



# LKPD

## Sejarah

Bangunan Peninggalan Belanda di  
Palembang



**Nama Kelompok:**

**1.**

**2.**

**3.**

**4.**

**5.**

**6.**

Bangunan Peninggalan Belanda di  
Palembang

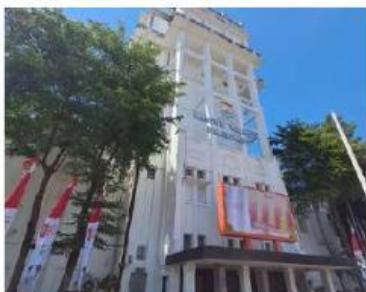
**Tujuan pembelajaran**



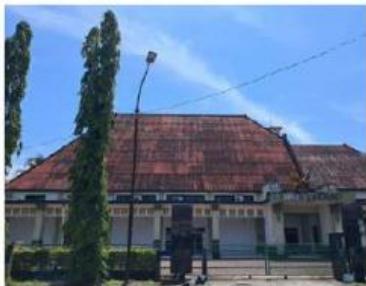
## HUBUNGANLAH GAMBAR DAN JAWABAN DIBAWAH INI DENGAN TEPAT!



◆ **Balai Prajurit**



◆ **Museum Tekstil**



◆ **Museum SMB II**



◆ **Kantor Ledeng**



◆ **Jacobson Van  
Den Berg**



# LENGKAPI TABEL

Lengkapilah tabel dibawah ini dengan tepat!

Tahun	Gedung	Keterangan
	Balai Prajurit	dulu bangunan ini digunakan sebagai markas militer Belanda dan juga digunakan sebagai tempat pertunjukan.
1823		museum ini memiliki tangga ganda berbentuk cembung yang menjadi ciri khas simbol kekuasaan kolonial belanda.
1883	Museum Tekstil	
	Kantor Ledeng/Kantor Wali Kota	digunakan sebagai tempat penampungan air bersih yang dibangun pada masa pemerintahan Ir. R.C.A.F.J. Le Cocq d'Armandville .
1860	Jacobson Van Den Berg	



# FAKTA/OPINI ?

Petunjuk:

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan mengenai bangunan peninggalan kolonial di Palembang.

1. Centang (✓) pernyataan yang merupakan fakta.
2. Setelah itu, pilih 1 opini yang paling menarik perhatianmu, lalu tulis alasan kenapa kamu menyatakan pernyataan tersebut sebagai opini di bagian bawah!

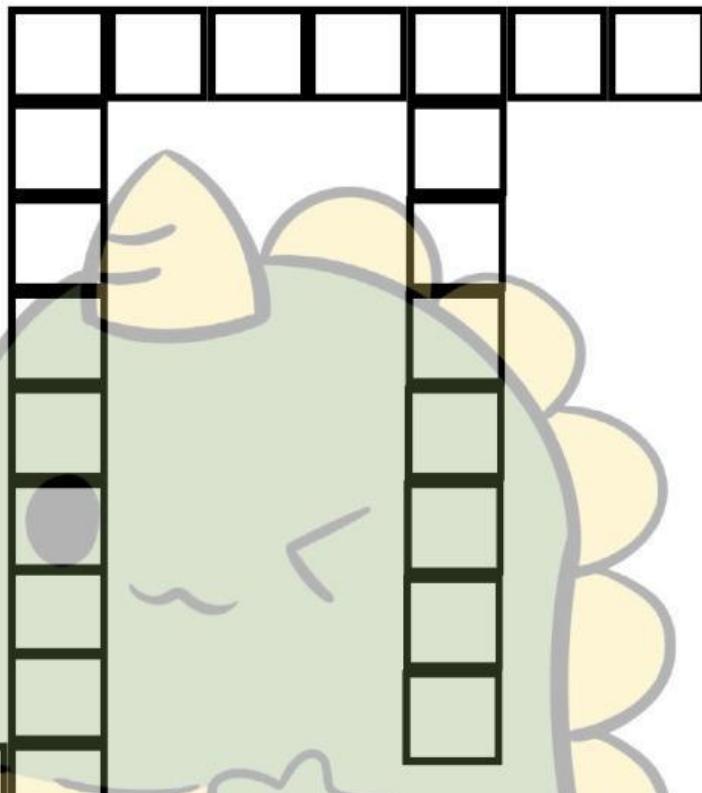


- Kantor Ledeng disebut demikian karena dulu menjadi pusat pengelolaan air bersih.
- Gedung eks Jacobson sekarang digunakan sebagai kantor BPK RI.
- Museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah salah satu bangunan paling megah dan paling menarik di Palembang.
- Semua bangunan kolonial di Palembang seharusnya diubah menjadi tempat wisata modern.
- Bangunan tua lebih memberikan suasana historis dibandingkan gedung-gedung modern.
- Ciri khas arsitektur kolonial antara lain penggunaan bata ekspos, jendela besar, dan ventilasi alami.
- Bangunan kolonial Belanda di Talang Semut menjadi simbol kekuasaan kolonial yang masih terasa hingga kini.
- Beberapa bangunan kolonial di Palembang mengalami perubahan fungsi hingga tiga kali sejak Indonesia merdeka.

Alasan menyatakan salah satu pertanyaan sebagai opini



# Teka Teki Silang



## Menurun

1. tahun berapa museum SMB II di resmikan?
2. Apa nama keraton yang dirobohkan di sekitaran museum SMB II
3. Nama Kerajaan maritim kuno yang artefak peninggalannya (seperti prasasti dan patung) dipamerkan di halaman museum.

## Mendarat

4. Kain tenun khas Palembang yang menjadi koleksi utama etnografi museum, terkenal dengan benang emasnya.
5. Gaya arsitektur bangunan museum, perpaduan Eropa dan tropis yang disebut Gaya Kerajaan



- Tontonlah vidio berikut dengan seksama



Setelah melihat vidio singkat di atas, deskripsikanlah apa yang anda ketahui mengenai bangunan yang ada di dalam vidio, serta tuliskan sejarah singkat mulai dari berdiri hingga sekarang mengenai bangunan tersebut!

Jawaban:

---

---

---

---

---

---



# PEMBUATAN PROYEK

## LIPUTAN BERITA SEJARAH BANGUNAN KOLONIAL PALEMBANG

- Proyek

Kalian akan membuat liputan berita singkat (1-2 menit) tentang salah satu bangunan peninggalan kolonial Belanda di Palembang seolah reporter TV

### Langkah-langkah penggeraan



1. Pilih salah satu bangunan berikut:

- Gedung Jacobson van den Berg
- Museum Tekstil
- Balai Prajurit (Rumah Bola)
- Kantor Ledeng (sekarang Kantor Walikota Palembang)
- Museum SMB 2
- Kejari Talang Semut

1. Bagi peran anggota kelompok:

- Reporter (pembaca berita)
- Penulis skrip (menyusun naskah)
- Peneliti (mengumpulkan info)
- Operator / Cameraman (merekam video/audio)
- Editor (jika ada, mengedit video/audio)

4. Riset informasi penting tentang bangunan yang dipilih (Sejarah, fungsi, kondisi sekarang, dan pentingnya pelestariannya.)

5. Tulis skrip berita singkat (durasi 1-2 menit).

6. Rekam liputan berita menggunakan HP atau alat lainnya.

7. Upload video ke Google Drive dan siapkan untuk diputar di pertemuan berikutnya.

8. Penmbagian kerja dan penulisan skrip akan ditulis pada LKPD di pertemuan selanjutnya

Penilaian

Dilihat dari: isi berita, kreativitas, kerja sama, teknik rekaman, dan durasi video.

