

## **PEDAMPINGAN PEMANFAATAN VIRTUAL TOUR MUSEUM SIGINJEI DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN SEJARAH DAN BUDAYA JAMBI DI SMA IT ASH SHIDDIIQI**

**Reni Aryani<sup>1</sup>, Ulfa Khaira<sup>2\*</sup>, Muhammad Razi A<sup>3</sup>, Daniel Arsa<sup>4</sup>, Edi Saputra<sup>5</sup>**  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Jambi, Indonesia  
[ulfa.ilkom@gmail.com](mailto:ulfa.ilkom@gmail.com)

Received: 24-01-2024

Revised: 26-01-2024

Approved: 31-01-2024

### **ABSTRAK**

Penggunaan teknologi virtual tour dalam pembelajaran telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Alasan utama di balik penggunaan virtual tour dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa dengan objek atau tempat yang sulit dijangkau atau secara fisik terlalu jauh. Dalam lingkungan pendidikan, virtual tour dapat membantu siswa lebih memahami topik tertentu dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Materi pembelajaran yang masih konvensional menjadi alasan kenapa pengabdian ini dilakukan agar minat siswa terhadap pelajaran sejarah meningkat. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk pendampingan pemanfaatan website virtual tour museum siginjei . Kegiatan ini diikuti oleh 2 orang guru Sejarah dan 50 orang siswa SMA IT Ash Shiddiiqi Jambi. Metode kegiatan yang dilakukan berupa workshop pemaparan materi dan pendampingan penggunaan website virtual tour museum siginjei kepada guru dan siswa. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 September 2023 bertempat di Laboratorium Komputer SMA N IT Ash Shiddiiqi Jambi. Luaran kegiatan ini guru dapat memanfaatkan website virtual tour museum siginjei demi meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar, sehingga sekolah mampu meningkatkan keberhasilan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru dan siswa dapat mempraktikkan secara langsung fitur-fitur yang ada pada website virtual tour dalam mendukung pembelajaran sejarah. Pelatihan ini memberikan banyak manfaat kepada guru dan siswa dalam mengenal sejarah dan budaya yang ada di provinsi jambi.

**Kata Kunci :** Website, Virtual Tour, Museum

### **PENDAHULUAN**

Penggunaan teknologi virtual tour dalam pembelajaran telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Alasan utama di balik penggunaan virtual tour dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman siswa dengan objek atau tempat yang sulit dijangkau atau secara fisik terlalu jauh. Dalam lingkungan pendidikan, virtual tour dapat membantu siswa lebih memahami topik tertentu dan meningkatkan motivasi untuk belajar.

Salah satu penelitian yang mendukung penggunaan teknologi virtual tour dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Dickey (2017), yang menjelaskan tentang manfaat dari virtual tour yang digunakan pada pembelajaran geografi yang memungkinkan siswa menjelajahi peta interaktif yang menampilkan berbagai lokasi. Selain itu, Krug dan Schwan (2021) juga melakukan penelitian tentang museum seni dan galeri virtual yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi museum tanpa harus datang ke lokasi secara fisik. Dan juga penelitian gospodyn dan bialas (2019), mengenai pemanfaatan virtual lab tour yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi laboratorium dan melakukan eksperimen simulasi. Pada penelitian Smith dan Johnson (2018) menyoroti bahwa virtual tour memberikan peluang unik bagi siswa untuk menjelajahi lokasi atau konsep yang sulit diakses secara fisik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif.

Di samping itu, Penelitian oleh Garcia et al. (2019) menunjukkan bahwa integrasi virtual tour dalam kurikulum dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Dengan memberikan akses ke lokasi yang tidak dapat diakses secara fisik, siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Namun terdapat juga tantangan yang dihadapi ketika menerapkan virtual tour di pendidikan seperti penelitian Wang dan Chen (2020) menyajikan pandangan komprehensif tentang aplikasi dan tantangan penggunaan realitas virtual, termasuk virtual tour, dalam pendidikan.

Pondok Pesantren Ash-Shiddiqi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Amir Ash-Shiddiqi, didirikan pada tahun 2014 dengan Nomor Statistik Pesantren 510015040026. Pondok pesantren ini beralamat di Jalan Jambi – Muaro Bulian Km 36 RT 03, Kelurahan Jembatan Mas, Kecamatan Pemayung, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Pondok pesantren ini termasuk ke dalam jenis pondok pesantren modern yang menerapkan kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) di bawah naungan Kemendikbud dan Kemenag. SMA IT Ash Shiddiqi merupakan Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu berada di dalam pondok pesantren ini.

