

## PENGEMBANGAN HISTORICAL TOURISIM E-BOOK BERBASIS CULTURAL HERITAGE BANDAR SENAPELAN PEKANBARU

Yanuar Al Fiqri<sup>1</sup>, Suroyo<sup>2</sup>, Bedriati Ibrahim<sup>3</sup>

Universitas Riau

Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kota Pekanbaru, Riau

Email Korespondensi: Yanuar.al@lecturer.unri.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan produk berupa *Historical tourism E-book Cultural Heritage* Bandar Senapelan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research and development* atau dikenal juga dengan penelitian riset/desain dan pengembangan. Penelitian ini dimulai dengan mempelajari potensi dan masalah, kajian teoritis, dan kajian *cultural heritage*. Setelah itu dilakukan desain awal *historical tourism e-book* dan validasi produk dengan para ahli serta dengan mahasiswa pendidikan Sejarah. Dari hasil validitas tersebut, peneliti melakukan perbaikan produk dan kemudian dilakukan uji coba *historical tourism e-book* dengan Mahasiswa Pendidikan Sejarah. Hasil uji coba tersebut di evaluasi baik terhadap kualitas produk, dan juga efektifitas dalam meningkatkan kemampuan sadar budaya bagi mahasiswa. Adapun luaran penelitian ini yaitu *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* Bandar Senapelan dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk promosi wisata dan sebagai media pembelajaran Mata kuliah Pariwisata Sejarah di Universitas

**Kata Kunci:** Pariwisata Sejarah; E-Book; Cagar Budaya; Bandar Senapelan

### ABSTRACT

*This research is aimed at developing a product in the form of Historical tourism E-book Cultural Heritage of Bandar Senapelan. The method used in this research is research and development (RnD). This research begins with studying potentials and problems, theoretical studies, and cultural heritage studies. After that, the initial design of the historical tourism e-book was carried out and product validation was carried out with experts and history education students. From the results of this validity, the researcher made product improvements and then tested the historical tourism e-book with students of history education. The results of the trial were evaluated both for the quality of the product, and also for its effectiveness in increasing students' cultural awareness skills. The output of this research is historical tourism e-book based on the cultural heritage of Bandar Senapelan which can be utilized as a tool for tourism promotion and as a learning medium for History Tourism courses at the University*

**Keywords:** Historical Tourism; E-Book; Cultural Heritage, Bandar Senapelan

## PENDAHULUAN

*Cultural heritage* dapat membantu pengembangan budaya di kawasan wisata sejarah dan budaya kota Pekanbaru dan meningkatkan kemampuan sadar budaya., sehingga pembuatan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* dapat membantu mahasiswa meningkatkan literasi sejarahnya sehingga, dapat memiliki pengaruh pada promosi budaya lokal (Ismagilova, Safiullin dan Bagautdinova 2014). Pembuatan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* merupakan bentuk konsep *eco-education*, sehingga pelestarian benda cagar budaya dapat dikaitkan dengan pertumbuhan pendidikan. Hasilnya adalah pertumbuhan dalam dunia sejarah pariwisata dan pengetahuan di sektor pendidikan (Wilaela 2018). Pengertian kajian budaya dalam *historical tourism e-book* memiliki nilai subjektif dan berkembang, nilai subjektif menunjukkan bahwa sejarah mengandung peninggalan kuno dengan nilai sejarahnya sendiri. Pengembangan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* mencakup komponen penting yang bertujuan untuk mengembangkan potensi sejarah pariwisata yang berada di kota Pekanbaru.

Pengembangan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* mencakup komponen penting yang bertujuan untuk mengembangkan potensi wilayah warisan budaya (Richards 2018). *Historical tourism e-book*, dapat diperlukan untuk menilai bagaimana mahasiswa memandang lingkungan sosial dan fisik dari suatu destinasi, karena sangat penting untuk pertumbuhan industri pariwisata. (Jangra, Kaushik, dan Saini 2021) (Papatheodorou 2021). Pengembangan *historical tourism e-book* dalam pendidikan sejarah menjadi lebih penting tidak hanya di dunia akademis, tetapi juga di ruang publik (McCabe dan Qiao 2020) dengan disparitas antara perlindungan warisan budaya (Ashrafi, Kloos, Neugebauer 2021) (Aicardi, Chiabrando, Lingua, dan Noardo 2018).

