

Terbit online pada : <https://ejournal.almarkazibkl.org/index.php/ince>

WISATA VIRTUAL SITUS BERSEJARAH UNTUK MENGEMBANGKAN PENGETAHUAN BAHASA INGGRIS DAN BUDAYA BAGI MAHASISWA

Anita Jufriani¹, Yola Eliza², Asri Atun Soleha³, Lestari⁴, Ivanda Tegar⁵

Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negri Fatmawati Sukarno
Bengkulu Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211: Indonesia^{1,2,3,4,5}

¹ ahanita388@gmail.com, ² yolaeliza01@gmail.com ², ³ asriatunsoleha11@gmail.com, ⁴ 08lestari08@gmail.com, ⁵ ivandategar5@gmail.com

Abstrak

Kegiatan digital content creator virtual tour of historic sites merupakan inisiatif edukatif yang bertujuan untuk memperkenalkan situs-situs bersejarah di Bengkulu melalui media digital interaktif. Proyek ini dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek dalam mata kuliah ELT Project, dengan memproduksi empat video edukatif berbahasa Inggris yang menampilkan Museum Bengkulu dan Rumah Pengasingan Bung Karno. Setiap video menyisipkan kosakata tematik yang berkaitan dengan sejarah dan budaya, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media informasi tetapi juga sarana pembelajaran bahasa Inggris secara aplikatif. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran sejarah, keterampilan digital, dan kemampuan komunikasi mahasiswa, serta menjangkau audiens yang lebih luas melalui platform media sosial seperti TikTok dan Instagram. Proses kegiatan melibatkan riset, penulisan naskah, pengambilan gambar di lokasi, dan pengeditan video. Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun proyek berjalan lancar, aspek teknis seperti kualitas audio-visual dan strategi promosi masih perlu ditingkatkan agar konten lebih optimal dan menarik perhatian penonton. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan virtual tour berbasis digital dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pelestarian budaya serta peningkatan literasi sejarah dan bahasa di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Konten Digital; Bahasa Inggris Dasar; Wisata Virtual; Situs Sejarah; Teknologi Pendidikan.

Abstract

The Digital Content Creator: Virtual Tour of Historic Sites activity is an educational initiative aimed at introducing historical sites in Bengkulu through interactive digital media. This project was carried out by university students as part of a project-based learning component in the ELT Project course, by producing four educational videos in English featuring the Bengkulu Museum and the Exile House of Bung Karno. Each video incorporates thematic vocabulary related to history and culture, serving not only as an informative medium but also as a practical English language learning tool. The activity was designed to enhance historical awareness, digital skills, and students' communication abilities, while also reaching a broader audience through social media platforms such as TikTok and Instagram. The process involved research, scriptwriting, on-site filming, and video editing. Evaluation results indicate that while the project ran smoothly, technical aspects such as audio-visual quality and promotional strategies need improvement to optimize the content and attract viewers. Overall, the project demonstrates that a digital-based virtual tour approach can be an innovative and effective learning tool for cultural preservation as well as for improving historical and language literacy among the younger generation

Keywords: Digital Content; English for Beginners; Virtual Tour; Historic Sites; Educational Technology

PENDAHULUAN

Di era perkembangan digital 4.0 dan yang kini mulai memasuki era 5.0, kemampuan memanfaatkan teknologi digital menjadi hal yang sangat penting, terutama bagi generasi muda. Salah satu bidang yang sedang berkembang pesat adalah industri konten digital. Profesi sebagai digital content creator kini tidak hanya menjadi tren, tetapi juga peluang karir yang menjanjikan, terutama dalam bidang edukasi dan pariwisata virtual. Salah satu bentuk inovasi dari digital content creation adalah virtual tour, yaitu kunjungan ke situs-situs bersejarah secara daring melalui konten interaktif dan informatif. Virtual tour memberikan pengalaman baru dalam mengenal sejarah dan budaya, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan dunia digital.

Sejumlah studi dan pendapat ahli mendukung pentingnya pengembangan konten virtual tour dalam edukasi dan pariwisata digital, di antaranya Proctor (2010) dari Smithsonian Institution menjelaskan bahwa virtual tours mampu memperluas akses ke museum dan situs bersejarah secara inklusif, mengubah pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Gretzel (2017), pakar pariwisata digital, menyatakan bahwa peran digital content creator sangat penting dalam mengembangkan.

storytelling kreatif yang memperkaya pengalaman virtual wisatawan. Kreativitas dalam menyusun narasi menjadi kunci menarik minat audiens global. Mel Slater dan Maria Sanchez-Vives (2018) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi VR (Virtual Reality) dalam virtual tour dapat meningkatkan kedalaman emosional dan keterlibatan pengguna, sehingga pengalaman sejarah terasa lebih nyata dan mengesankan. Pew Research Center (2022) mengungkapkan bahwa generasi muda lebih tertarik pada konten visual interaktif dibandingkan dengan teks tradisional, mempertegas pentingnya mengembangkan platform virtual berbasis visual dan multimedia dalam bidang pendidikan dan pariwisata.

