

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



JUDUL PENELITIAN

Fungsi dan Peran Ruang Audio Visual di UPTD Museum Sulawesi Tengah Sebagai Media Pembelajaran

TIM PENELITI

Ketua:	Dr. Suyuti, M.Pd	NIDN: 002056306
Anggota:	Haliadi, S.S., M.Hum., Ph.D	NIDN: 0011107103
	Windayanti, S.Pd., M.Pd	NIDN: 0027109102
	Natalia Veronica Kapile, M.Pd	NIDN: -

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TADULAKO**

TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN

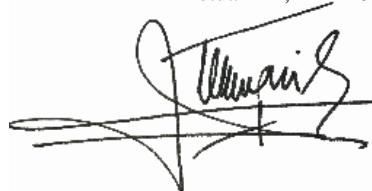
1. Judul : Fungsi dan Peranan Ruang Audio Visual di UPTD Museum Sulawesi Tengah Sebagai Media Pembelajaran
2. Kode / Nama Rumpun : Pendidikan Sejarah
3. Ketua Tim
- a. Nama : Dr. Drs. SUYUTI, M.Pd
 - b. NIP/NIDN : / 0002056306
 - c. Pangkat/Golongan : /
 - d. Jabatan Fungsionalitas : Lektor Kepala
 - e. Fakultas / Institusi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 - f. Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - g. Program Studi : Pendidikan Sejarah
 - h. Alamat :
 - i. Telp :
 - j. Email : suyutianur@yahoo.co.id
4. Jumlah Anggota dosen : (1)
 - 1. Dr. Haliadi, S.S., M.Hum.
 - 2. WINDAYANTI, S.Pd., M.Pd
 - 3. Natalia Veronica Kapile, M.Pd
5. Jumlah Mahasiswa Yang Terlibat : (2)
 - 1. Selvi Kuntuamas (A31117116)
 - 2. Adi Setiawan (A31117020)
6. Luaran : KI Hak Cipta;
7. Waktu proposal : 0 Tahun/ 8 Bulan
8. Skema proposal : Penelitian Pembinaan
9. Jumlah Usulan Biaya : Rp.20.870.000
10. Sumber Dana : DIPA Fakultas
11. Dana Disetujui : Rp.9.000.000

Mengetahui, Ketua
LPPM UNTAD,



Dr. Ir. Muh. Rusydi H. M.Si
NIP.196311131992031001

Palu, 14 Agustus 2021
Ketua Tim,



Dr. Drs. SUYUTI, M.Pd
NIDN.0002056306



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
Bab 2 Tinjauan Pustaka	3
2.1 Teori Museum	3
2.2 Teori Teori Teknologi Informasi dan Audio Visual	3
2.3 Teori Penyajian Koleksi Museum	4
2.4 Teori Museum dan Pendidikan	4
Bab 3 Metode Penelitian	6
3.1 Obyek dan Desain Penelitian	6
3.2 Teknik Pengumpulan Data dan Pencatatan Data	6
3.3 Instrumen Penelitian	7
3.4 Pemilihan Informan	7
3.5 Rancangan Analisis/Rancangan Uji Hipotesis	7
Bab 4 Hasil dan Luaran yang dicapai	9
4.1 Hasil	9
4.2 Luaran yang dicapai	9
Bab 5 Rencana Tahapan	17
5.1 Observasi Sarana dan Prasarana	17
5.2 Studi Dokumen	17
5.3 Pelaksanaan FGD	17
Bab 6 Kesimpulan dan Saran	18
6.1 Kesimpulan	18
6.2 Saran-Saran	18
Daftar Pustaka	20

RINGKASAN

Museum Provinsi Sulawesi Tengah berkedudukan sebagai museum Provinsi atau museum umum. Pengembangan museum dimasa depan diharapkan seharusnya terarah pada berbagai inovasi dengan mengutamakan fungsi edukatif dan rekreatifnya. Hal itu erat kaitannya dengan tujuan didirikannya museum yakni untuk kepentingan pendidikan, studi (penelitian atau pengkajian), dan rekreasi, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menanamkan kesadaran tentang nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Sejak tahun 1990 telah dikampanyekan bahwa museum termasuk galerinya harus mengembangkan isu-isu di sekitar komunikasi massa bagi pengunjungnya. Dengan demikian, museum diharapkan mengikuti perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi terutama di ruangan audio visualnya. Salah satu pelayanan penting dalam pengembangan museum antara lain pemutaran tentang koleksi museum melalui film, slide, dan video yang biasa disebut audio visual atau multimedia.

Proses pembelajaran di sekolah negeri maupun swasta kalau dihubungkan dengan keberadaan Museum Provinsi Sulawesi Tengah akan berkaitan langsung dengan Guru dan Murid. Dosen dan Guru membutuhkan informasi secara sistematis dan terpadu sesuai spesialisasi yang dimiliki dalam memahami museum, sedangkan mahasiswa dan murid membutuhkan informasi teknis mengenai isi atau semua koleksi-koleksi berdasarkan kebutuhan bahan pelajarannya. Salah satu sarana efektif dan efisien untuk menunjang pembelajaran bagi pemangku kepentingan (stakeholders) museum yang berhubungan dengan pembelajaran adalah ruangan audio visual.

Penelitian ini membatasi diri pada rumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana Kesiapan Sumber Daya Manusia Pengelola Ruang Audio Visual
2. Bagaimana Sistem Manajemen Ruang Audio Visual?
3. Bagaimana peran dan Fungsi Sarana Audiovisual di Museum Sulawesi Tengah?
4. Mengapa Penguatan Pengembangan Ruang Audio Visual penting bagi Pembelajaran?

Kata Kunci: Museum, Audio Visual, dan Pembelajaran

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Museum Provinsi Sulawesi Tengah berkedudukan sebagai museum Provinsi atau museum umum. Pengembangan museum dimasa depan diharapkan seharusnya terarah pada berbagai inovasi dengan mengutamakan fungsi edukatif dan rekreatifnya. Hal itu erat kaitannya dengan tujuan didirikannya museum yakni untuk kepentingan pendidikan, studi (penelitian atau pengkajian), dan rekreasi, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menanamkan kesadaran tentang nilai-nilai luhur budaya bangsa (Pedoman Berkunjung Museum Sulawesi Tengah, 2005: 3-4). Bahkan dalam sebuah buku yang berjudul *“Museum, Media, Message,”* dikatakan bahwa *“it was beginning to seem as though a conference three years later devoted to issues of communication in museum and galleries would probably be pretty topical”* (Eilean Hooper-Greenhill, 1999: 1). Sejak tahun 1990 telah dikampanyekan bahwa museum termasuk galerinya harus mengembangkan isu-isu di sekitar komunikasi massa bagi pengunjungnya. Dengan demikian, museum diharapkan mengikuti perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi terutama di ruangan audio visualnya.

Salah satu pelayanan penting dalam pengembangan museum antara lain pemutaran tentang koleksi museum melalui film, slide, dan video yang biasa disebut audio visual atau multimedia. Sejalan dengan itu, bentuk pelayanan lain juga tetap harus diperhatikan selain audio visual terutama dapat juga disebut dengan pelayanan berupa pameran, bimbingan dan pemanduan keliling museum, ceramah, bimbingan karya tulis, museum keliling. Menurut istilahnya “audio visual adalah perangkat sound sistem yang dilengkapi dengan penampilan gambar, biasanya digunakan untuk presentasi, *home theater*, dsb.”(<file:///E:/Copian%20dari%20flasdisk/Pengertian%20Audiovisual.htm>).

Salah satu kegiatan sosialisasi museum Sulawesi Tengah yakni ceramah terhadap guru-guru sejarah selama dua tahun terakhir selalu diadakan di ruangan audio visual karena telah menggunakan media komputer dengan program *power point* melalui infokus. Audio visual merupakan salah satu teknik dalam penyajian koleksi museum yang dapat dijelaskan menurut buku Pedoman Pengelolaan Museum dikatakan bahwa “teknik audiovisual adalah teknik penyajian koleksi museum yang dapat dinikmati melalui pertunjukkan hidup (*audio visual*) di layar yang telah disediakan” (Pedoman Pengelolaan Museum, 2007: 56).

Ada tiga hal penting yang perlu dilihat dalam proposal ini dan sekaligus pengembangan Ruangan Audio Visual Museum Sulawesi Tengah, yakni: *Pertama*, pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) atau pengelola ruangan; *Kedua*, pengelolaan sarana dan prasarana ruangan serta fasilitas ruangan audio visual; dan *Ketiga*, peran serta atau manfaat ruangan audio visual dalam hal pembelajaran di Sulawesi Tengah. “Fungsi” menurut Bahasa Indonesia memuat lima hal, yakni: “1). Jabatan (pekerjaan) yang dilakukan, 2). *Faal* (kerja suatu bagian tubuh), 3. *Mat* besaran yang berhubungan, jika besaran yang satu berubah, besaran yang lain berubah, 4). Kegunaan suatu hal, 5) *Ling* peran sebuah unsur bahasa dalam satuan sintaksis yang lebih luas” (Hasan Alwi, 2002: 322).