*Historical tourism e-book* adalah buku elektronik yang memuat teks beserta gambar yang memiliki peran penting dalam pemahaman mengenai sejarah pariwisata. Meskipun demikian, mata kuliah sejarah pariwisata akan lebih mudah dipahami jika sejarah pariwisata didampingi dengan gambar bangunan bersejarah. Sehingga, mahasiswa dapat lebih mudah memahami mata kuliah sejarah pariwisata yang dikombinasi dengan ilustrasi beserta teks agar diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah sejarah pariwisata.

Konsep *historical tourism e-book* akan serupa dengan picture book yang menjadi salah satu metode dalam penggunaan buku elektronik bergambar yang berfokus pada sejarah pariwisata untuk pemerolehan bahasa. Kompetensi literasi visual memerlukan pemahaman bagaimana gambar dapat mempengaruhi dan mengontrol mahasiswa yang membacanya. Penggunaan buku bergambar telah disorot sebagai sarana berbasis wirasan sejarah Pekanbaru (Ciecierski, Nageldinger, Bintz, dan Moore 2017).

Meskipun asal-usul spesifik dari sejarah pariwisata sulit untuk ditentukan (Wassler dan Fan 2021), definisi sensitivitas warisan budaya dalam sejarah pariwisata tampaknya merupakan skema yang ditakdirkan untuk gagal (Viken, Hockert, dan Grimwood 2021) Akibatnya, situs warisan tidak lagi dianggap sebagai struktur unik di dalam sejarah pariwisata, melainkan sebagai bagian dari sistem yang lebih besar (Petric, Hell, Borg 2020) untuk tingkat yang tak tertandingi dalam sejarah, lingkungan alam telah terancam punah dan hancur (Xiaobin, Biao, Guolin, Xing, dan Li 2021) (Mamirkulova et al 2020). *Historical tourism* berbasis *cultural heritage* dapat menjadi komponen penting dari pembangunan ekonomi daerah sekaligus promosi pariwisata (Fernandez, Cerro, dan Mogollon 2019).

Pengembangan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* dapat menjadi sebuah sarana bagi wisatawan yang tidak dapat berkunjung ke lokasi sejarah yang ada di Pekanbaru. Dengan kata lain, Pandemi COVID-19 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap industri pariwisata dan perhotelan internasional, dengan kedatangan wisatawan internasional turun 74% pada tahun 2020 dibandingkan tahun 2019 (Volgger, Taplin, dan Aebli 2021). Sehingga, pengembangan *historical tourism e-book* dapat menjadi salah satu dari pariwisata digital dengan maksud individu dapat mengakses info terkait pariwisata sejarah yang ada di kota Pekanbaru. Digitalisasi Cagar Budaya merupakan prasyarat yang diperlukan untuk perlindungan, pengelolaan, dan peningkatan struktur dan lanskap yang tepat di wilayah tersebut (Pepe, Costantino, Alfio, Restucca, dan Papalino 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini akan digunakan metode penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan) (Sugiyono, 2014) atau dikenal juga dengan desain dan pengembangan (Rusdi, 2018). Penelitian desain dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk merancang suatu model atau produk di bidang pendidikan dan kemudian menguji efektifitas dan efisiensi penggunaan model atau produk tersebut.

Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu meneliti dan mengembangkan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* untuk meningkatkan kemampuan literasi sejarah mahasiswa Pendidikan Sejarah. Prosedur penelitian desain dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini diadaptasi dari Sugiyono(2014) yang ditunjukkan pada gambar 1. Prosedur penelitian ini dibatasi hingga evaluasi proses dan hasil uji coba terbatas *historical tourism e-book* dengan Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Riau.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan Produk berupa *E-Book Historical tourism* Bandar Senapelan. *E-book* ini dirancang untuk mampu meningkatkan kemampuan sadar wisata kepada yang membaca dan dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata Kuliah Pariwisata Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Riau. Untuk dapat menghasilkan produk yang baik, maka penelitian ini mengadopsi metode penelitian pengembangan (R & D). Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu meneliti dan mengembangkan *historical tourism e-book* berbasis *cultural heritage* untuk meningkatkan kemampuan literasi sejarah mahasiswa Pendidikan Sejarah. Prosedur penelitian desain dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini diadaptasi dari Sugiyono (2014) yang ditunjukkan pada gambar dibawah. Prosedur penelitian ini dibatasi hingga evaluasi proses dan hasil uji coba terbatas *historical tourism e-book* dengan Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Riau.

Berikut Penjelasan mengenali tahapan-tahapan pengembangan tersebut sehingga telah menghasilkan produk berupa *Historical Tourism E-Book* Bandar Senapelan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

a) Analisis Masalah

Tahapan ini bertujuan untuk mencari reasonabilitas dari kebutuhan terkait pengembangan *E-Book* Pariwisata Sejarah Bandar Senapelan. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Riau belum mengetahui terkait dengan adanya Situs Pariwisata Sejarah yang berada di Bandar Senapelan Pekanbaru. Belum adanya sebuah *platform* yang memuat informasi yang membuat masyarakat untuk tertarik berkunjung dan memudahkan mereka untuk mengakses informasi terkait lokasi Pariwisata Sejarah yang ada di Bandar Senapelan. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Historical Tourism E-Book* Bandar Senapelan perlu dilaksanakan.

b) Kajian Teoritis dan Kerangka Kerja, tahapan ini bertujuan untuk mencari informasi sebanyak mungkin terkait dengan proses pembuatan *E-Book*, Informasi mengenai Situs-Situs Sejarah yang menjadi tempat wisata di Bandar Senapelan dan fitur-fitur apasaja yang harus dimasukkan kedalam *E-Book*. Hasilnya ditemukan bahwa terdapat Enam Tempat wisata sejarah yang akan dimasukkan kedalam *E-Book* diantaranya adalah: 1) Rumah Singgah Tuan Kadi. 2) Masjid Raya Pekanbaru. 3) Makam Mahrum Pekan. 3) Tugu Titik Nol Pekanbaru. 4) Istana Hinggap Sultan Siak dan 4) Pasar Wisata Pekanbaru. *E-Book* akan memuat tentang, Alamat tempat wisata yang bisa



Gambar 2. Isi E-Book

diakses melalui *Google Map*, Dokumentasi mengenai situs wisata, dan penjelasan mengenai keunikan dan sejarah terkait masing-masing situs wisata yang ada di Bandar Senapelan.

- c) Desain Produk awal, pada tahapan ini proses pembuatan *E-Book* dimulai, dengan memanfaatkan aplikasi Canva seluruh informasi dan data-data yang telah didapatkan pada tahapan kajian teoritis dimasukkan dan dirancang sedemikian rupa hingga menghasilkan sebuah produk berupa *E-Book Historical Tourism* Bandar Senapelan.
- d) Tahap Selanjutnya adalah validasi produk. *E-Book* yang telah tersusun, diberikan kepada dua orang ahli untuk dilakukan penilaian validasi. Satu orang ahli validasi materi, yang dalam hal ini adalah pakar yang memahami tentang pariwisata dan Sejarah. Satu ahli lagi akan memvalidasi *E-Book* berdasarkan desain dan tata bahasa.

