

## **PEMANFAATAN SUMBER-SUMBER SEJARAH LOKAL PALEMBANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL**

***Dara Luri Maharani<sup>1</sup>, Meisyah Ananda Rahayu<sup>2</sup>, Cahaya Renata<sup>3</sup>, Dina Aliffah<sup>4</sup>, Miranda Amelia<sup>5</sup>***

*Universitas PGRI Palembang*

*e-mail: [daralurimaharani0103@gmail.com](mailto:daralurimaharani0103@gmail.com)<sup>1</sup>, [meisyaecha29@gmail.com](mailto:meisyaecha29@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rena260519@gmail.com](mailto:rena260519@gmail.com)<sup>3</sup>, [dinaaliffah888@gmail.com](mailto:dinaaliffah888@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[mirandaameliaa23@gmail.com](mailto:mirandaameliaa23@gmail.com)<sup>5</sup>*

### INFORMASI ARTIKEL

<b>Submitted</b>	: 2025-12-31
<b>Review</b>	: 2025-12-31
<b>Accepted</b>	: 2025-12-31
<b>Published</b>	: 2025-12-31

### KATA KUNCI

Sejarah Lokal, Palembang, Media Pembelajaran Interaktif, Era Digital, Model SAMR, Immersive Learning.

### A B S T R A K

Penelitian ini menganalisis potensi, merumuskan model, dan mengevaluasi tantangan implementasi sumber-sumber sejarah lokal Palembang sebagai media pembelajaran sejarah tingkat menengah di tengah gelombang transformasi digital. Fokus kajian adalah situs-situs kunci (Kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Palembang) dan warisan tak benda yang dapat diintegrasikan melalui teknologi Immersive Learning. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, melibatkan studi dokumentasi, observasi mendalam terhadap ekosistem digital lokal, dan wawancara triangulasi dengan guru, siswa, dan pengembang konten. Hasilnya menunjukkan bahwa sumber lokal Palembang memiliki signifikansi kontekstual yang tinggi dalam meningkatkan minat dan pemahaman. Model yang diusulkan adalah Model Context-Aware Digital History, yang mengintegrasikan Augmented Reality (AR) berbasis lokasi dan Virtual Tour 360° dengan narasi sejarah yang telah tervalidasi. Tantangan terbesar adalah memastikan keberlanjutan konten dan kesiapan pedagogis guru dalam mengoperasikan teknologi baru. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada implementasi Model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) dalam konteks pembelajaran sejarah lokal.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah sering dikritik karena sifatnya yang monolog dan kurang memberikan pengalaman otentik (Banks, 2018). Fenomena ini menjadi lebih nyata ketika materi sejarah nasional terasa teralienasi dari realitas geografis dan sosiologis siswa. Palembang, sebagai pusat peradaban Maritim Sriwijaya dan Kesultanan Islam yang berpengaruh, menyimpan living history yang kaya dan mudah diakses. Namun, pemanfaatannya di kelas masih terbatas pada citra statis dari buku teks.

Transformasi digital telah menciptakan peluang besar untuk mengubah sumber daya fisik dan artefak menjadi media digital yang dinamis dan interaktif. Penggunaan

teknologi seperti Virtual Reality (VR) dan AR dapat menghadirkan situs bersejarah langsung ke ruang kelas, memfasilitasi apa yang disebut sebagai Immersive Learning.

Penelitian sebelumnya berfokus pada digitalisasi warisan budaya secara umum (Suci, 2020), atau penerapan media digital dalam pembelajaran sejarah tanpa menekankan pada konteks lokal yang spesifik (Chen, 2018). Gap yang diisi oleh penelitian ini adalah merumuskan model terperinci untuk mentransformasi sumber sejarah lokal Palembang yang spesifik (artefak, situs, warisan tak benda) menjadi media pembelajaran berbasis teknologi mutakhir, sekaligus menganalisis kesiapan ekosistem pendidikan lokal terhadap model tersebut.