Museum Sulawesi Tengah sebagai media pembelajaran berhubungan dengan tujuan museum sebagai kepentingan pendidikan, studi (penelitian atau pengkajian), yakni dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menanamkan kesadaran tentang nilai-nilai luhur budaya bangsa. Hal itu, erat kaitannya dengan relasi museum yang berhubungan dengan lembaga pendidikan di Sulawesi Tengah yang dimulai dari TK, SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi baik itu Sekolah Negeri maupun Swasta.

Salah satu sarana efektif dan efisien untuk menunjang pembelajaran bagi pemangku kepentingan (stakeholders) museum yang berhubungan dengan pembelajaran adalah ruangan audio visual. Berdasarkan beberapa argumentasi-argumentasi tersebut dirasa perlu dan mendesak untuk melakukan penelitian yang berjudul “Fungsi dan Peranan Ruang Audio Visual di UPTD Museum Sulawesi Tengah Sebagai Media Pembelajaran.”

B. Rumusan Masalah

Persoalan penelitian ini difokuskan pada beberapa hal sebagai berikut ini:

1. Bagaimana Kesiapan Sumber Daya Manusia Pengelola Ruang Audio Visual
2. Bagaimana Sistem Manajemen Ruang Audio Visual?
3. Bagaimana peran dan Fungsi Sarana Audiovisual di Museum Sulawesi Tengah?
4. Mengapa Penguatan Pengembangan Ruang Audio Visual penting bagi Pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Menjelaskan Kesiapan Sumber Daya Manusia Pengelola Ruang Audio Visual
2. Menguraikan dan mendeskripsikan Sistem Manajemen Ruang Audio Visual
3. Menjelaskan peran dan fungsi Sarana Audiovisual di Museum Sulawesi Tengah.
4. Menganalisis Penguatan Pengembangan Ruang Audio Visual bagi Pembelajaran

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Museum

Menurut Setiawan Sabana bahwa Museum merupakan “tempat bermuaranya pelbagai bidang kajian yang saling bekerja sama secara sinergis untuk membentuk suatu museum yang bisa memberikan rujukan budaya terhadap masyarakat” (Setiawan Sabana, 2008: 5). Ide dari Setiawan Sabana berinti pada: Arsitektur: Manajemen Ruang dan Tata Pamer (*display*), Kolaborasi Arsitektur dan Kurator, Ilmu Kebudayaan dalam Museum, Keterlibatan Sains dan Teknologi, Pentingnya Ilmu Komunikasi dan Bahasa, Pemilihan Media Penyajian (*Display Media*), Cinderamata untuk Kenang-Kenangan, Manajemen Pengelolaan Museum, Museum dan Pariwisata, Peran Pemerintah: *Political Will*.

Hubungan dengan proposal tesis ini adalah pada pemilihan media penyajian (*Display Media*). Selama ini museum lebih banyak dikenal sebagai tempat menyimpan barang-barang bekas. Bangunannya yang kumuh, pencahayaan yang muram, dan pemajangan yang monoton membuat museum menjadi kurang ramah. Kunjungan ke museum lebih banyak dilakukan sebagai tugas sekolah atau kuliah, belum menjadi dorongan pribadi yang memang ingin berkunjung saja (Jaelani, 2008: 27).

Menurut Muhamarram bahwa Museum juga menyimpan obyek-obyek dan dokumen-dokumen dari semua hal yang dianggap penting dalam berbagai sektor kehidupan manusia (Depdikbud., 1993/1994: 23). Namun museum tidak diperuntukkan bagi pencarian keuntungan dengan menjunjung tinggi komitmen terbuka untuk umum, menjadikan museum berfungsi sebagai ruang publik yang menyajikan nuansa ilmu pengetahuan dan seni yang begitu kental. Nuansa ilmu pengetahuan dapat tercover dari kekayaan koleksi museum, sehingga koleksi tersebut dapat digunakan bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Banyak sekali disiplin ilmu yang terkait dengan koleksi museum, seperti Ilmu Antropologi, Sosiologi, Sejarah, Arkeologi, Ekonomi, Kesehatan, Hukum, Pertanian, dan Teknologi, bahkan masih banyak lagi yang lainnya.

2.2 Teori Teknologi Informasi dan Audio Visual

Keberadaan teknologi informasi didahului dengan adanya pengetahuan yang merupakan pengalaman yang bermakna dalam diri tiap orang yang tumbuh sejak ia dilahirkan. Namun pengetahuan sifatnya acak. Oleh karena itu, pengetahuan harus ditingkatkan menjadi ilmu. Ciri ilmu bila dibandingkan dengan pengetahuan yang acak dan terbuka, terletak pada adanya sistematika, obyek kajian, ruang lingkup kajian dan metode yang diterapkan serta dikembangkannya. Hubungan keduanya sangat erat, sehingga muncul ilmu pengetahuan. Penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghasilkan sesuatu, membutuhkan teknologi. Teknologi adalah penerapan pengetahuan oleh manusia untuk mengerjakan suatu tugas yang dikehendakinya. Perkembangan ilmu pengetahuan pada akhirnya menghasilkan teknologi informasi dan teknologi komunikasi (Sumaatmadja dan Wihardit, 2005: 2.33-2.47).

Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan berbagai macam alat, seperti komputer, infocus, kamera, scanner, high definition, dan masih banyak lagi yang lainnya. Namun, komputer merupakan dasar utama perkembangan teknologi informasi, artinya dengan komputer kemajuan teknologi informasi semakin sulit terbendung lagi. Komputer adalah mesin serbaguna yang dapat dikontrol oleh program, digunakan untuk mengolah data menjadi informasi (Kadir dan Triwahyuni, 2005: 3). Dalam konteks audio visual, muncul sebuah alat teknologi canggih yang disebut *high definition* (HD). Fakta menyatakan bahwa HD telah ada lebih dari seperempat abad lalu yang diperkenalkan pertama kali oleh kalangan penyiaran untuk digunakan dalam film dan produksi video komersial, sebelum akhirnya menjadi arus utama dan dikenal luas. Teknologi HD ini kemudian menghadirkan *handycam*. Melalui alat ini muncul ide untuk merekam segala tindakan dan aktivitas manusia. Hasil rekaman tersebut kemudian mengalami proses editing dan dijadikan data dalam bentuk gambar, suara, tulisan, dan video.

2.3 Teori Penyajian Koleksi Museum

Penyajian koleksi merupakan cara mengkomunikasikan suatu gagasan yang berhubungan dengan koleksi museum kepada pihak lain dengan berbagai bentuk, antara lain ceramah, film, penerbitan dan pameran (Udansyah, 1987/1988: 1). Sementara itu, menurut Asiarto (2007:5) bahwa museum sebagai media komunikasi memberi informasi tentang koleksinya kepada pengunjung museum sebagai penerima informasi tersebut.

Secara garis besar ada 5 (lima) metode atau cara penyampaian informasi koleksi museum, yaitu (a) Pameran-pameran, baik secara permanen, maupun sementara (pameran khusus), (b) Acara-acara Audio-visual, seperti pemutaran film/Video, (c) program-program edukatif, (d) Ceramah dan pengantar pengenalan museum, dan (e) Publikasi dan penerbitan. Paling ideal museum memiliki kebijakan untuk memberlakukan kelima metode atau cara penyampaian koleksi museum kepada pengunjungnya.

Frese membagi pengunjung museum menjadi 2 (dua) jenis, yaitu; pertama, kelompok orang-orang yang sudah biasa berhubungan dengan museum, karena mereka sangat erat dengan koleksi museum, seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, dan mahasiswa, serta pelajar. Kedua, pengunjung museum baru yang sangat sulit diketahui karakteristiknya, biasanya mereka datang tanpa tujuan tertentu, spontanitas atau iseng, dan tidak menjadi langganan museum. Berbeda dengan Frese, F. F. J. Schouten membagi pengunjung museum menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu pertama, pengunjung pelaku studi, kedua, pengunjung bertujuan tertentu, ketiga, pengunjung pelaku rekreasi (Asiarto, 2007: 8).

2.4 Teori Museum dan Pendidikan

Konsep museum di masa lalu yang lebih berkonsentrasi ke dalam, yakni kepada koleksi museum harus diganti dengan konsep museum masa kini yang lebih memfokuskan perhatian ke luar, unsur pengunjung. Pengunjung tidak hanya bersifat pasif, tetapi aktif karena dilibatkan dalam berbagai kegiatan edukasional museum. Gejala perubahan paradigma museum tersebut sudah mulai muncul

sejak dua dasa warsa yang lalu. Museum yang semula hanya merupakan gedung penyimpanan koleksi yang statis telah berubah menjadi sebuah lingkungan pembelajaran interaktif bagi masyarakat. Museum sebelum dua dekade yang lalu sibuk mencari, meneliti, dan merawat koleksi, maka museum masa kini justru mencari, meneliti dan memberikan perhatian kepada para pengunjungnya (Hooper-Greenhill, 1991: 1).