Hasil wawancara tim PPM dengan Kepala sekolah dan guru di SMA IT Ash Shiddiqi, pembelajaran sejarah diajarkan pada kelas XI dan XII Jurusan IPS dengan mata pelajaran sejarah Indonesia yang merupakan mata pelajaran wajib. Sumber informasi yang tersedia untuk pembelajaran sejarah terbatas. Hal ini bisa membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menggambarkan peristiwa sejarah secara akurat. Pembelajaran sejarah yang hanya menggunakan buku teks dan materi statis lainnya bisa membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Pada Tahun 2022, Dosen program studi sistem Informasi (Reni Aryani, Ulfa Khaira, Edi Saputra) melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Museum Siginjei Jambi Sebagai Upaya Pelestarian Budaya di Era Digital”. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah website Virtual Tour Museum Siginjei Jambi yang dapat diakses pada <https://virtual-tour.e-siginjeimuseum.online/>. Tentunya virtual tour ini dapat menjadi sumber belajar Sejarah bagi guru dan siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan Pedampingan Pemanfaatan Virtual Tour Museum Siginjei dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah dan Budaya Jambi di SMA IT Ash Shiddiqi. Kegiatan ini disambut dengan positif oleh sekolah terutama guru yang mengajar pelajaran tersebut dengan harapan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran budaya jambi biasanya diberikan dalam bentuk muatan lokal dengan menggunakan media internet dalam pengajaran kepada siswa.

Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan visi dan misi Universitas Jambi mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu juga mendukung tujuan dari Universitas Jambi yaitu mengembangkan sarana dan prasarana yang mendukung pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan wujud nyata dukungan terhadap pencapaian visi dan misi Universitas Jambi, dengan mengimplementasikan dan menyebarluaskan hasil penelitian yaitu mengintegrasikan website Virtual Tour Museum Siginjei sebagai sumber belajar Sejarah dan Budaya Jambi.

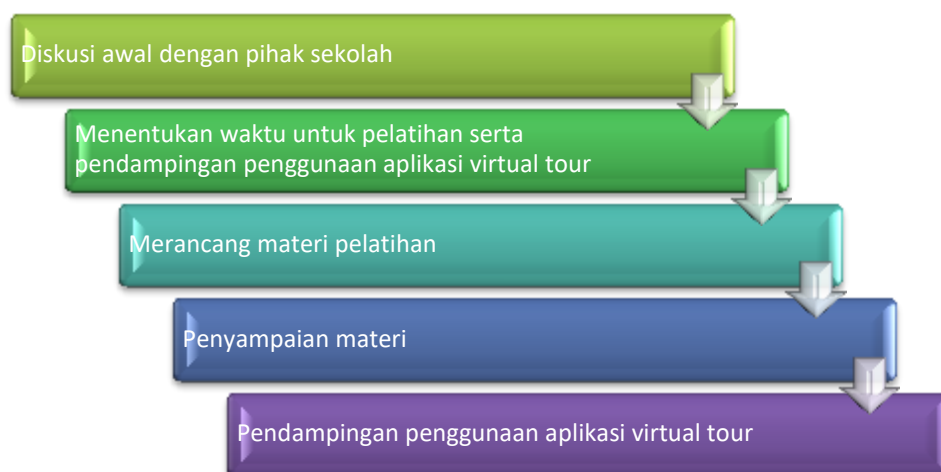
Dari pelatihan ini diharapkan dapat menambah keterampilan dan pemahaman dari guru dalam memanfaatkan virtual tour museum siginjei sebagai

alternatif media pembelajaran dan siswa juga dapat mengakses virtual tour museum siginjei untuk memperkuat pembelajaran sejarah dan budaya.

### **METODE KEGIATAN**

Kegiatan PPM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dilaksanakan oleh 5 orang dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Jambi. Kegiatan ini diikuti oleh 2 orang guru mata pelajaran Sejarah dan 50 orang siswa kelas XI IPA SMA IT Ash-Shiddiqi Jambi. Tahapan awal yang dilakukan pada kegiatan PPM ini adalah melakukan survei ke SMA IT Ash-Shiddiqi Jambi untuk melihat proses pembelajaran sejarah dan budaya, melakukan diskusi bersama Kepala Sekolah serta Guru Sejarah untuk membicarakan permasalahan yang dimiliki, tujuan dan materi kegiatan, langkah-langkah yang akan dilakukan, serta jadwal pelaksanaan pendampingan yang akan dilakukan pada PPM. Tahapan yang ke dua adalah merancang materi kegiatan dalam bentuk presentasi dan modul yang dapat dimanfaatkan oleh peserta.

Tahapan selanjutnya adalah workshop dimana pada kegiatan workshop ini terbagi atas dua kegiatan yaitu kegiatan yang pertama adalah pemaparan materi akan disampaikan seluruh materi yang telah dirancang kepada peserta untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta mengenai aplikasi virtual tour yang akan diterapkan, kegiatan yang ke dua adalah pendampingan terhadap peserta dalam menerapkan dan menggunakan virtual tour museum siginjei guna mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan PPM ini dapat dievaluasi dengan melihat peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan virtual tour museum siginjei dan kemampuan siswa dalam menggunakan virtual tour ini.