Seorang peneliti bernama Ito (2015) berpendapat bahwa transformasi budaya digital memberikan peluang bagi anak muda untuk terlibat dalam kreasi konten yang produktif dan inovatif, termasuk dalam bidang edukasi sejarah melalui media digital seperti virtual tours. Kolb (1984) dalam teori *Experiential Learning* menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu mengalami langsung suatu proses, bukan hanya melalui teori, yang mana pendapat ini juga didukung oleh Revola dkk (2022). Virtual tour juga berfungsi sebagai sarana pengalaman langsung (simulasi pengalaman nyata) yang mendukung pembelajaran aktif, khususnya dalam bidang sejarah dan budaya.

Dengan merasakan "seolah-olah" berada di situs bersejarah, peserta belajar lebih mendalam dan personal. Daft & Lengel (1986) Menurut Daft dan Lengel dalam Media Richness Theory, efektivitas komunikasi dipengaruhi oleh "kekayaan" media yang digunakan. Semakin kaya media (seperti visual, audio, interaktivitas), semakin besar kemungkinan informasi diterima dengan baik dan dipahami. Virtual tour, yang menggunakan media kaya (video, narasi, grafis 3D), meningkatkan pemahaman pengguna tentang situs bersejarah dibandingkan media tradisional seperti teks atau gambar statis.

Kegiatan Digital Content Creator: Virtual Tour of Historic Sites bertujuan untuk mengenalkan berbagai situs bersejarah di Bengkulu, seperti Museum Bengkulu dan Rumah Pengasingan Sukarno, kepada masyarakat luas melalui media digital yang kreatif dan edukatif. Melalui empat video yang diproduksi, proyek ini tidak hanya memperkenalkan nilai sejarah dan budaya lokal, tetapi juga memperkaya pembelajaran bahasa Inggris bagi penonton dengan menyisipkan berbagai kosakata tematik, contoh Exile – Pengasingan, History – Sejarah, Struggle – Perjuangan, Residence – Kediaman, Landmark – Tanda Pengenal, Historical – Sejarah, Artifacts – Artefak, Cultural Heritage – Warisan Budaya. Setiap video memperkenalkan kosakata baru yang relevan, seperti kata-kata yang berkaitan dengan sejarah, budaya, serta kehidupan sehari-hari di sekitar situs bersejarah tersebut. Dengan demikian, proyek ini dirancang untuk mendorong generasi muda agar lebih mengenal sejarah nasional sekaligus meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara aplikatif dan menyenangkan melalui konten digital interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam laporan ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi proyek (project-based study). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan faktual proses pelaksanaan kegiatan "Digital Content Creator: Virtual Tour of Historic Sites" yang melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana utama. Penelitian ini berfokus pada proses produksi konten edukatif digital yang mengenalkan situs-situs bersejarah di Bengkulu melalui media sosial dengan narasi berbahasa Inggris. Thomas, J. W. (2000).

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan observasi. Dokumentasi meliputi pengumpulan data berupa foto kegiatan dan video (Sugiyono, 2017). Observasi meliputi kunjungan ke tempat bersejarah yaitu, Rumah pengasingan Presiden Soekarno dan Museum Bengkulu

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Hakim dkk, 2022). Data yang terkumpul direduksi untuk memilah informasi yang relevan, kemudian disajikan dalam bentuk narasi untuk mengidentifikasi temuan utama. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil interpretasi terhadap keterkaitan kegiatan dengan peningkatan kesadaran mahasiswa tentang sejarah dan budaya yang ada di Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan “Digital Content Creator: Virtual Tour of Historic Sites” yang dilaksanakan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu berhasil menghasilkan empat video edukatif yang menampilkan lokasi bersejarah di Bengkulu, yaitu Museum Bengkulu dan Rumah Pengasingan Soekarno. Video-video ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah lokal sekaligus memperkenalkan kosakata bahasa Inggris tematik yang relevan, seperti *exile*, *artifacts*, *blend*, dan *transport*. Konten ini ditujukan bagi mahasiswa, khususnya yang mempelajari ilmu sosial dan sejarah peradaban Islam, serta masyarakat umum dan turis. Video berdurasi minimal 1,5 menit ini diunggah melalui platform TikTok dan Instagram pada periode 13 Maret hingga 11 April 2025 di platform tiktok dan Instagram.

