

## **PELATIHAN DIGITALISASI BENDA-BENDA SEJARAH DI MUSEUM KEKHATUAN SEMAKA PEKON SANGGIH UNGGAK KABUPATEN TANGGAMUS**

**Feriansyah Sesunan\*, Wayan Suana, Erimson Siregar, Rangga Firdaus, Fajar  
Juliantono, Umi Hanifah**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl.  
Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

\*Email: [feriansyah\\_sesunan@yahoo.co.id](mailto:feriansyah_sesunan@yahoo.co.id)

### **Abstrak**

Ketidaktahuan masyarakat dalam menyebarkan informasi membuat sesuatu yang penting untuk dipublikasikan menjadi terhambat, contohnya seperti penemuan benda-benda bersejarah. Maka tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu sebagai berikut: Meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepala desa dan karang taruna dalam mendigitalisasikan koleksi Benda-Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya digitalisasi benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Melestarikan informasi tentang benda-benda bersejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Memberikan pelatihan digitalisasi koleksi Benda-Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan digitalisasi museum ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para pamong desa dan karang taruna Pekon Sanggih Unggak yang merupakan peserta kegiatan pelatihan ini. Dari hasil penilaian, terbukti bahwa para pamong desa dan karang taruna memahami serta memperoleh keterampilan dalam melakukan digitalisasi benda-benda bersejarah yang ada di museum Kekhatuan Semaka dimulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, pengaturan pencahayaan foto/video, serta dapat mengelola website museum Kekhatuan Semaka dengan baik. Dari penilaian diri peserta, skor rata-rata yang diperoleh dari pemahaman mereka adalah 74,1 dengan persentase 83% dan keterangan berhasil. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam mengambil gambar dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (on going assessment).

**Kata Kunci:** c

### **PENDAHULUAN**

Ketidaktahuan masyarakat dalam menyebarkan informasi membuat sesuatu yang penting untuk dipublikasikan menjadi terhambat, contohnya seperti penemuan benda-benda bersejarah, kebanyakan informasi mengenai benda-benda bersejarah hanya ada dari mulut ke mulut, sehingga informasi tersebut dapat berubah-

ubah seiring berjalannya waktu dari generasi ke generasi, dampak buruknya adalah keorisinilan informasi yang ada menjadi dipertanyakan, ataupun kemungkinan terburuk lainnya adalah informasi yang ada semakin lama semakin menghilang seiring berjalannya waktu. Menurut (Prasetyawan et al., 2010), perkembangan Teknologi Informasi

merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Salma dkk. (2013:16), mengungkapkan bahwa TIK merupakan sarana yang dapat digunakan untuk komunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi

Menurut (Erlisa & Ananda, 2003), perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan sangat pesat. Kemajuan tersebut telah mengantarkan umat manusia semakin mudah untuk berhubungan satu dengan lainnya. Berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi dibelahan dunia dengan secara cepat dapat diketahui oleh manusia pada benua yang lain. Perkembangan Teknologi Informasi ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam bidang kebudayaan dan pendidikan.

Tidak optimalnya penggunaan internet sebagai sarana untuk pelestarian informasi membuat hal-hal buruk tersebut dapat mudah sekali terjadi jika tidak diperbaiki. Pembuatan konten untuk melestarikan informasi mengenai benda-benda bersejarah itu sangatlah penting dilakukan, namun kebanyakan masyarakat enggan untuk melakukannya, bisa jadi karena faktor ketidaktahuan atau juga kurangnya kepedulian masyarakat terhadap benda-benda bersejarah tersebut.

Setelah kami melakukan survey di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus disana banyak sekali benda-benda bersejarah yang tidak diketahui informasi pastinya. Hal ini dikarenakan kurang pemahamannya masyarakat mengenai penggunaan internet untuk dijadikan arsip dalam rangka melestarikan informasi mengenai benda-benda bersejarah tersebut. Menurut Wibowo, dkk (2018), salah satu cara melindungi kandungan informasi yang terdapat di setiap naskah kuno adalah dengan melalui proses digitalisasi. Disebutkan dalam Pasal 1 butir 2 Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009, bahwa “arsip adalah rekaman kegiatan atau

peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara”. Berdasarkan pada pasal tersebut, diketahui bahwa internet adalah bagian dari arsip. Oleh karena itu pengusul berencana mengadakan kegiatan Pelatihan Digitalisasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada tanggal 26-27 juni 2021 bertempat di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak, Kecamatan Bandar Negeri Semuong, Tanggamus. Tim pelaksana kegiatan terdiri dari empat orang dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta dibantu oleh dua orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), FKIP Universitas Lampung. Adapun peserta berjumlah 12 orang yang merupakan pamong desa dan karang taruna desa tersebut. Adapun Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan metode ceramah dan diskusi. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dijelaskan pada gambar seperti berikut:

Pertama, *Pretest* untuk mengukur pengetahuan awal kepala desa dan karang taruna mengenai benda-benda museum dan digitalisasi Soal uraian 5 butir. Kedua, Penyampaian materi pelatihan digitalisasi kepada para peserta, serta pendemostrasian praktik digitalisasi benda-benda sejarah di museum. Ketiga, *Post test* untuk seluruh peserta pelatihan Evaluasi pelaksanaan pelatihan. Kemudian pada akhir penerapan, peserta pelatihan menyampaikan kendala-

kendala yang dihadapi selama penerapan digitalisasi.