Berikut hasil dari validasi para ahli tersebut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Informasi didalam E-Book sesuai dengan fakta sejarah	95
2	Informasi yang ditampilkan memicu rasa ketertarikan pembaca untuk berkunjung	78
3	E-Book memuat data dan informasi yang berguna bagi pengunjung untuk bisa menuju lokasi	85
4	E-Book bisa mempromosikan pariwisata	80
<b>Rata-rata</b>		<b>84,5</b>

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	E-Book menggunakan bahasa yang komunikatif	90
2	E-Book Memiliki Ketepatan tata Bahasa yang baik	90
3	E-Book memiliki ejaan kata dan kalimat yang baik	85
4	E-Book dilengkapi dengan simbol/gambar/ diagram yang mempermudah pembaca memahami isi	85
5	Ukuran huruf mudah terbaca dan pemilihan Font sesuai	80
6	Perpaduan warna yang digunakan cocok dan menarik	85
7	Memiliki Sistematika yang lengkap	80
<b>Rata-rata</b>		<b>85</b>

Hasil validasi materi menghasilkan nilai rata-rata 84,5 dan Validasi bahasa sebesar 85. Ini menunjukkan bahwa *E-Book* yang telah dirancang memiliki nilai yang tinggi dan bisa digunakan, namun dengan beberapa perbaikan yang direkomendasikan oleh validator.

- e. Langkah selanjutnya adalah Produk direvisi sesuai dengan saran dari validator materi dan validator bahasa. Untuk perbaikan dari validator Materi, merekomendasikan menambah foto-foto situs pariwisata jadul sehingga terlihat perkembangan dari situs tersebut, dan dari validator bahasa menyarankan agar *cover* sampul didesain agar lebih unik dan menarik serta menambahkan logo pariwisata Indonesia dan Provinsi Riau.
- f. Selanjutnya *E-Book* diujicobakan kepada Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Sampel yang diambil untuk Uji coba ini adalah Mahasiswa angkatan 2020 yang sedang mengambil Mata Kuliah Pariwisata Sejarah. Mahasiswa diberikan *E-book* dan lembar angket untuk menilai kualitas dan kebergunaan *E-Book*. Berikut hasil ujicoba tersebut:

**Tabel 3. Hasil Uji coba E-Book**

No	Pernyataan	Persentase %
1	E-Book memudahkan saya untuk memahami tentang Situs pariwisata sejarah di Bandar Senapelan	89,55
2	Informasi yang terdapat didalam E-Book berguna dan memberikan rasa ketertarikan untuk mengunjungi situs tersebut	75,32
3	Informasi didalam E-Book memberikan petunjuk untuk memudahkan berkunjung ke lokasi	86,14
4	E-Book dapat digunakan kapan pun dan dimanapun	89,56
5	Setelah membaca E-Book saya memahami pentingnya melestarikan situ-situs sejarah	80,00
6	Setelah membaca E-Book saya memahami manfaat Situs-situs sejarah untuk kemajuan ekonomi masyarakat sekitar	78,90
7	Setelah membaca E-Book saya memiliki pemahaman bagaimana cara untuk mengembangkan pariwisata Sejarah	72,50
8	Setelah membaca E-Book saya menyadari arti penting status cagar budaya demi kelestarian situs/benda bersejarah	95,20
Rata-rata		83,40

Hasil perhitungan angket yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 83,40 menunjukkan bahwa *E-Book* memiliki kriteria kegunaan yang sangat positif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, telah dihasilkan sebuah produk berupa E-Book Pariwisata Sejarah *Cultural Heritage* Bandar Senapelan. Setelah produk dihasilkan, maka dilanjutkan dengan melakukan serangkaian uji validitas yang diantaranya