Menurut Bambang Sumadio dalam Depdikbud (1993/1994: 1) bahwa museum menjadi sarana bantu belajar tanpa mengambil alih tugas guru, karena museum memang tidak bermaksud demikian. Guru sesungguhnya yang “melakukan” museum. Dengan bantuan staf museum guru menghidupkan sajian yang dipagelarkan. Pemikiran ini pada dasarnya sejalan dengan manfaat museum, yaitu manfaat edukatif, inovatif, rekreatif, dan imajinatif. Keempat manfaat museum ini dipaparkan oleh Munandar dalam Depdikbud (1993/1994: 8-9) bahwa *pertama*, manfaat edukatif dapat dirasakan oleh seseorang yang secara sadar berkunjung ke museum. Dengan mengunjungi museum, seseorang akan belajar dan menambah pengetahuannya terutama yang berkenaan dengan benda-benda yang dikoleksi dalam museum tersebut.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

1.1 Obyek dan Desain Penelitian

Laporan hasil penelitian ini difokuskan pada ruang Audio Visual di Museum Sulawesi Tengah dengan titik perhatian pada subjek penelitian menyangkut Sumber Daya Manusia (SDM), peralatan dan perlengkapan atau sarana dan prasarana ruangan audio visual, dan ruangan Audio Visual sebagai media pembelajaran. Obyek penelitian dalam proposal tesis ini terutama antara lain: Pendidikan Pegawai Pengelola ruangan Audio Visual termasuk pelatihan dan penataran yang pernah diikuti, Over Head Projektor, In Focus, Ruangan Audi Visual, dan sekolah-sekolah (SD, SMP, dan SMA) negeri atau swasta di Sulawesi Tengah.

Penelitian ini memilih desain kualitatif dengan metode studi kasus (*case study*). Metode penelitian kualitatif diharapkan mendeskripsikan secara langsung dan saling berhubungan antara peneliti dengan objek yang dijadikan fokus penelitian. Menurut Moleong (1997: 5) bahwa penyajian metode penelitian kualitatif lebih mudah kalau berhadapan dengan kenyataan ganda. Kemudian metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh terhadap kenyataan atau pola-pola nilai bersama yang dihadapi.

Studi kasus lebih mengarah kepada pertanyaan *bagaimana dan mengapa*. Hal ini dipertegas oleh Robert K. Yin (1995: 1) bahwa “studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan “*How atau Why*”. Studi kasus menurut Robert K. Yin (1995: 5) dalam penggunaannya dapat diklasifikasi menjadi dua bentuk yakni “*studi kasus tunggal dan studi multi kasus*”. Menurut Robert K. Yin bahwa studi kasus tunggal adalah: Untuk tujuan-tujuan pengajaran, studi kasus tak memerlukan penerjemahan yang lengkap atau akurat terhadap peristiwa-peristiwa aktual, karena tujuannya lebih diarahkan pada pengembangan kerangka kerja diskusi atau perdebatan di antara para mahasiswa (Robert K. Yin, 2002 : 3).

1.2 Teknik Pengumpulan Data dan Pencatatan Data

Sesuai dengan judul dan permasalahan penelitian, data yang dibutuhkan adalah berupa keadaan umum lokasi penelitian seperti kondisi lingkungan museum, jumlah tenaga pengelola museum, dan tingkat pendidikan. Untuk melacak data tersebut digunakan teknik pengamatan langsung (*direct observation*) dan wawancara mendalam (*idepth interview*). Pengamatan langsung dilakukan untuk mendapatkan data kondisi fisik lokasi penelitian, jumlah tenaga pengelola museum, tingkat pendidikan dan semua aktifitas pegawai terutama hal-hal yang mempunyai kaitan dengan topik yang diteliti.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan tipe deskriptif dengan dasar penelitian lapangan. Untuk itu jenis data akan terdiri dari dua jenis data yang akan dikumpulkan yaitu data primer dan sekunder. Data primer akan diperoleh dari data-data tidak tertulis berupa hasil wawancara dari

para informan maupun hasil temuan observasi lapangan penulis. Adapun data sekunder adalah data-data tertulis seperti hasil dokumentasi berupa surat, data, gambar, liflet, panduan, bukum dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data untuk data primer dilakukan dengan wawancara mendalam dengan para informan dengan menggunakan *guide interview* yang dibantu dengan perlengkapan *tape recorder* untuk menghindari terjadinya gangguan terhadap responden juga penulis menggunakan mekanisme lain (seperti, *mencatat*). Cara lain adalah temuan penulis dari hasil eksplorasi dan observasi lapangan, dari interaksi langsung tersebut maka akan diperoleh gambaran yang kongkrit tentang momen rutin dan problematik, serta maknanya dalam kehidupan individual dan kolektif sebuah komunitas (Agus Salim (ed), 2001: 5-6) permuseuman terutama ruang audio visual Museum Sulawesi Tengah.

1.3 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan dua macam instrumen atau alat pengumpulan data, yakni: Dokumen, Daftar Observasi dan Panduan Pertanyaan Penelitian. Dokumen yang dimaksud merupakan dokumen tetap museum terutama yang ada di ruangan Audio Visual. Daftar observasi dibuat dalam bentuk tabel sederhana yang terbuat dari kertas manila ukuran 25 X 15 cm.

Kolom tabel instrumen observasi adalah nomor, obyek, data, keadaan benda, dan keterangan (contoh terlampir). Sedangkan, instrumen panduan wawancara (*guide interview*) berupa pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dibagi dalam beberapa kategori berdasarkan persoalan penelitian antara lain: Identitas informan, petugas audio visual (SDM), kegiatan-kegiatan (termasuk sarana dan prasarana audio visual) / sistem manajemen, pembelajaran di ruangan audio visual (instrumen panduan wawancara terlampir).

3.4 Pemilihan Informan

Informan Kunci (key informan) dalam penelitian ini antara lain: Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Tengah, Kepala UPTD Museum Sulawesi Tengah, dan Petugas Ruangan Audio Visual Museum Sulawesi Tengah. Selain informan kunci juga ada informan yang dijadikan sebagai informan biasa yang dilacak berdasarkan gelindingan bola salju (*snow bolling*) yang berarti bahwa ketika mewawancarai satu orang informan, dari orang itu diminta pendapatnya untuk memiliki orang lain sebagai informan selanjutnya yang akan diwawancarai berikutnya, demikian seterusnya.

3.5 Rancangan Analisis/Rancangan Uji Hipotesis

Analisa data yang dilakukan dengan melakukan klasifikasi terhadap jawaban dari informan yaitu dengan merumuskan kategori-kategori yang terdiri dari gejala-gejala yang sama (*dianggap sama*), selanjutnya akan dilakukan generalisasi berdasarkan kategori jawaban tersebut terhadap komunitas yang dirumuskan sebagai informan (J. Vredenbreght, 1980: 126).

Data yang diperoleh dari hasil wawancara secara tidak terstruktur akan dipilah sesuai makna yang diperoleh (segmen data), menetapkan apa arti segmen

tersebut (klasifikasi) dan menguraikan fenomena sentral penelitian yang meliputi informasi kontekstual tentang orang atau idea yang sedang diteliti, seperti setting, waktu, individu yang terlibat dan peristiwa-peristiwa dimana individu dan komunitas mengalami yang akan diuraikan dalam deskripsi yang panjang mengenai peran dan fungsi audio visual.

Data hasil wawancara tersebut akan dikomparasikan dengan data sekunder, serta pengolahan data kecendrungan responden berdasarkan pengalaman yang dibentuk dalam bentuk data-data kualitatif. Hal ini untuk membantu penjelasan dan analisa terhadap sebuah fenomena yang telah terjadi, yang mengalami penjelasan dalam masa kekinian (sekarang).

Penelitian kualitatif juga merupakan metode berganda dalam fokus, yang melibatkan suatu pendekatan interpretative dan wajar terhadap setiap permasalahannya. Ini menunjukkan bahwa informan bekerja di ruang audio visual pada setting yang alami (Denzin dan Lincoln, 2001: 5). Sehingga analisa yang digunakan sesuai dengan tipe penelitian deskriptif-kualitatif yang bertujuan melihat seberapa besar faktor-faktor yang mempengaruhi masyarakat pengguna museum dalam menentukan perilaku pembelajarannya, maka metode yang digunakan adalah analisa deduktif yang sifatnya adalah berhubungan dengan penjabaran kesimpulan umum ke khusus (Vredenbergh, 1980: 36-37).

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat dilakukan sesuai rencana yang kemudian menghasilkan sebuah penelitian dibidang sosial humaniora. Hasilnya diharapkan dapat memberi kontribusi yang positif terhadap perbaikan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, lembaga museum dan pemerintah sebagai Berikut ini:

Museum Daerah Sulawesi Tengah secara historis dimulai pada tahun 1965 yang merupakan hasil observasi aparat kebudayaan. Bersamaan dengan itu, terbentuk pula bagian Inspeksi Daerah dan Kebudayaan. Pada tahun 1968, Perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Sulawesi Tengah berubah menjadi Kantor Daerah Kebudayaan. Dua tahun kemudian (1970), kantor tersebut berganti nama lagi menjadi Kantor Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan, sedangkan bidang kebudayaan masuk menjadi salah satu bagian kantor tersebut, yakni pada posisi Asisten II Bidang Kebudayaan. Penjajakan ini dilakukan oleh Masyhuddin Masyhuda, salah seorang budayawan daerah Sulawesi Tengah, pada tahun 1973. Penjajakan ini dilakukannya karena saat itu beliau menjabat sebagai Asisten II Bidang Kebudayaan pada Kantor Perwakilan Pendidikan dan Kebudayaan. Gagasan itu dituangkannya dalam tulisan *“Perspektif Pembangunan Museum Negeri Propinsi Sulawesi Tengah”*, pada penataran Ilmu Permuseuman di Museum Nasional Jakarta (dahulu Museum Pusat). Peristiwa ini terjadi pada tahun 1975 (Pedoman Berkunjung Museum Sulawesi Tengah, 2005:1). Museum Sulawesi Tengah pertama kali dipimpin oleh Drs. Ing Huong sebagai Kepala Museum definitif pertama.