Pendidikan sejarah memiliki peran krusial dalam membentuk kesadaran kolektif dan identitas bangsa. Pembelajaran sejarah yang efektif tidak hanya berfokus pada narasi nasional, tetapi juga memanfaatkan kekayaan sejarah lokal yang relevan dan kontekstual bagi peserta didik. Sejarah lokal, dengan sumber-sumber primer dan sekunder yang melimpah mulai dari artefak, situs bersejarah, tradisi lisan, hingga dokumen arsip memberikan jembatan konkret antara masa lalu dan kehidupan nyata siswa, menjadikannya materi yang lebih hidup dan bermakna. Kota Palembang, sebagai salah satu kota tertua di Indonesia dengan warisan Kerajaan Sriwijaya dan sejarah perdagangan yang panjang, memiliki potensi sumber sejarah lokal yang luar biasa (Wiyono, 2018; Susanto, 2021).

Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan era digital, terjadi pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan. Akses informasi yang tidak terbatas, integrasi teknologi dalam kurikulum, dan perubahan gaya belajar generasi Z dan Alpha menuntut inovasi dalam metode dan media pembelajaran (Prensky, 2001; Sugiyarti & Handayani, 2020). Model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton berisiko gagal menarik minat siswa yang terbiasa dengan interaksi digital yang cepat dan visual. Oleh karena itu, tantangan terbesar saat ini adalah bagaimana mengintegrasikan kekayaan sumber sejarah lokal Palembang yang autentik ke dalam format digital yang menarik dan interaktif, sehingga relevan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik di era teknologi informasi.

Penelitian terdahulu banyak membahas tentang pentingnya sejarah lokal dalam kurikulum (Abdullah, 2019) dan peran teknologi digital dalam pembelajaran sejarah secara umum (Anwar, 2020). Namun, masih sedikit kajian yang secara spesifik mengupas tuntas model pemanfaatan dan transformasi sumber-sumber sejarah lokal spesifik Palembang menjadi media pembelajaran digital yang terstruktur seperti aplikasi augmented reality, tur virtual situs sejarah (misalnya, situs Karanganyar atau Benteng Kuto Besak), e-module berbasis dokumen kuno, atau gamification sejarah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi dan mengkaji potensi sumber-sumber sejarah lokal Palembang yang relevan untuk materi pembelajaran, dan (2) merumuskan model atau strategi pemanfaatan sumber-sumber tersebut menjadi media pembelajaran digital yang efektif dan inovatif di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kurikulum sejarah lokal, menjadi panduan praktis bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan sejarah lokal, serta pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap warisan budaya dan sejarah Palembang di tengah arus globalisasi dan digitalisasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Studi Kasus Deskriptif-Analitis. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman yang holistik mengenai proses interpretasi sejarah lokal oleh guru dan siswa, serta menganalisis secara mendalam model integrasi teknologi yang paling sesuai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Potensi Sumber Sejarah Lokal Palembang sebagai Digital Assets

#### Potensi Situs Fisik dan Artefak Kunci

Situs Kerajaan Sriwijaya di Karanganyar, meskipun berupa kompleks tatanan batu bata yang tidak utuh, menawarkan potensi unik untuk rekonstruksi 3D virtual. Jika didukung oleh data arkeologi, rekonstruksi istana atau permukiman kuno dapat disajikan melalui VR. Benteng Kuto Besak (BKB) menjadi titik fokus AR berbasis lokasi; saat siswa berada di area BKB, aplikasi AR dapat memproyeksikan visual pertempuran dan kehidupan di masa Kesultanan. Pemanfaatan ini mencapai level Redefinition pada Model SAMR, karena menciptakan pengalaman yang tidak mungkin dilakukan secara tradisional.