uji ahli materi, ahli bahasa dan ujicoba lapangan skala kecil. Hasil validitas ahli materi menghasilkan nilai rata-rata sebesar 84,5 dengan kategori sangat baik, hasil validasi ahli bahasa menghasilkan nilai rata-rata sebesar 85 dengan kategori sangat baik, serta hasil ujicoba skala kecil diperoleh nilai kegunaan *E-Book* sebesar 83,40 dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-Book Pariwisata Sejarah Bandar Senapelan sangat layak digunakan untuk keperluan promosi pariwisata dan sebagai media pembelajaran mata Kuliah Pariwisata Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ismagilova, G. N., Safiullin, L. N., & Bagautdinova, N. G. (2014). Tourism development in region based on historical heritage. *Life Science Journal*, 11(6s), 363-367.
- Wilaela, W. (2018). Pemanfaatan Peninggalan Sejarah di Riau Menuju Daerah Ekoeduwisata. *Sosial Budaya*, 15(1), 43-58.
- Butler, R. (2018). Sustainable tourism in sensitive environments: a wolf in sheep's clothing?. *Sustainability*, 10(6), 1789.
- Jangra, R., Kaushik, S. P., & Saini, S. S. (2021). An analysis of tourist's perceptions toward tourism development: Study of cold desert destination, India. *Geography and Sustainability*, 2(1), 48-58.
- Papatheodorou, A. (2021). A review of research into air transport and tourism: Launching the Annals of Tourism Research Curated Collection on Air Transport and Tourism. *Annals of Tourism Research*, 87, 103151.
- McCabe, S., & Qiao, G. (2020). A review of research into social tourism: Launching the Annals of Tourism Research Curated Collection on Social Tourism. *Annals of Tourism Research*, 85, 103103.
- Ashrafi, B., Neugebauer, C., & Kloos, M. (2021). A conceptual framework for heritage impact assessment: A review and perspective. *Sustainability*, 14(1), 27.
- Aicardi, I., Chiabrande, F., Lingua, A. M., & Noardo, F. (2018). Recent trends in cultural heritage 3D survey: The photogrammetric computer vision approach. *Journal of Cultural Heritage*, 32, 257-266.
- Ciecierski, L., Nageldinger, J., Bintz, W. P., & Moore, S. D. (2017). New Perspectives on Picture Books. *Athens Journal of Education*, 4(2), 123-136.
- Wassler, Philipp and Daisy X. F. Fan. "A tale of four futures: Tourism academia and COVID-19." *Tourism Management Perspectives* 38 (2021): 100818 - 100818.
- Arvid Viken, Emily Höckert, Bryan S.R. Grimwood, Cultural sensitivity: Engaging difference in tourism, *Annals of Tourism Research*, Volume 89, 2021.
- Lidija Petrić, Marko Hell, Jan van der Borg, Process orientation of the world heritage city management system, *Journal of Cultural Heritage*, Volume 46, 2020, Pages 259-267, <https://doi.org/10.1016/j.culher.2020.07.009>
- Ma Xiaobin, Sun Biao, Hou Guolin, Zhong Xing, and Li Li. "Evaluation and spatial effects of tourism ecological security in the Yangtze River Delta" *Ecological indicators* 131, (2021): 108190. doi: 10.1016/j.ecolind.2021.108190
- Gulnara Mamirkulova, et.al, Exploring the impact of COVID-19 on tourism: transformational potential and implications for a sustainable recovery of the travel and leisure industry, *Current Research in Behavioral Sciences*, Volume 2, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100033>.
- Campón-Cerro, Ana María et al. "Quality of Life (QOL) in Hospitality and Tourism

- Marketing and Management: An Approach to the Research Published in High Impact Journals.” *Applying Quality of Life Research (2018)*
- Annika Aebli, Michael Volgger & Ross Taplin. A two-dimensional approach to travel motivation in the context of the COVID-19 pandemic, *Current Issues in Tourism*, 25:1, 60-75 (2022), DOI: 10.1080/13683500.2021.1906631
- Domenica Costantino , Arianna Grimaldi , Massimiliano Pepe. 3d Modelling Of Buldings And Urban Areas Using Grasshopper And Rhinoceros. *Geographia Technica, Vol 17, Issue 1, 2022*, pp. 167-176. DOI: 10.21163/GT\_2022.171.13
- Sugiyono, Metode penelitian pendidikan: *Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014
- Rusdi, *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan (Konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru)*. Depok: Rajawali Pers, 2018.