

INTISARI

PENERAPAN VIRTUAL TOUR MUSEUM PURBAKALA PUGUNG RAHARJO SEBAGAI SISTEM PEMBELAJARAN SEJARAH

Oleh :

ARDI MAULANA MUHAMMAD

E-mail : ardimaulanam0@gmail.com

Museum memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada ilmu sosial, sebagai sumber dan media pembelajaran. Museum menyediakan akses informasi dan pengetahuan sejarah, dan berfungsi sebagai komunikator yang memfasilitasi masyarakat dalam memahami koleksi yang ada.

Museum Purbakala Pugung Raharjo, Lampung Timur merupakan salah satu museum yang ada di Provinsi Lampung, Museum ini memiliki berbagai koleksi benda-benda bersejarah yang penting untuk memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya di Lampung. Namun, terbatasnya akses pengunjung dan kurangnya media promosi yang menarik menjadi kendala dalam menyebarkan informasi sejarah yang ada. Untuk mengatasi hal ini, aplikasi Virtual Tour 360° dirancang sebagai media promosi dan pembelajaran sejarah yang interaktif.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses museum secara virtual dengan tampilan panorama 360°, memberikan pengalaman seolah-olah berada di lokasi museum yang sebenarnya. Fitur-fitur pendukung seperti narasi audio, informasi tekstual, dan penanda interaktif disertakan untuk memperkaya pengalaman belajar pengguna. Dengan aplikasi ini, diharapkan museum dapat menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang memiliki keterbatasan akses ke lokasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi Virtual Tour 360° berhasil meningkatkan minat belajar sejarah dan keinginan pengguna untuk mengunjungi museum secara langsung.

Kata Kunci: Museum, Virtual Tour, Virtual Museum, Media Informasi

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE PUGUNG ANCIENT MUSEUM VIRTUAL TOUR RAHARJO AS A HISTORY LEARNING SYSTEM

By:

ARDI MAULANA MUHAMMAD

Email: ardimaulanam0@gmail.com

Museums have a significant role in improving the quality of learning, especially in social sciences, as a source and learning medium. Museums provide access to information and historical knowledge and function as a communicator who facilitates society in understanding existing collections. The Pugung Raharjo Archaeological Museum in East Lampung is one of the existing museums in Lampung Province. This museum has various collections of historical objects. It is important to introduce and maintain cultural heritage in Lampung. However, limited visitor access and a lack of attractive promotional media hinder this museum's information. To overcome this, the Virtual Tour application is designed as an interactive promotional and historical learning medium. This application allows users to access the museum virtually by 360° panoramic view, providing an experience as if you were in a museum. Supporting features such as audio narration, textual information, bookmarks, and interactive features are included to enrich the user's learning experience. With this application, it is hoped that the museum can reach a wider audience, including pupils, students, and the general public who have limited access to the location. Evaluation results showed that the Virtual Tour 360° application succeeded in increasing interest in learning history and users' desire to visit the museum in person.

Keywords: Museum, Virtual Tour, Virtual Museum, Information Media