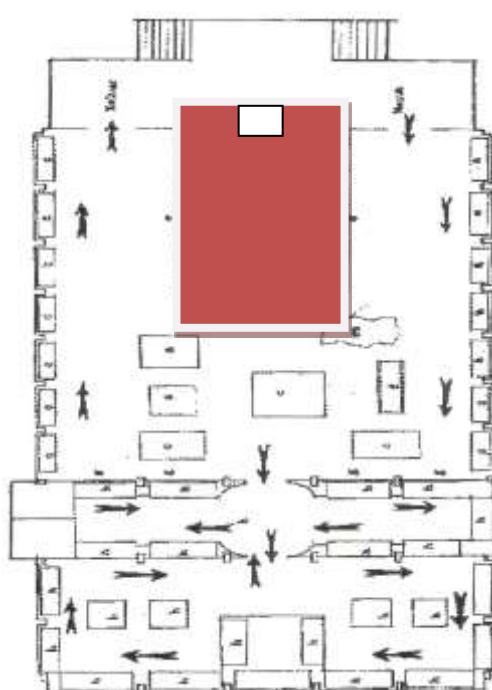
Sejalan dengan pelaksanaan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, maka terjadi perubahan tata kerja yang semula berada di bawah Dinas Pendidikan dan Pengajaran dipindahkan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Museum Daerah Sulawesi Tengah sesuai PERDA 03 Tahun 2000 pembinaannya diserahkan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Sulawesi Tengah. Sejak itu, Museum Daerah Sulawesi Tengah telah memiliki 10 (sepuluh) koleksi *geologika/geografika, biologika, etnografika, arkeologika, numismatika, historika, filologika, keramologika, seni rupa, dan teknologika modern*.

Setelah Tim Peneliti melakukan Pelaksanaan Focus Group Discussion (FGD) dengan pemangku kepentingan sebagai rangkaian penting untuk mendapatkan informasi yang valid mengenai keberadaan ruangan audio Visual. Kita menemukan bahwa Ruangan Audiovisual sekarang ini sudah tidak digunakan secara maksimal lagi sebaai akibat perkembangan teknologi dan digitalisasi. Artinya masyarakat yang berkunjung ke Museum lebih mau melihat fakta benda secara langsung. Informasi ini kemudian dianalisis berdasarkan system pembelajaran di Perguruan Tinggi sehingga kelihatan nantinya peran dan fungsi museum dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, materi pembelajaran dari museum antara lain berupa materi: *geologika/geografika, biologika, etnografika, arkeologika, numismatika, historika, filologika, keramologika, seni rupa, dan teknologika modern*.

teknologika modern. Hal ini ditunjang oleh dokumen yang tersedia. Sementara itu studi dokumen yang akan dilaksanakan pada tahapan ini antara lain dokumen-dokumen mengenai perencanaan maupun pelaksanaan serta hasil evaluasi dan monitoring yang ada di Ruangan Audio Visual Museum Sulawesi Tengah. Selain itu, juga diupayakan dokumen-dokumen pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan oleh Petugas Audio Visual dalam rangka memaksimalkan pelayanan terhadap pengunjung yang ada di Museum Sulawesi Tengah.

Akhirnya Tim Melakukan observasi langsung di Museum maka kita menemukan peralatan dan perlengkapan Audio Visual. Observasi Sarana dan Prasarana yang dimaksud disini adalah mengobservasi Gedung Audio Visual sebagai salah satu gedung penunjang pelayanan di Museum Sulawesi Tengah. Demikian juga observasi terhadap sarana penunjang seperti peralatan yang berkaitan dengan sarana audio visual untuk mempermudah informasi kepada pengunjung secara langsung. Hasil observasi tersebut dapat diliat sebagai berikut ini.

Gambar dan Peralatan di Ruangan Audio Visual:



Gambar 4 : Denah ruang pameran tetap II

(Sumber : Pedoman Berkunjung

Museum Sulawesi Tengah, 2005)



Gambar 5 : Gedung Tempat

Ruang Audiovisual

Gedung Pameran Tetap II memiliki luas 450 m² dengan gaya arsitektur *Sao Raja* (Rumah Raja), mirip seperti istana Raja Kerajaan Palu. Luas gedung tersebut, yang ditempati ruang audiovisual seluas 42 m² atau 7 m x 6 m, dengan kapasitas 40 (empat puluh) tempat duduk.

Ruang audiovisual tadi dilengkapi dengan sarana-sarana sebagai berikut : *tape recorder, slide projector 4 (empat) unit, tape deck, amplifier, over head*

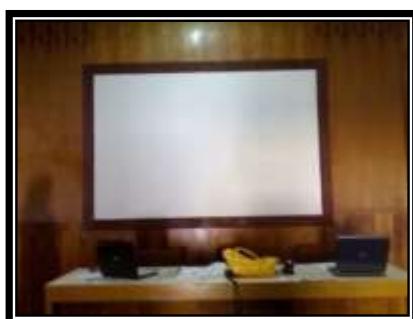
projektor (OHP) 3 (tiga) buah, stavol, mixer, tape deck stereo, amplifier, video, lemari etalasi, dan LCD (Kartu Inventaris Ruangan Audio Visual, 2006).



Gambar 6 : Over Head Projektor
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2008)



Gambar 7 : Slide Projektor
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2008)



Gambar 8 : Papan Pantul
(Sumber : Dokumentasi Penulis.2008)

Kesiapan Sumber Daya Manusia Pengelola Ruang Audio Visual

Mengacu kepada tenaga pengelola atau pegawai yang menjadi pengelola Museum Sulawesi Tengah yang telah memiliki pegawai sebanyak 60 orang sudah dapat dianggap siap, hanya saja belum sesuai dengan profesionalitas dan keterampilan (*skill*) masing-masing pegawai. Tenaga yang bertugas di Museum Sulawesi Tengah tersebut dapat digunakan untuk melayani pengunjung sejalan dengan fungsi museum sebagai pelayanan sosial dan pembangunan sebagaimana dimaksudkan oleh Stephen E. Well yang menyatakan bahwa: “*museums truly are to be ‘in the service of society and its development’*” (Well, 1990: 36). Dua orang tenaga yang bertanggungjawab terhadap ruangan audio visual di Gedung Pameran Tetap II Museum Sulawesi Tengah sesungguhnya belum siap menjadi andalan tetap Museum Sulawesi Tengah untuk mengelola ruangan audio visual. Seperti yang disampaikan oleh dosen sejarah Haliadi bahwa “belum maksimal pelayanan

di ruangan audio visual" (wawancara Haliadi pada tanggal 15 Oktober 2008 di Palu).

Sistem Manajemen Ruang Audio Visual

Ruangan audio visual sebagai salah satu sarana penunjang sistem edukasi untuk kepentingan pendidikan, studi (penelitian atau pengkajian), dan rekreasi, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan menanamkan kesadaran tentang nilai-nilai luhur budaya bangsa, ruangan ini harus menjadi media awal untuk perkenalan awal dan pemasaran Museum Sulawesi Tengah. Ruangan Audio Visual sebagai sarana perkenalan dan pemasaran museum Sulawesi Tengah harus memiliki sistem manajemen yang terpadu dengan unit-unit lainnya di Museum Sulawesi Tengah. Hal ini sesuai dengan yang dimaksudkan oleh Greenhill bahwa: "*People carry in their heads both raw footage (video clips culled from endless replay on TV) and narrative sequence (recalled from movies, decudramas and documentaries)* (Hooper–Greenhill, 2001: 111).

Persiapan perencanaan (*planning*) ruang audio visual Museum Sulawesi Tengah diharapkan adanya keterpaduan antara petugas ruangan audio visual dengan petugas di masing-masing seksi fungsional Museum Sulawesi Tengah yakni: seksi teknis, seksi bimbingan edukasi, dan seksi konservasi/preparasi. Kemudian, pelaksanaan (*organizing*) ruang audio visual Museum Sulawesi Tengah terkait erat dengan persiapan pengelola yang khusus ditugaskan di ruangan audio visual. Pengorganisasian ruangan audio visual harus menunjuk kepada enam hal, yakni: "*exhibition* (pameran), *design* (desain), *education* (pendidikan), *publication* (publikasi), *media* (media), *marketing* (pemasaran)," (Lord, 2000: 33). Sistem manajemen terdiri atas pengawasan (*controling*) sesuai *Standard Operasional Prosedur* (SOP), evaluasi (*evaluating*) ruang audio visual berkaitan dengan SOP yang ditetapkan dan sesuai prinsip-prinsip umum penyajian koleksi yaitu: Sistematika atau alur cerita pameran; koleksi yang mendukung alur cerita; metode dan teknik penyajian koleksi; Sarana dan prasarana yang akan dipakai, dana atau biaya yang perlu disediakan (Suroso, 1994 : 11).