Gambar 1. Metode Kegiatan

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 26 September 2023, sesuai dengan hasil kesepakatan yang telah dilakukan antara tim PPM dengan mitra pengabdian saat koordinasi pelaksanaan PPM sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan PPM pada tanggal 26 September 2023 ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan yang telah disusun. Dimana pada tanggal tersebut dilakukan sosialisasi dan pendampingan penggunaan Virtual Tour pada website museum siginjei bagi guru dan murid SMA IT Ash Shiddiqi

Kegiatan pendampingan penggunaan Virtual Tour pada website museum siginjei bagi guru dan murid dibuka oleh Bapak Yulianto, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum SMA IT Ash Shiddiqi dan kegiatan PPM dipimpin oleh Ibu Reni Aryani, S.Kom., M.S.I selaku ketua tim pelaksana kegiatan PPM. Kegiatan ini disusun dalam beberapa sesi, yaitu pembukaan oleh Wakil Kepala Sekolah, dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi oleh tim, sesi diskusi bersama para guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi dan terakhir foto bersama siswa dan guru SMA IT Ash Shiddiqi.

Pada pembukaan yang dilakukan oleh Wakil Kepala Sekolah SMA IT Ash Shiddiqi, Bapak Yulianto S.Pd. menyampaikan bahwa pelaksanaan kegiatan PPM ini disambut baik oleh Wakil Kepala Sekolah, guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi mengingat akan kebutuhan media ajar khususnya media bantu pembelajaran sejarah secara virtual. Manfaat yang dapat diberikan dengan penggunaan Virtual Tour Museum Siginjei ini adalah guru dapat menjelaskan tentang museum siginjei kepada siswa nya tanpa perlu mendatangi museum secara langsung di kota jambi.



Gambar 2.  
Pembukaan Oleh Wakil Kepala Sekolah

Setelah pembukaan yang disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah SMA IT Ash Shiddiqi, acara dilanjutkan sesi penyampaian materi sosialisasi oleh Tim Pelaksana PPM. Dalam sosialisasi tersebut tim memaparkan mulai dari gambaran umum tentang Website Museum Siginjei beserta fitur yang ada di dalamnya, kemudian dilanjutkan dengan materi penggunaan dan pendampingan Virtual Tour yang disampaikan oleh Ibu Ulfa Khaira, S.Komp. M.Kom. dan Bapak Muhammad Razi A., S.T., MMSI.



Gambar 3.  
Penyampaian Materi Oleh Tim Pelaksana PPM

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi bersama guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi mengenai penggunaan Virtual Tour pada website museum siginjei yang telah disampaikan oleh tim PPM. Baik guru maupun siswa tampak antusias dengan kegiatan ini dengan karena materi yang disampaikan sangat bermanfaat dan disampaikan dengan menarik beserta contoh penggunaan langsung pada Virtual Tour museum siginjei serta disampaikan oleh pemateri yang memiliki keahlian sesuai bidang yang dibutuhkan yaitu bidang Teknologi Informasi. Beberapa pertanyaan dari peserta juga diajukan saat penyampaian materi dan diskusi, sehingga membuat kegiatan pelatihan menjadi lebih komunikatif.

Kemudian, di akhir kegiatan PPM ditutup dengan pembacaan doa dan sesi foto bersama tim pelaksana PPM, Wakil Kepala Sekolah, guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi.



Gambar 1.  
Foto Bersama Tim PPM dan Siswa

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pendampingan Pemanfaatan Virtual Tour Museum Siginjei Dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah Dan Budaya Jambi Di Sma It Ash Shiddiqi” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru dan siswa SMA IT Ash Shiddiqi terkait dalam penggunaan dan pemanfaatan Virtual Tour pada website museum siginjei. Kegiatan ini dilaksanakan pada Selasa, 26 September 2023. Kegiatan ini dilakukan untuk dapat membantu guru dan siswa dalam menggunakan Virtual tour museum siginjei guna mendukung pelaksanaan mata pelajaran sejarah yang dapat digunakan kapan pun tanpa harus datang secara langsung ke lokasi museumnya. Dan secara umum semua kegiatan yang dilaksanakan di SMA IT Ash Shiddiqi telah berhasil dilaksanakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dickey, M. D. (2017). Virtual Geography: Using Google Earth for Earth Science Education. *Journal of Science Education and Technology*, 26(3), 235-248.
- Garcia, M., Rodriguez, S., & Martinez, L. (2019). "Integrating Virtual Tours into the Curriculum: A Pathway to Improved Engagement." *Educational Technology Journal*, 42(4), 321-335. DOI: 10.5678/etj.v42i4.234

- Gospodyn, L. B., & Bialas, K. M. (2019). The Virtual Lab Tour—An Innovative Form of Interactive Teaching in the Field of Electrical Engineering. *IEEE Transactions on Education*, 62(4), 275-280.
- Krug, D., & Schwan, S. (2021). The Impact of Visiting Virtual Art Galleries on Schoolchildren's Art Knowledge. *Frontiers in Psychology*, 12, 1603.
- Smith, J., & Johnson, A. (2018). "Virtual Tours in Educational Settings: Enhancing Learning Experiences." *Journal of Educational Technology*, 35(2), 123-140. DOI: 10.1234/jet.2018.0350213
- Wang, L., & Chen, H. (2020). "Virtual Reality in Education: A Review of Applications and Challenges." *International Journal of Educational Technology*, 38(1), 45-62. DOI: 10.1080/ijet.2020.038014