#### Potensi Warisan Tak Benda dan Koneksi Budaya

Warisan tak benda Palembang, seperti tradisi Bekarang (tradisi menangkap ikan di Musi) atau filosofi rumah limas, sangat potensial untuk Digital Storytelling. Kisah-kisah ini dapat dihubungkan dengan materi sejarah maritim dan sosial-ekonomi. Konten yang dihasilkan (video dokumenter, podcast) terbukti lebih viral dan dapat diakses daripada teks buku, sehingga meningkatkan engagement siswa.

Temuan Observasi: Konten sejarah Palembang yang paling sering diakses siswa di platform video adalah yang menyajikan rekonstruksi visual atau wawancara tokoh lokal, bukan hanya penjelasan teoritis.

#### Perumusan Model Context-Aware Digital History

Berdasarkan analisis potensi dan kebutuhan (dari wawancara guru/siswa), dirumuskan Model Context-Aware Digital History, yang terdiri dari tiga pilar utama:

##### Pilar 1: Virtual Immersion (VR/360°)

Fokus pada penggantian kunjungan lapangan yang mahal dan logistiknya rumit. Virtual Tour 360° yang terintegrasi dengan kuis interaktif dipasang di situs belajar sekolah.

- Case Study: Museum SMB II Virtual Tour: Tur virtual koleksi museum yang dilengkapi dengan hotspot informasi. Siswa harus menjawab pertanyaan berbasis sumber artefak untuk melanjutkan ke segmen berikutnya.

##### Pilar 2: Augmented Reality (AR) dan Gamification

AR digunakan untuk overlay informasi pada situs fisik atau gambar artefak. Gamification diterapkan untuk mendorong eksplorasi.

Case Study: AR BKB Quest: Siswa mengunjungi BKB (atau memindai marker BKB), mengaktifkan AR, dan diminta menemukan 5 poin sejarah (misalnya, pintu gerbang, meriam) untuk membuka kepingan narasi sejarah Palembang. Ini mempromosikan Active Learning dan mencapai level Modification SAMR.

##### Pilar 3: Student-Created Digital Storytelling

Guru berfungsi sebagai fasilitator, sementara siswa menjadi produsen pengetahuan. Siswa meneliti, memvalidasi sumber, dan menghasilkan konten digital yang dapat diunggah.

**Implikasi Pedagogis:** Model ini sejalan dengan prinsip Konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri tentang sejarah melalui interaksi dengan sumber dan teknologi.

### **Analisis Tantangan Implementasi Model**

#### **Tantangan Kesiapan Infrastruktur dan Akses**

Wawancara menunjukkan bahwa meskipun Palembang memiliki cakupan internet yang luas, kesenjangan masih terjadi di beberapa pinggiran kota. Yang lebih krusial adalah kesiapan perangkat; tidak semua siswa memiliki smartphone dengan spesifikasi yang mendukung aplikasi AR/VR.

Kutipan Guru: "Kami harus mengalokasikan jam lab komputer khusus untuk Virtual Tour, padahal akan lebih efektif kalau siswa bisa mengakses di rumah masing-masing."

#### **Tantangan Kompetensi Pedagogis dan TPACK Guru**

Kompetensi guru (T-Knowledge) dalam menggunakan aplikasi user-generated AR/VR masih rendah. Pelatihan yang ada umumnya bersifat teknis, belum menyentuh dimensi Pedagogical Knowledge (P-Knowledge)—bagaimana menggunakan AR untuk mengajukan pertanyaan sejarah yang kompleks, bukan hanya presentasi visual.

#### **Tantangan Validitas Konten dan Keberlanjutan**

Digitalisasi dan visualisasi (terutama rekonstruksi 3D) harus di pertanggung jawabkan secara historis (C-Knowledge). Terdapat risiko bahwa model 3D yang dibuat tanpa validasi arkeolog dapat menyesatkan. Keberlanjutan model ini membutuhkan dukungan berkelanjutan dari Dinas Kebudayaan untuk menyediakan data mentah dan validasi konten.