Sarana Audiovisual

Pembahasan mengenai sarana ruangan audio visual mengacu pada alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara (Suleiman, 1981: 26), contoh: Cassette tape recorder dan radio. Alat-alat visual (Suleiman, 1981: 26) berupa alat visual dua dimensi dan alat visual tiga dimensi. Contohnya visual dua dimensi gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan *opaque-projector*, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring dan foto. Alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan, contoh: slide, filmstrip, lembaran transparan untuk overhead projector. Alat visual tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Contoh benda asli, model, contoh barang atau *specimen*, alat tiruan sederhana atau *mock-up*. Termasuk di dalamnya diorama, pameran dan bak pasir. Alat audio-visual, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit (Suleiman, 1981: 27). Contoh Film bersuara dan televisi. Berdasarkan penjelasan di atas, maka sarana audiovisual yang terdapat di Museum Sulawesi Tengah belum

lengkap karena sarana-sarana audiovisual modern yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi prioritas utama belum diadakan terutama laptop dan infocus.

Ruang Audiovisual

Ruang audiovisual museum Sulawesi Tengah terletak satu atap dengan bangunan ruang pameran tetap II. Letak ruangan yang berdekatan dengan ruangan koleksi Lore Lindu. Pengunjung yang akan masuk ke ruang pameran tetap II dan ke ruang audiovisual, pada waktu yang bersamaan akan berdesak-desakan di depan kedua ruangan itu kalau telah mencapai 50 orang. Selain itu, pada waktu proses sedang berlangsung, suara yang ditimbulkan oleh pengunjung atau petugas museum akan mengganggu. Luas ruang audiovisual 42 m^2 , terlalu kecil untuk sebuah tempat pelayanan umum. Daya tampung sekitar 40 orang kurang efektif, mengingat kunjungan ke museum terdapat masa-masa yang pengunjungnya datang dalam jumlah banyak, seperti pada liburan dalam sekolah.

Penguatan Pengembangan Ruang Audio Visual bagi Pembelajaran Fungsi dan Peranan Ruang Audiovisual

Fungsi ruang audiovisual Museum Sulawesi Tengah berhubungan dengan kegiatan-kegiatan dalam kaitannya dengan manfaat edukatif dan manfaat inovatif ruangan audio visual Museum Sulawesi Tengah. Adapun peranannya, berkaitan dengan peranan petugas ruangan audio visual dalam memaksimalkan manfaat edukatif dan manfaat inovatifnya. Peran museum Sulawesi Tengah dinyatakan bahwa sebagai pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah, sebagai pusat penyaluran ilmu bagi umum, sebagai pusat peningkatan apresiasi budaya, sebagai pusat pengenalan kebudayaan antara daerah dan antar bangsa, sebagai sumber inspirasi, sebagai obyek wisata, sebagai media pembinaan pendidikan sejarah, alam, ilmu pengetahuan dan budaya, sebagai suaka alam dan suaka budaya, sebagai cermin sejarah alam dan budaya (Rim, 2002: 3). Juga terdapat manfaat edukatif dapat dirasakan oleh seseorang yang secara sadar berkunjung ke museum. Seorang pengunjung dapat mengetahui perkembangan peradaban secara mutakhir lewat koleksi museum dan ilmu-ilmu yang berkepentingan dengan koleksi museum antara lain sejarah, arkeologi, antropologi, sosiologi, politik, biologi, serta cabang ilmu lainnya yang juga mempunyai museum-museum khusus (Haliadi, 2006: 3).

Materi Tayangan di Ruang Audiovisual

Berdasarkan hasil analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis isi (*content analisis*) mengenai hubungan audiovisual museum Sulawesi Tengah dengan pembelajaran dinyatakan bahwa dari sepuluh materi koleksi museum yang akan ditampilkan di ruang audiovisual dikategorisasikan dalam dua bagian, yakni: kategori berdasarkan materi koleksi dan kategori berdasarkan pengguna bagi pemangku kepentingan (*stakeholders*) pendidikan di Sulawesi Tengah.

Kategori berdasarkan materi koleksi Museum Sulawesi Tengah yang akan ditampilkan dalam ruangan audio visual antara lain materi bagi ilmu-ilmu eksakta

dan materi ilmu-ilmu sosial. Materi ilmu-ilmu eksakta yang ditampilkan antara lain koleksi geologika, biologika, dan teknologika, sedangkan materi ilmu-ilmu sosial yang ditampilkan antara lain koleksi seni rupa, keramologika, filologika, numismatika, arkeologika, dan etnografika.

Kategori berdasarkan pengguna ruangan audio visual Museum Sulawesi Tengah ditujukan pada dosen perguruan tinggi dan guru-guru Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi di Sulawesi Tengah dan pada mahasiswa dan siswa-siswi SD, SMP, dan SMA. Dosen dan Guru menggunakan media ruangan audio visual bagi bahan ajar yang bersumber dari museum, sedangkan mahasiswa dan siswa-siswi untuk materi pelajaran. *Content analysis* (analisis isi) tersebut mengindikasikan adanya pembagian atau pengkategorisasian seperti itu. Koleksi yang berasal dari geologika, biologika, dan teknologika diperuntukan bagi Dosen dan Guru eksakta, sedangkan koleksi yang diperuntukkan bagi ilmu-ilmu sosial antara lain koleksi seni rupa, keramologika, filologika, numismatika, arkeologika, dan etnografika. Dosen dan Guru akan membutuhkan materi ajar yang berasal dari keenam koleksi Museum Sulawesi Tengah yang telah dibuat sebagai materi tayangan ruangan audio visual. Berdasarkan materi yang ditampilkan tersebut, dapat dianalisis dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*) mengenai pengembangan ruang audio visual dalam menampilkan materi koleksi museum Sulawesi Tengah bagi pembelajaran di Sulawesi Tengah.

Konsep Ideal Ruang Audiovisual

Gagasan penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan ruang audiovisual terletak pada adanya sistem komputerisasi dan museum theater di ruangan audiovisual Museum Sulawesi Tengah. Sistem Komputerisasi dan Museum Theater di ruangan audiovisual Museum Sulawesi Tengah harus didukung oleh sistem manajemen sehingga pengelola ruangan audiovisual memperlihatkan peran SDM yang profesional dan keterampilan bagi pengembangan atau pengadaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga fungsi ruangan audiovisual sesuai dengan tugas museum yakni melestarikan warisan sejarah, alam, dan budaya serta rekreasi sekaligus menyebarluaskan informasinya kepada masyarakat luas.

Pengadaan Sarana dan Prasarana yang Memadai

Gagasan ideal ruangan audiovisual Museum Sulawesi Tengah diupayakan pada posisi atau tempat yang strategis, memiliki panduan dan katalog sendiri, petugas yang siap di tempat, peralatan yang siap pakai, dan materi yang memadai dan konprehensif. Mengenai posisi tempat seharusnya ruangan audio visual berada di dekat pintu masuk museum hal ini berkaitan dengan fungsi ruangan audiovisual sebagai ujung tombak ruangan pemasaran koleksi kepada publik museum. Katalog materi yang ditampilkan di dalam ruangan audiovisual sudah harus disiapkan sebanyak 10 jenis koleksi Museum Sulawesi Tengah. Peralatan dan perlengkapan mengenai ruangan audio visual harus diperhatikan dan dijaga agar supaya setiap saat dapat digunakan demi pengembangan Museum Sulawesi Tengah.

Sumber Daya Manusia yang Professional

Secara ideal SDM atau petugas yang perlu ditempatkan di ruangan audio visual harus memiliki *profesionalitas* (keahlian) dan *skill* (keterampilan) yang baik mengenai seluk beluk audio visual. Keahlian yang dibutuhkan di ruangan audio visual paling tidak dua hal, yakni: informatika dan komunikasi. Demikian juga keterampilan yang diperlukan dalam pengelolaan audio visual, yakni: teknologi komunikasi dan teknologi komputer. Sumber daya manusia atau petugas yang mengetahui dan paham tentang teknologi komunikasi adalah mengetahui benar tentang Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan berbagai macam alat, seperti komputer, infocus, kamera, scanner, dan masih banyak lagi yang lainnya (Kadir dan Triwahyuni, 2005: 3). Dalam konteks audio visual, muncul sebuah alat teknologi canggih yang disebut *high definition* (HD) yang menghadirkan *handyca* melalui alat ini muncul ide untuk merekam segala tindakan dan aktivitas manusia. Hasil rekaman tersebut kemudian mengalami proses editing dan dijadikan data dalam bentuk gambar, suara, tulisan, dan video.

Sistem Manajemen Kegiatan Ruangan Audio Visual

Sistem manajemen yang ideal bagi ruangan audio visual dijalankan secara utuh dan terpadu dengan sistem manajemen museum secara keseluruhan. Menurut Barry Lord dan Gail Dexter Lord bahwa sistem manajemen ruangan audio visual yang baik harus memiliki dua program dari divisi program publik antara lain manajer *museum theater* dan *film programer* (Barry Lord dan Gail Dexter Lord, 2000: 206). Lebih lanjut dinyatakan juga bahwa kualifikasi dari seorang manajer museum theater antara lain: "*Qualifications museum theater manager is certificate in art administration, theater or performing arts, or equivalent experience, experience and proen ability in theater operations and management, good supervisory skills, knowledge of computerised ticketing systems, entrepreneurial orientation.*" (Barry Lord dan Gail Dexter Lord, 2000: 206)

Manajemen ruangan audio visual yang utuh dan terpadu dilengkapi dan dilaksanakan sesuai tupoksinya serta mengikuti perkembangan sistem informasi dan teknologi mutakhir. Strategi ruang audio visual adalah pelayanan yang maksimal terhadap pengunjung berdasarkan tayangan hidup (audio visual) yang disesuaikan dengan semua jenis dan bentuk koleksi Museum Sulawesi Tengah.

