

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan buku panduan sebagai media edukasi di Museum Penghulu Muhammad Soleh, Kabupaten Musi Banyuasin. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan media informasi yang mampu memperkaya pengalaman pengunjung, terutama dalam memahami konteks sejarah dan budaya lokal yang terdapat dalam museum. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode perancangan berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka yang dilakukan secara langsung di Museum Penghulu Muhammad Soleh. Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan informasi, penyusunan struktur isi, pengumpulan dan pengolahan data visual, hingga pembuatan desain dan *layout* buku dalam format cetak dan digital (*e-book*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan dengan kombinasi teks, ilustrasi, fotografi, dan infografis dapat menjadi alat edukasi yang komunikatif dan menarik. Produk ini tidak hanya meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi dan sejarah museum, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya lokal. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi museum dalam menyampaikan informasi serta memperkuat citra sebagai pusat edukasi budaya.

Kata Kunci: Buku Panduan, Museum, Media Edukasi, Sejarah, ADDIE.

ABSTRACT

This study aims to design and develop a guidebook as an educational medium at the Penghulu Muhammad Soleh Museum, Musi Banyuasin Regency. The background of this research stems from the need for informative media that can enrich visitors' experiences, particularly in understanding the historical and cultural context presented within the museum. This research employs a descriptive qualitative approach with a design method based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature studies conducted directly at the museum. The design process includes needs analysis, content structuring, visual data collection and processing, and the creation of book layouts in both printed and digital (e-book) formats. The results show that a guidebook combining text, illustrations, photographs, and infographics can serve as an effective and engaging educational tool. This product not only enhances visitors' understanding of the museum's collections and historical context but also contributes to the preservation of local cultural heritage. This innovation is expected to serve as a reference for the museum in delivering information and strengthening its role as a center for cultural education.

Keywords: *Guidebook, Museum, Educational Media, History, ADDIE.*