#### **Implikasi dan Peluang Strategis**

Penerapan model ini membuka peluang kolaborasi interdisipliner (Sejarah, TIK, Seni Rupa/Desain Grafis) di sekolah. Secara strategis, model ini memposisikan Palembang sebagai pionir dalam pemanfaatan Smart Heritage di Indonesia, yang dapat menarik minat turis edukasi.

#### **Revitalisasi Sejarah Lokal melalui Digitalisasi**

Era digital menuntut pergeseran paradigma dari pembelajaran sejarah yang pasif menuju pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Temuan penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi sumber sejarah lokal Palembang—misalnya, pengubahan naskah kuno menjadi e-book interaktif atau pemodelan 3D (tiga dimensi) dari situs arkeologi Candi Kedukan Bukit—berhasil mengatasi masalah kurangnya relevansi dan kejemuhan siswa.

Konsep Visualisasi Sejarah terbukti menjadi kunci. Siswa tidak lagi hanya membaca tentang Sriwijaya, namun dapat ‘menjelajahi’ rekonstruksi virtual dari permukiman di tepian Sungai Musi, menjadikan materi abstrak menjadi konkret. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, di mana media digital berfungsi sebagai jembatan untuk menciptakan pengalaman otentik secara virtual.

#### **Efektivitas Pedagogis Media Digital Berbasis Konteks**

Pemanfaatan media digital, seperti Augmented Reality (AR) atau video learning berbasis lokasi, menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan pemahaman konseptual siswa. Efektivitas ini didasarkan pada dua aspek:

Peningkatan Keterlibatan (Engagement): Media digital memberikan pengalaman interaktif yang sesuai dengan preferensi belajar generasi Z. Misalnya, gamifikasi sejarah lokal Palembang memungkinkan siswa mempelajari kronologi Kesultanan Palembang Darussalam sambil menyelesaikan misi.

Penguatan Identitas Lokal: Dengan menggunakan sejarah lokal sebagai konteks utama, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkannya langsung dengan lingkungan dan warisan budaya mereka sendiri. Ini mendukung tujuan pendidikan karakter dan penguatan ‘sense of place’ yang sering kali terabaikan dalam kurikulum sejarah nasional yang luas.

### **Tantangan Implementasi dan Implikasi bagi Guru**

Meskipun potensi pemanfaatan sumber sejarah lokal Palembang secara digital sangat tinggi, terdapat beberapa tantangan implementasi yang perlu diatasi:

Kesenjangan Keterampilan Guru: Perlu diakui bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan untuk mengembangkan atau mengintegrasikan teknologi canggih seperti VR atau AR. Oleh karena itu, fokus perlu dialihkan pada pelatihan guru agar mampu menjadi fasilitator yang efektif dalam ekosistem digital.

Akses Infrastruktur: Ketersediaan perangkat keras (komputer, tablet) dan koneksi internet yang stabil di seluruh sekolah Palembang masih menjadi isu krusial.

Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah perlunya pergeseran peran guru dari pemberi informasi menjadi kurator konten digital. Guru bertugas memilih dan mengintegrasikan sumber-sumber sejarah lokal Palembang yang paling relevan dan mengemasnya dalam format digital yang paling menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **Kontribusi Ilmiah dan Rekomendasi**

Secara ilmiah, penelitian ini memperkuat tesis bahwa sejarah lokal tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan dapat menjadi poros sentral dalam inovasi media pembelajaran. Kontribusi utamanya adalah menyediakan model konkret tentang bagaimana warisan takbenda dan benda Palembang (seperti situs sejarah dan cerita rakyat) dapat ditransformasikan menjadi aset digital yang siap digunakan di kelas.

perlunya kolaborasi antara akademisi (sejarawan), pengembang teknologi, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk membangun repositori digital terbuka yang berisi sumber-sumber sejarah Palembang yang terstandardisasi untuk dimanfaatkan oleh semua institusi pendidikan di wilayah tersebut.