Konsep Penawaran

Manajemen Ruang Audiovisual

Ruang audiovisual yang merupakan salah satu ruangan yang digunakan sebagai prasarana pelayanan museum, harus dikelola secara professional. Untuk itu, sesuai dengan hasil analisis manajemen ruang audiovisual, maka pengelolaannya dibagi menjadi empat bagian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi. Keempat bagian ini, agar dalam pelaksanaan kegiatannya berjalan dengan baik, harus dikepalai oleh seorang coordinator professional dan skill yang tinggi.

Sumber Daya Manusia

Berdasarkan hasil analisis SDM pengelolanya diusulkan berjumlah lima orang. Kelima orang ini, meliputi bagian koordinator, perencana, pelaksana, pengawas, dan evaluator. Kelima orang tersebut seharusnya memiliki latar belakang pendidikan yang berhubungan multi media atau audio visual, seperti informatika (komputer) dan atau teknologi komunikasi. Apabila tenaga dengan kualifikasi tersebut tidak ada, maka mereka harus mengikuti pelatihan atau penataran tentang audio visual.

Sarana dan Prasarana

1) Sarana

Sarana di ruang audiovisual harus dapat menunjang penyediaan dan penyampaian materi informasi kepada pengunjung. Sarana yang ditawarkan untuk diadakan oleh Museum Sulawesi Tengah, yaitu sarana yang sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi, terutama teknologi informatika. Selain itu, sarana dalam bentuk informasi tulisan dan gambar pun diusulkan pengadaannya di ruang audiovisual. Sarana berupa hasil teknologi informatika yang menunjang audiovisual di museum, antara lain : camera digital, handycam, dan komputer atau laptop, serta infocus.

2) Prasarana

Posisi atau tempat ruangan audiovisual diusulkan berada di depan agar mudah dilihat, diketahui, dan dijangkau oleh pengunjung. Hal ini dikarenakan ruang audiovisual merupakan salah satu tempat pelayanan publik, yaitu tempat penyampaian informasi tentang museum melalui tayangan (gambar dan suara). Letak ruang audiovisual ini, diupayakan tidak terlalu jauh dari ruang pameran tetap.

Luas ruang audiovisual diusulkan diperluas, agar dapat menampung pengunjung lebih banyak. Selain itu, dengan ruangan yang lebih luas, memberikan keleluasaan pengunjung dalam bergerak. Luas ruangan tersebut diperkirakan dapat menampung sekitar 200 orang. Jumlah ini sangat efektif untuk menampung pengunjung yang datang dalam jumlah lebih besar, seperti pada liburan sekolah.

Materi Audiovisual

Berdasarkan hasil analisis isi (*Content analysis*), materi tayangan yang seharusnya dipersiapkan di ruangan audio visual berdasarkan materi koleksi CD tayangan Ilmu Pengetahuan Alam dari koleksi Geologika, Biologika, dan Teknologika dan CD tayangan Ilmu Pengetahuan Sosial berasal dari koleksi Etnografika, Arkeologika, Numismatika, Filologika, Keramologika, dan Seni Rupa untuk tayangan Guru dan Dosen serta mahasiswa dan siswa. Materi audiovisual yang memadai, yaitu materi yang dapat mewakili sepuluh jenis koleksi yang dimiliki oleh Museum Sulawesi Tengah. Klasifikasi koleksi di Museum Sulawesi Tengah harus mencukupi, misalnya: koleksi geologika 31 buah, koleksi biologika 23 buah, koleksi etnografika : 5.227 buah, koleksi arkeologika 621 buah, koleksi historika 209 buah, koleksi numismatika/heraldika 413 buah, koleksi filologika 26 buah, koleksi keramologika 803 buah, koleksi seni rupa 16 buah, dan koleksi teknologika 3 buah. Sedangkan secara terwakilkan berarti semua bentuk informasi koleksi museum harus mewakili Kabupaten di

Propinsi Sulawesi Tengah antara lain: Kota Palu, Kabupaten Donggala, Poso, Tolitoli, Banggai, Banggai Kepulauan, Tojo Una-Una, Morowali, Parigi Moutong dan Buol.

B. Luaran Yang Dicapai

Hasil penelitian ini dapat terdesiminasi secara meluas, maka direncanakan hasil penelitian ini akan dimuat dalam jurnal Nasional, dan dibuatkan dalam bentuk Hak Cipta Intelektual.

Tabel 4.1 : Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran	Kategori	Tahun
1	Publikasi Ilmiah	Nasional	TS
2	Hak Kekayaan Intelaktual	Hak Cipta	TS 2

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

Kesimpulan

Kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) Museum Sulawesi Tengah yang berkaitan dengan pengelola ruangan audiovisual sebagai salah satu bentuk pelayanan bagi pengunjung museum dapat dikatakan belum maksimal. Belum maksimal diukur dengan pola penerimaan (*rekruitmen*) yang tidak mengkhusus pada kompetensi yakni tidak memiliki profesionalitas dan keterampilan bidang audiovisual.

Sistem manajemen ruangan audiovisual dan dukungan peralatan audio visual guna menunjang pelayanan di bagian audiovisual Museum Sulawesi Tengah ditemukan masih menggunakan dua orang tenaga yang memiliki pengetahuan secara didaktik dengan manajemen “tiba masa tiba akal” dan dukungan peralatan yang masih sederhana. Idealnya, sistem manajemen yang diukur pada tahapan perencanaan, organisasi, control, dan evaluasi terhadap kegiatan-kegiatan audio visual yang utuh dan terpadu dengan program di bagian-bagian lainnya di Museum Sulawesi Tengah.

Upaya yang dilakukan oleh Museum Sulawesi Tengah dalam penguatan ruangan audio visual dalam memberikan pelayanan bagi kebutuhan pembelajaran di Sulawesi Tengah masih sebatas sosialisasi tentang museum di ruangan audiovisual. Keadaan itu dapat diukur dari kesiapan ruangan audiovisual Museum Sulawesi Tengah yang belum maksimal menyiapkan materi berdasarkan kebutuhan pemangku kepentingan (*stakeholders*) yang seharusnya berupa materi audio visual yang berbasis pada pengguna dan isi materi tayangan.

Konsep ruang audiovisual dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang profesional (ahli) dan terampil (*skill*) harus lima orang petugas dengan sistem manajemen yang utuh dan terpadu dengan semua bidang lain di Museum Sulawesi Tengah dan pengadaan sarana dan prasarana yang harus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan teknologi computer. Lima orang petugas ruang audio visual idealnya dilibatkan langsung dalam perencanaan, organisasi, control, dan evaluasi kegiatan sehingga pola terpadu antara program museum secara keseluruhan dengan ruangan audiovisual.

Saran-Saran

- Museum Provinsi Sulawesi Tengah terkait dengan pihak manajemennya agar hendaknya mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pemberdayaan ruangan audio visual sehingga ada koordinasi langsung tentang pengembangan profesionalitas maupun keterampilan bersama mengenai audio visual menjadi Ruangan Theatre Room di Museum Sulawesi Tengah.
- Pemerintah Provinsi Sulawesi Tengah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Sulawesi Tengah agar dapat menggunakan laporan ini sebagai bahan pengambilan kebijakan untuk pengembangan UPTD Museum

Sulawesi Tengah terkait dengan Ruangan Audio Visual atau Ruangan Theater Museum.

- UPTD Museum Sulawesi Tengah untuk menjadikan laporan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam perencanaan, pengorganisasian, kontroling, dan evaluasi terhadap pengembangan museum maupun ruangan audio visual.
- Material koleksi yang dipamerkan pada museum Sulawesi Tengah harus diupayakan dalam bentuk materi tayangan audio visual berdasarkan tematis, kronologis, pengguna, dan isi materi tayangan dalam theater room.
- Tata laksana petugas ruangan audio visual perlu dilengkapi dengan sarana yang merangsang aktifnya panca indra seperti alat pandang dengar (*audiovisual*) yang berdimensi multi media sehingga ada materi interaktif (*interactive material*), misalnya museum theater bahkan museum dilengkapi dengan sisi tivi.
- Masyarakat umum untuk menggunakan ruangan audio visual sebagai tempat pembelajaran dan khusus pengunjung anak-anak dan pelajar dibuatkan *game* atau *puzzle* berupa animasi yang berkaitan dengan koleksi museum sehingga muncul adanya penyajian yang komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2007. *Pedoman Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asiarto, Luthfi. Museum Dan Pembelajaran, dalam *Museografi Majalah Ilmu Permuseuman Vol.I No.1 September 2007*.
- Effendi, Onong Uchjana. 1989. *Kamus Komunikasi*. Cetakan I. Bandung: Penerbit Mandar Maju Bandung.
- 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hooper-Greenhill, Eilean, 1991. *The Museum in the Disciplinary Society*, dalam Susan M. Pearce (Ed). *Museum Studies in Material Culture*. Washington DC: Smitsonian Institute Press.
- (ed.). 1999. *The Educational Role of the Museum* (Second Edition). London & New York: Routledge.
- Jaelani, Gani A. Museum: Sebuah Persoalan Serius, dalam *Majalah Museologia Vol.I No.1 April 2008*.
- Kadir, Abdul, dan Terra Ch. Triwahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Luthfi, Ahmad Nashih. 2007. *Manusia Ulang Alik: Biografi Umar Kayam*. Yogyakarta: Sajogyo Inside dan Eja Publisher.
- Lord, Gail Dexter and Barry Lord (ed). 1999. *The Manual of Museum Planning* (2nd Edition). Walnut Creek, Lanham, New York, Toronto, Oxford: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Muhajir, Noeng, 1996, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, edisi III. Yogyakarta: Rake Sarasain.
- Muharram E. 1993/1994. Program Kegiatan Museum untuk Pengunjung Khususnya untuk Anak Didik, dalam Depdikbud. *Museum dan Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyana. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: Rosda Karya.