Implementasi penyelesaian masalah dilakukan dengan metode pemaparan materi, tanya jawab, dan demonstrasi praktik digitalisasi pada seluruh peserta pelatihan. Tahapan-tahapan implementasi penyelesaian masalah dijelaskan sebagai berikut:

a) Memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai digitalisasi museum; b) Memberikan pengetahuan mengenai urgensi dan manfaat digitalisasi museum terhadap kelestarian museum, c) Memberikan keterampilan untuk dapat mendigitalisasi benda-benda sejarah di museum. d) Memberikan keterampilan untuk mengelola museum digital serta pemeliharaan museum digital tersebut. e) Pendampingan pelaksanaan pada proses pendigitalisasian benda-benda sejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

Dampak Sosial yang diberikan melalui kegiatan PkM ini adalah cerita rakyat/legenda/local value dapat tersampaikan secara digital dan informasi di validasi langsung *local expert*. Pengunjung museum memiliki akses

informasi terhadap aturan-aturan adat yang berlaku ketika ingin melakukan eksplorasi terhadap objek/benda sejarah yang ada di Museum Kekhatuan Semaka, pekan Sanggih Unggak. Dengan demikian nilai sejarah dan budaya yang ada di pekan Sanggih Unggak dapat terjaga kelestariannya.

Evaluasi dari hasil kegiatan ini akan dilaksanakan melalui dua cara pengukuran pemahaman dan pengukuran keterampilan peserta pelatihan. Pertama yaitu mengukur pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan dengan melakukan *posttest* pada akhir kegiatan pelatihan dengan 5 butir pertanyaan yang memuat materi digitalisasi serta manfaat digitalisasi. Pengukuran pemahaman ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas pemahaman para peserta pelatihan. *Posttest* yang diberikan berupa soal essay yang berjumlah 5 butir, masing-masing butir memiliki skor 20 poin sehingga skor maksimum yang akan didapatkan adalah 100 poin. Skor tersebut akan menjadi tolak ukur tingkat pemahaman peserta pelatihan mengenai materi pelatihan. Interpretasi nilai pemahaman dikelompokkan kedalam empat kelompok seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Interpretasi Nilai Pemahaman Peserta Pelatihan

No.	Nilai Pemahaman	Interpretasi Kualitatif
1.	80 – 100	Sangat Paham
2.	70 – 79	Paham
3.	60 – 69	Cukup Paham
4.	< 59	Kurang Paham

Selanjutnya untuk penilaian keterampilan peserta pelatihan dilakukan dengan pelaksanaan praktik yang dilakukan pada pelatihan. Peserta pelatihan melakukan simulasi praktik digitalisasi mulai dari awal pemotretan dan pemilihan gambar, penyesuaian kode, dan proses pengunggahan ke website. Penilaian

keterampilan peserta dapat dinilai dari proses praktik yang dilakukan oleh peserta pelatihan yang diamati langsung oleh tim pemateri pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian telah dilaksanakan selama satu bulan dengan

puncak kegiatan pada tanggal 26-27 Juni 2021 di Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Adapun peserta dalam pelatihan ini adalah para pemuda karang taruna dan pamong desa setempat.

Data pemahaman peserta diambil dengan metode tes. Tes yang diberikan terdiri dari lima soal uraian dan peserta diminta mengerjakan soal evaluasi pemahaman itu pada akhir kegiatan

pengabdian kepada masyarakat. Setiap soal berbobot 20 dengan empat tingkatan jawaban. Skor diberikan berjenjang, dari 0 (tidak menjawab), 5 (sedikit benar), 10 (sebagian benar), 15 (sebagian besar benar), dan sampai 20 (jawaban sempurna). Berikut ini data hasil penilaian diri peserta pelatihan untuk 12 orang peserta.

Tabel 2. Hasil Post-Test Pemahaman Peserta

No.	Posttest	Kategori	Keterangan
1	70	paham	tercapai
2	50	kurang paham	tidak tercapai
3	80	sangat paham	tercapai
4	90	sangat paham	tercapai
5	80	sangat paham	tercapai
6	85	sangat paham	tercapai
7	75	paham	tercapai
8	80	sangat paham	tercapai
9	65	cukup paham	tidak tercapai
10	75	paham	tercapai
11	80	sangat paham	tercapai
12	70	paham	tercapai
Mean	74,1	paham	83,3% (berhasil)

Oleh karena terdapat 75% peserta yang tingkat pemahamannya mencapai kategori minimal, yaitu “paham” maka kegiatan PkM ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan PkM yang diselenggarakan oleh tim pelaksana berjalan sesuai dengan target

yang ditetapkan. Kegiatan ini telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait tema digitalisasi benda-benda bersejarah di museum kekhatuan di salah satu pekon di Tanggamus.

