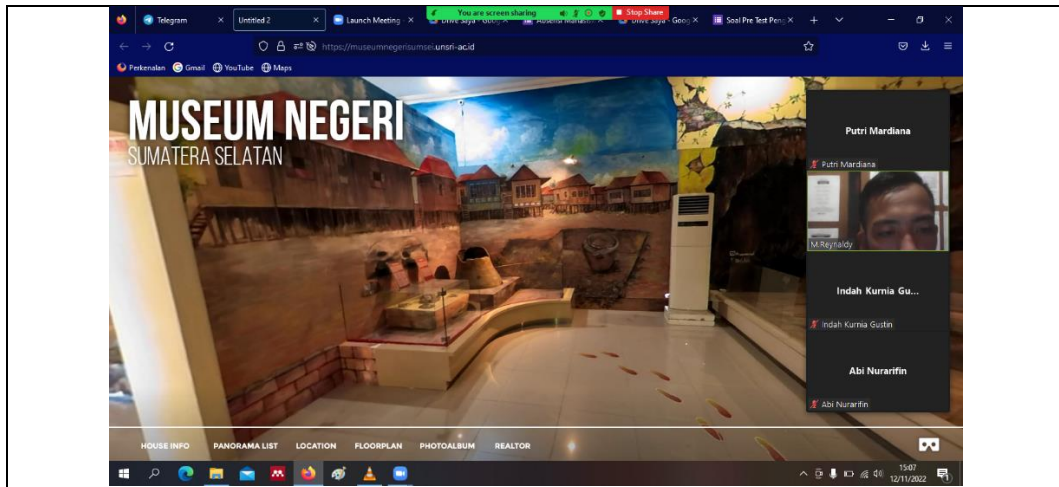
Kegiatan membuat virtual tour museum



Kegiatan Evaluasi One to One



Kegiatan Evaluasi Small Group



Kegiatan Evaluasi Field Test