- Munandar, Agus Aris. 1993/1994. Peranan Museum dalam Pendidikan Sejarah Bangsa dalam Depdikbud., *Museum dan Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mundiri, H. 2006. *Logika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Primadewi, Nerfita. 2002. Bisnis (Film) Birahi di Tengah Gerakan Massa Rakyat Yogyakarta 1998-1999, dalam Budi Susanto S. J. (Editor). *Identitas Dan Postkolonialitas Indonesia*. Yogyakarta: Lembaga Studi Realino dan Penerbit Kanisius.
- Salim, Agus (ed). 2001. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Setiawan, Sabana. 2008. "Museum dan Permasalahannya," *Jurnal Museologia*, Vol. 1, No. 1 April 2008.
- Sumaatmadja, Nursid dan Kuswaya Wihardit. 2005. *Perspektif Global: Modul 2: Perspektif Global Dilihat dari Sudut Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ilmu Lain yang Terikat: Kegiatan Belajar 3: Perspektif Global dari IPTEK, Transportasi, Komunikasi dan Internasional*. Cetakan kesebelas. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sumadio, Bambang. 1993/1994. Peranan Museum Sejarah Perjuangan Dalam Pendidikan, dalam Depdikbud. *Museum dan Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutaarga, Mohammad Amir. 1980. *Persoalan Museum di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tanudirdja, Daud Aris. Museum Sebagai Mitra Pendidik, dalam *Museografi Majalah Ilmu Permuseuman Vol.I No.1 September 2007*
- Udansyah, Dadang. 1987/1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Museum Nasional.
- Well, Stephen E. 1990. *Rethinking The Museum and Other Meditation*. Washington and London: Smithsonian Institution Press.
- Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Vredenbreght, J. 1980. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.

BIO DATA KETUA

NAMA	: Dr. Suyuti M.Pd
NIDN	0002056306
Pangkat/Jabatan	: Pembina TK 1/ Lektor Kepala
E-mail	: suyutianur@yahoo.co.id
ID Sinta	: 6684051
h-index	: 0

Prosiding seminar/konverensi internasional terindeks

No	ATLANTIS Press	Affecting factors on the Implementation of the learning outcomes evaluation: A Case study at sanior high school in palu	Advances in social science, education and humanites research volume 174 first indonesia communication forum of teacher trainning and education faculty leaders international conference on education 2017 (ice 2017)	ICE 2017
----	----------------	---	--	----------

Pengalaman Penelitian

No	Judul	Posisi dalam Penelitian	Tahun Terbit	Dipublikasikan	Tempat terbit
1	Implementasi Standar penilaian kurikulum 2013 di SMA Negeri 4 Palu	Ketua tim	2018	Laporan penelitian	FKIP

Publikasi di Jurnal Nasional

No	Judul	Posisi dalam Penelitian	Tahun Terbit	Dipublikasikan	Tempat Terbit
1	Pengaruh bentuk teks dalam mata pelajaran sejarah	Suyuti	2012	Jurnal Evaluasi Pendidikan	UNJ
2	The effect of shape test in history subject	Suyuti	2012	Jurnal Evaluasi	UNJ

				Pendidikan	
--	--	--	--	------------	--

Publikasi Jurnal Lokal

No	Judul	Posisi dalam Penelitian	Tahun Terbit	Dipublika Sikan	Tempat Terbit
1	Meningkatkan aktivitas siswa melalui metode diskusi mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Popolii kecamatan walea kepulauan kabupaten tojo una-una	Anggota	2016	Jurnal Kreatif Online 4	FKIP UNTAD
2	Meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas IV SDN 2 Posona	Anggota	2016	Jurnal Kreatif Online 2	FKIP UNTAD
3	Analisis kegiatan remedial pada mata pelajaran sejarah di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Palu	Anggota	2017	Jurnal pendidikan dan ilmu sosial	FKIP UNTAD
4	Menerapkan media gambar berwarna untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas III sekolah dasar kecil Toraranga	Anggota	2017	Jurnal Kreatif Online 3	FKIP UNTAD
5	Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode diskusi sikelas IV SD Inpres Watunonju	Anggota	2017	Jurnal Kreatif Online 4	FKIP UNTAD

pengabdian

No	Judul	Posisi dalam Pengabdian	Pendanaan	Rp
1	Pelatihan pengembangan menggunakan aplikasi cantasia studio dan audasity di SMP Negeri X Palu	Anggota	Dana dipa untad fkip	6.000.000
2	Pelatihan dan penerapan model penilaian outentik pada pembelajaran IPS sesuai tuntutan kurikulum 2013 bagi guru diKota Palu	Anggota	Dana dipa untad fkip	7.100.000
3	Pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model blensed learning di SMP 10 Palu	Anggota	Dana dipa untad fkip	7.000.000

BIODATA ANGGOTA 1:

A. Identitas

1.	Nama dan gelar	Haliadi, SS, M. Hum., Ph. D
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Pangkat	Penata III C
4.	Jabatan Fungsional	Lektor
5.	NIP	19711011 200212 1 001
6.	NIDN	0011107103
7.	Tempat dan Tanggal Lahir	Buranga, 11 Oktober 1971
8.	E-mail	haliadisadi@yahoo.com ; haliadisadi@gmail.com ; haliadisadi@untad.ac.id
9.	Nomor Telepon/HP	081341020320
10.	Alamat Kantor	Jl. Soekarno Hatta Km.9
11.	Nomor Telepon/Faks	(0451)422611-422355 Fax: (0451)422844
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = 60 orang Mahasiswa, S2=10 orang
13.	Mata kuliah yang diampu	1. Sejarah Lokal 2. Metodologi Sejarah 3. Historiografi 4. Sejarah Politik dan Hubungan Internasional 5. Kapita Selekta Sejarah Indonesia

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Hasanuddin	Universitas Gadjah Mada	Universiti Kebangsaan Malaysia
Bidang Ilmu	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah
Tahun Masuk-Lulus	1989-1994	1997-2000	2012-2015
Judul	Bandit Sosial di	Islam Buton dan	Terbentuknya Elit

Skripsi/Tesis/Disertasi	Sidrap 1951-1953	Buton Islam 1873-1938	Baru di Sulawesi Tengah 1900-1964
Pembimbing/Promotor	Dr. Bambang Sulistiyo, MA.	Prof. Dr. Kuntowijoyo, MA.	Prof. Dr. Nordin Husin, MA.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Sejarah Islam di Kota Palu, di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Palu	DIKNAS Kota Palu	50.000.000
2.	2016	Sejarah Pahlawan di Kabupaten Donggala, di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Donggala	DIKNAS Donggala	16.000.000
3.	2017	Motif Kriya Wastra di Lembah Kaili	Balitbangda Kota Palu	50.000.000
4.	2018	Sejarah Islam di Sulawesi Tengah	DIKNAS Prov. Sulteng	60.000.000
5.	2019	Bank Sulteng: Melintasi Waktu, Merajut Dedikasi	Bank Sulteng	120.000.000
6.	2019	Biografi Bupati, Wakil, dan Sekda Kabupaten Tojo Una-Una	Pemda Kabupaten Tojo Una-Una	130.000.000
7.	2019	Gerakan Tokoh Merah Putih di Kaleke untuk Penguatan Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Sigi	Dipa FKIP	8.500.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Sejarah Pembawa Islam Awal di Palu Sulawesi Tengah, oleh Dinas Pariwisata dan ekonomi Kreatif Kota Palu, 2015.	PEMDA Kota Palu	15.000.000
2.	2016	Benda Cagar Budaya (BCB) sebagai Sumber Sejarah Lokal di Kabupaten Donggala, kegiatan Sosialisasi Cagar Budaya Kabupaten Donggala oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Donggala, tanggal 23 Maret 2016.	Pemda Donggala	10.000.000