Setiap video berdurasi minimal 1,5 menit dan menampilkan narasi yang memuat kosakata Bahasa Inggris tematik terkait Sejarah dan budaya, seperti *exiele*, *artifacts*, *cultural heritage* dan lain-lain. Penyisipan kosakata ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mahasiswa, terutama jurusan Sejarah peradaban Islam dan Masyarakat umum secara aplikatif melalui konten Sejarah yang disajikan secara visual dan interaktif. Konten yang kaya media, berupa video, narasi, dan grafis, sesuai dengan teori media Richness (Daft & Lengel, 1986), diharapkan dapat memudahkan pemahaman dan memperkaya pengetahuan belajar mahasiswa dan Masyarakat umum.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar langsung dalam pembuatan konten digital dan penggunaan bahasa Inggris. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Kualitas teknis video, seperti pencahayaan, pengambilan gambar, dan editing, masih perlu dimatangkan dan juga kurangnya respon viewers terhadap video. Selain itu, pelafalan, struktur kalimat, dan kejelasan narasi bahasa Inggris perlu diperbaiki agar informasi tersampaikan dengan lebih profesional. Penulisan subtitle juga perlu perhatian lebih agar mendukung pemahaman audiens.

Strategi promosi konten masih kurang optimal, sehingga disarankan untuk memperluas jangkauan melalui media sosial lainnya seperti YouTube dan platform edukatif. Selain itu, kegiatan ini belum menyediakan media umpan balik seperti formulir survei untuk menilai respon audiens, yang seharusnya bisa menjadi tolok ukur keberhasilan. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa virtual tour sebagai media digital interaktif memiliki potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran sejarah dan bahasa Inggris secara simultan. Pendekatan experiential learning (Kolb, 1984) yang dihadirkan melalui simulasi kunjungan virtual memungkinkan mahasiswa dan masyarakat umum untuk mendapatkan suasana situs bersejarah secara lebih mendalam dan personal, meningkatkan pengetahuan serta pemahaman terhadap materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan "Digital Content Creator: Virtual Tour of Historic Sites" berhasil dilaksanakan dengan tujuan mengenalkan situs-situs bersejarah di Bengkulu kepada masyarakat luas serta meningkatkan keterampilan digital dan bahasa Inggris audiens. Melalui pembuatan empat video edukatif, proyek ini memberikan pengalaman belajar langsung terkait pembuatan konten kreatif berbasis sejarah dan budaya lokal. Selain itu, penggunaan kosakata bahasa Inggris dalam setiap video turut memperkaya kemampuan bahasa audiens. Namun, meskipun pelaksanaan berjalan lancar, pencapaian dari sisi jumlah penonton dan kualitas editing video belum sepenuhnya sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam aspek teknis dan promosi agar hasil kegiatan dapat lebih optimal.

Bagi para pembaca yang berencana untuk melaksanakan proyek serupa di masa mendatang, disarankan untuk memperkuat perencanaan teknis, meningkatkan kualitas penggunaan bahasa Inggris dalam setiap konten, serta merancang strategi promosi yang lebih terstruktur dan efektif. Selain itu, seluruh anggota tim diharapkan dapat meningkatkan kepedulian, rasa tanggung jawab, serta keterlibatan aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, guna memastikan kelancaran pelaksanaan proyek dan tercapainya tujuan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Terbit online pada : <https://ejournal.almarkazibkl.org/index.php/ince>

- Daft, R. L., & Lengel, R. H. (1986). Organizational information requirements, media richness and structural design. *Management Science*, 32(5), 554–571.
- Hakim, M. A. R., Efriyanti, N., Zasrianita, F., & Astari, A. R. N. (2022). English Teachers' Creativity in Preparing and Managing Teaching-Learning Media During Covid-19 Pandemic for Junior High School Students in Indonesia. *What Covid-19 Pandemic Has Altered English Teacher's Teaching Practice*, 25-38
- Ito, M. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
- J., & Robinson, L. (2009). *Living and learning with new media: Summary of findings from the Digital Youth Project*. The MIT Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
<http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>
- Pew Research Center. (2022). *Teens, social media and technology 2022*.
- Proctor, N. (2010). *Digital: Museum as platform, curator as champion, in the age of social media*. Curator: The Museum Journal, 53(1), 35–43.
- Revola, Y., Hakim, M. A. R., Serasi, R., & Sari, M. D. P. (2023). Implikasi Pelaksanaan Program English Language Teachers Training (ELTT) Pada Kompetensi Pedagogik Pengajar Bahasa Inggris Madrasah di Bengkulu. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 2008-2018
- Sigala, E. Christou, & U. Gretzel (Eds.), *Social media in travel, tourism and hospitality: Theory, practice and cases* (pp. 1–18). Routledge.
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2018). Enhancing
- Ulrike Gretzel (2017) Gretzel, U. (2017). *Social media in tourism and hospitality*. In M.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.