Tabel 3. Hasil penilaian keterampilan peserta

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Sangat	2	16,7
2	Terampil	7	58,3
3	Cukup	2	16,7
4	Kurang	1	8,3
Jumlah		12	100%
Ketercapaian		9	75%

Kemudian, selain dari penilaian tes tertulis, keberhasilan kegiatan PkM ini juga dinilai dari keterampilan peserta dalam

mengambil gambar dengan menggunakan kamera dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola

website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (on going assessment). Hasil yang diperoleh bahwa sebanyak 9 orang termasuk dalam kategori tercapai keterampilannya, dan hanya 3 peserta saja yang masih belum bisa dikatakan tercapai. Hal ini disebabkan karena keterbatasan peserta dalam menggunakan aplikasi editing gambar. Selain itu juga disebabkan karena bekal awal yang dimiliki oleh peserta tersebut yang juga masih minim serta mengingat editing gambar merupakan sebuah keahlian yang sulit jika hanya dilakukan sekali saja, perlu dilakukan beberapa kali untuk dapat mendapatkan hasil yang maksimal. Keterbatasan device komputer yang digunakan dalam pelatihan juga kurang memadai sehingga pelaksanaannya dibuat bergantian. Alhasil, alokasi waktu yang ada pun menjadi kurang efisien.

Namun demikian, dari kedua jenis penilaian yang dilakukan, diketahui bahwa kegiatan pelatihan ini bisa disebut berhasil memberikan pemahaman para karang taruna peserta pelatihan dalam melakukan digitalisasi museum mulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, serta pengelolaan website berbasis wordpress.

Pengabdian kepada Masyarakat ini merekomendasikan program yang sejenis selanjutnya, sehingga hasilnya akan bermanfaat bagi inventarisasi kekayaan budaya bangsa Indonesia. Melalui hasil program ini, tim Pengabdian kepada Masyarakat meyakini bahwa model sejenis juga dapat dilakukan pada kekayaan budaya daerah-daerah lain yang dimiliki bangsa Indonesia, sehingga dapat menjadi inventarisasi budaya lokal sekaligus

budaya nasional Indonesia. Kegiatan lanjutan perlu dilakukan kepada para peserta yang merupakan karang taruna di daerah tersebut. Kegiatan lanjutan yang penting yaitu pengelolaan website desa yang didalamnya memuat informasi museum kekhatuan tersebut karena pembangunan website sebagai salah satu sumber informasi digital yang kredibel, tempat data-data primer dapat dibaca, ditelusuri dan dikaji secara mandiri oleh penggunanya.

### **SIMPULAN**

Simpulan yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini adalah kegiatan pelatihan digitalisasi benda-benda sejarah di museum ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para pamong desa dan karang taruna Pekon Sanggih Unggak yang merupakan peserta kegiatan pelatihan ini. Dari hasil penilaian, terbukti bahwa para pamong desa dan karang taruna memahami serta memperoleh keterampilan dalam melakukan digitalisasi benda-benda bersejarah yang ada di museum Kekhatuan Semaka dimulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, pengaturan pencahayaan foto/video, serta dapat mengelola website museum Kekhatuan Semaka dengan baik. Dari penilaian diri peserta, skor rata-rata yang diperoleh dari pemahaman mereka adalah 74,1 dengan persentase 83% dan keterangan berhasil. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam mengambil gambar dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (on going assessment).

### **DAFTAR PUSTAKA**

Erlisa, O. :, & Ananda, D. (2003). "*PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI* " ( *Studi Deskriptif*

*Mengenai Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada SMK Negeri 1 dan SMK Negeri 4 Surabaya* ). 5(20).

Prasetyawan, D., Mulyanto, A., Informatika, P. T., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2010). Digitalisasi Koleksi Museum Dengan Aplikasi E-Kios ( Studi Kasus Museum Sonobudoyo Yogyakarta ). 2010(Snati), 73–77.

Salma, Prawiladilaga, Dewi dan Eveline Siregar. 2013. Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Jakarta : PT Fajar Inter pratama Mandiri

Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan

Wibowo, Diki, and Lydia Christiani. "Peran Arsip Digital Naskah Kuno Pada Website Yayasan Sastra Lestari Dalam Diseminasi Informasi Kesusastraan Jawa." *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 7, no. 3 (2018): 211-220. March 5, 2020. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22934>.