3.	2016	Bimbingan Teknis Diplomasi Budaya Damai Pada Generasi Muda, oleh Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, di Hotel Mercure Palu, pada tanggal 5-8 April 2016.	Kemendikbud RI	20.000.000
4.	2016	Jaringan Ulama Islam Lembah Palu Sulawesi Tengah, Oleh KKG Pendidikan Agama Islam SD Prov. Sulteng dan Fakultas Dakwah IAIN Palu, tanggal 6 Pebruari 2016 di Kantor Kementerian Agama Prov Sulteng Palu Sulawesi Tengah.	KEMENAG Kota Palu	40.000.000
5.	2016	MANDAR DAN KAILI: Korelasi Kekerabatan Kerajaan dan Islam Mandar, oleh DPRD Kabupaten Majene, 29 November 2016.	Pemda Majene	10.000.000
6.	2016	NILAI LOKAL YANG TERCERABUT: Membangun Sulawesi Tengah dari Sosial-Sains, Oleh Jurusan Antropologi Sospol UNTAD, 19-22 Desember 2016.	Mandiri	5.000.000
7.	2017	Islam Nusantara Dari Palu Sulawesi Tengah, Presentasi Seminar Antarabangsa ASBAM, di Johor Malaysia	Mandiri	10.000.000
8.	2017	Transformasi Sejarah Maritim Barata Kahendupa Dalam Pembangunan Wakatobi	PEMDA Buton	5.000.000
9.	2017	Yodo Rajalangi Seminar Sehari Mandar Discovery, di FIB UNHAS, tanggal 29 November 2016.	Pemda Majene	5.000.000

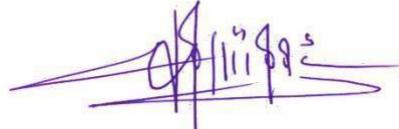
		JARINGAN PERDAGANGAN DAN JARINGAN ISLAM: La Iboerahima Wartabone Pembawa Islam Ideologi di Lembah Palu (1891-1897), dipresentasikan pada Reuni Akhbar Alumni Ilmu Sejarah FIB UNHAS pada tanggal 9-11 Pebruari 2018 di Gedung Mattulada UNHAS, Makassar.	Mandiri	5.000.000
	2018	SEJARAH KOTA PALU: Dalam Balutan Keragaman Peradaban, Makalah disampaikan pada Dialog Budaya dengan Tema ‘‘Membaca Kota Dalam Bingkai Budaya,’’ oleh Balai Pelestarian Nilai Budaya di Provinsi Sulawesi Tengah, di Hotel Sentral jl. Monginsidi Palu, tanggal 25 September 2018.	BPCB Manado	5.000.000

	2018	The Buton People in Taliabu: The Formation of the Society and the Integration of the Nation, disampaikan pada THE 2 ND INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL AND POLITICAL ISSUES, di Bali tgl 28-30 Oktober 2018	FIB UI	10.000.000
	2019	Sosialisasi Hasil Penelitian Kitab Falaqiah Bagi Guru dan Siswa di SMP Negeri 15 Sigi	Dipa FKIP	5.500.000
	2020	Sosialisasi Mata Air Binangga Sebagai Obyek Wisata Budaya	KKN UNTAD Ang.89	3.000.000
	2020	Sumber Sejarah Sulawesi Tengah	HMJ SPI IAIN Palu	3.000.000

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian (*Skim:FKIP UNTAD*).

Palu, 10 Maret 2020



Haliadi, S.S., M. Hum., Ph. D
NIP. 19711011 200212 1 001

Biodata Anggota 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Windayanti, S.Pd., M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	Jabatan Struktural	-
5	NIP	19911027 201903 2 018
6	Pangkat/Gol.	III/b
7	NIDN	0027109102
8	Tempat dan Tanggal Lahir	Palu, 27 Oktober 1991
9	Alamat Rumah	Perdos UNTAD Blok B9 No 18
10	Nomor HP/WA	081244214649
11	Alamat Kantor	Jl. Soekarno Hatta Km 9 Palu
12	Nomor Telepon/Faks	-
13	Alamat e-mail	windayantiitangms@gmail.com
14	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = ... orang; S2 = ... Orang; S3 =
15	Mata Kuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none">1. Sejarah Lokal2. Sejarah Afrika3. Sejarah Indonesia Masa Orde Baru sampai Reformasi4. Sejarah Amerika5. Pendidikan Komunitas Asia6. Sejarah Indonesia Masa Kemerdekaan7. Sejarah Indonesia Masa Pergerakan Nasional8. Pengantar Ilmu Sejarah9. Sejarah Politik & Hubungan Internasional

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Tadulako	Universitas Tadulako
Bidang Ilmu	Pendidikan Sejarah	Pendidikan Sejarah
Tahun Masuk-Lulus	2009 – 2015	2015 - 2018
Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	PEREMPUAN BERPOLITIK: Sejarah Perempuan DPRD Kabupaten Tolitoli (1971-2009)	PROFIL TUJUH KEPALA SEKOLAH DI KOTA PALU: Nilai-nilai Karakter
Nama Pembimbing/ Promotor	Prof. Dr. H. Juraid, M.Hum Dr. Nuraedah, M.Pd	Prof. Dr. H. Juraid, M.Hum Haliadi, S.S., M.Hum., Ph.D

C. Pengalaman Penelitian dalam lima tahun terakhir

No	Tahun	Judul	Posisi	Pendanaan	
				Sumber	Jml (Rp)
1	2019	Menumbuhkan jiwa PEKA (Produktif, Edukatif, Kooperatif, dan Aksi) Mahasiswa Pendidikan Sejarah melalui pelibatan masyarakat Kecamatan Tinombo	Anggota	DIPA UNTAD	21 Juta
2	2020	Foklore Sebagai Media Pembelajaran Karakter dalam Lingkungan Keluarga Etnis Bungku	Anggota	Mandiri	20 Juta
3	2020	Pencegahan Radikalisme Melalui Kesadaran Sejarah Dan Jiwa Nasionalisme Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Palu	Anggota	DIPA UNTAD	20 Juta
4	2021	Bau-Bau Kota Pelabuhan dalam Jalur Rempah di Indonesia Timur	Anggota	Kemendikbud	
5	2021	Strategi dan Kiat Unik Sekolah Mencetak Siswa Berprestasi: Biografi Abdul Basit Arsyad	Anggota		
6	2021	DARI FENG SHUI KE BARZANJI: Transformasi Budaya Tionghoa di Donggala	Anggota	DIPA FKIP	9 Juta

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam lima tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)

1	2019	Sosialisasi Pengembangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> di Smp Negeri Madani	DIPA UNTAD	5.500.000
2	2020	Pelatihan Analisis dan Pelaporan Hasil Penelitian Sejarah	Mandiri	2.000.000
3	2020	Sosialisasi Penelusuran dan Identifikasi Sumber Data Sejarah	Mandiri	2.000.000
4	2020	Sosialisasi Metodologi Penelitian Terkait Isu dan Masalah Penelitian Ilmu Sejarah	Mandiri	2.000.000
5	2020	Film Dokumenter Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sojol.	DIPA UNTAD	7.000.000

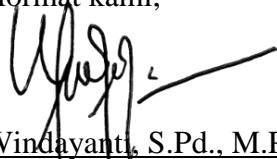
E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	PEREMPUAN BERPOLITIK Sejarah Perempuan DPRD Kabupaten Tolitoli (1971-2009)	Nosarara Jurnal Pendidikan dan Ilmu sosial	Vol 1 Nomor 1 Tahun 2015
2	<i>Growing the Soul of PECA (Productive, Educative, Cooperative, and Action) History Education Students through Community Engagement in Tinombo Subdistrict</i>	International Journal of Advanced Science and Technology	Vol. 29, Nomor 5 Tahun 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, maka saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Penelitian Dosen Pemula/ Dasar untuk tahun anggaran 2021

Palu, 29 Januari 2021
Hormat kami,


Windayanti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19911027 201903 2 018

Daftar Riwayat Hidup Anggota 3

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Natalia Veronica Kapile, M.Pd
2	Jabatan Fungsional	
3	Jabatan Struktural	
4	NIP	
5	Pangkat/Gol	
6	NIDK	8992700020
7	Tempat dan Tanggal Lahir	Palu, 22 Desember 1995
8	Alamat Rumah	Jl. Banteng BTN Bumi Anggur Blok B1 No.10
9	Nomor HP/WA	0822 9339 4838
10	Alamat Kantor	Kampus Bumi Kaktus Tondo Jl. Soekarno Hatta
11	Nomor Telp/faks	(0451) 8190329
12	Alamat Email	kapilenatalia@gmail.com
13	Lulusan yang telah dihasilkan	
14	Mata kuliah yang diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan Karakter dan Anti Korupsi 2. Kajian Lingkungan Hidup 3. Pendidikan Kewarganegaraan 4. Ilmu Kealaman Dasar

B. Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat/Perguruan Tinggi	Tahun Tamat	Jurusan	Ket.
1.	SD	SDN Inpres 3 Birobuli Palu	2006	-	Ijazah
2.	SMP	SMPN 6 Palu	2009	-	Ijazah
3.	SMA	SMA Bala Keselamatan Palu	2012	IPA	Ijazah
4.	S1	Universitas Negeri Manado	2016	Pendidikan Ekonomi	Ijazah
5.	S2	Universitas Tadulako	2019	Pendidikan IPS	-

C. Pengalaman Kerja

No.	Tgl/Bln/Thn	Pengalaman Kerja	Tempat	Ket.
1.	21 Maret 2017	Anggota Pelaksana Kuliah Umum Jurusan Pendidikan IPS FKIP UNTAD Palu, dengan tema “Membedah Karya; Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, Johnny Saldana tentang Qualitative Data Analysis”	Media Center UNTAD	SK Dekan
2.	21 April 2017 - 2020	Tim Pengelola Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial (JurPIS) Elektronik dan Cetak Jurusan Pendidikan FKIP UNTAD	FKIP UNTAD	SK Rektor

Palu, 14-2-2021

Februari 2021

TTD

Natalia V. Kapile, M.Pd