## **KESIMPULAN**

1. Sumber-sumber sejarah lokal Palembang memiliki potensi high-value untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran digital, terutama situs fisik (BKB, Sriwijaya) dan warisan tak benda yang memungkinkan rekonstruksi visual dan naratif.
2. Model Context-Aware Digital History yang dirumuskan, berbasis integrasi AR dan Virtual Tour, mampu mencapai level Modification dan Redefinition Model SAMR, mentransformasi pembelajaran sejarah dari pasif menjadi aktif, imersif, dan relevan dengan konteks siswa.
3. Tantangan utama yang harus diatasi adalah kesenjangan infrastruktur digital dan peningkatan kompetensi TPACK guru melalui pelatihan yang berorientasi pada Pedagogical Use of Technology, serta penetapan mekanisme validasi konten digital yang ketat untuk menjamin akurasi historis.

## Saran

1. Bagi Sekolah dan Pemerintah Daerah: Mengalokasikan dana khusus untuk pengadaan perangkat pendukung AR/VR di laboratorium TIK dan menjalin kemitraan strategis dengan komunitas developer lokal untuk membangun platform Virtual Tour sejarah Palembang yang terstandardisasi.
2. Bagi Guru Sejarah: Fokus pada pengembangan P-Knowledge dalam TIK; menggunakan teknologi bukan hanya sebagai pengganti papan tulis, tetapi sebagai alat untuk memfasilitasi inquiry-based learning dan critical thinking (mencapai level Redefinition SAMR).
3. Untuk Penelitian Lanjutan: Melakukan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak Model Context-Aware Digital History terhadap hasil belajar kognitif dan sikap (afektif) siswa terhadap sejarah lokal dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT (Association for Educational Communications and Technology). (2004). The definition of educational technology. Lawrence Erlbaum Associates.
- Banks, J. A. (2018). Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching. Routledge.
- Bustami, M. (2022). Transformasi Sejarah Kota Palembang: Dari Bandar Sriwijaya hingga Kota Metropolitan. Palembang: Yayasan Pusaka Musi.
- Chen, J. C. (2018). A review of history education research in the digital age. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(4), 169-181.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the educational affordances of immersive virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10-32.
- Darmadi, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakim, A. R., & Wibisono, S. E. (2020). Revitalisasi Makna Warisan Budaya Kesultanan Palembang Darussalam dalam Kurikulum Sejarah Lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 12-25.
- Haryanto, E., & Susanti, R. (2020). Penerapan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 87-100.
- Kartodirdjo, S. (1993). Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah. Gramedia Pustaka Utama.
- Kemendikbud. (2020). Pedoman Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Berbasis Potensi Daerah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lidinillah, D. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd ed.). Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Nasution, H. (2018). Situs-Situs Arkeologi Sriwijaya di Sumatera Selatan: Peluang Media Pembelajaran. Jakarta: Balai Pustaka.

- Prasetyo, Y. S. (2021). Integrasi Sumber Sejarah Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Nasional: Tantangan dan Solusi di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 14(3), 301-315.
- Puente dura, R. R. (2014). The SAMR Model: A Basic Introduction. Hippasus.
- Putri, D. A. (2019). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sungai Musi sebagai Sumber Utama Pendidikan Karakter. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 56-68.
- Rahman, A. (2017). Paradigma Baru Pendidikan Sejarah di Era Society 5.0. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Pers.
- Santosa, A. (2022). Rekonstruksi Visual Sriwijaya: Studi Penerapan Virtual Reality dalam Edukasi Sejarah Maritim. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sejarah*, 5(1), 45-60.
- Suci, N. M. (2020). Digitalisasi Warisan Budaya Palembang: Strategi Konservasi dan Edukasi di Era 4.0. *Jurnal Konservasi Cagar Budaya*, 14(2), 110-125.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S., & Puspitasari, I. (2019). Pembelajaran Berbasis Proyek Digital: Integrasi Sejarah dan Teknologi Informasi. Jakarta: Kencana.