

### **a. Model *Draft* 1**

#### **1) Perancangan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI**

Setelah TIU, TIK, Analisis Instruksional, Silabus, dan Strategi Instruksional dihasilkan, proses selanjutnya adalah perancangan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI. TIU, TIK, dan Analisis Instruksional menjadi dasar dalam perancangan, penyusunan, dan penulisan materi Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI (SNI VI). Proses perancangan buku pembelajaran SNI VI diawali dengan mencari sumber yang dibutuhkan, kemudian dilanjutkan dengan proses seleksi sumber yang akan digunakan, selanjutnya proses pembagian Bab sesuai dengan analisis instruksional, kemudian langkah terakhir adalah proses penulisan buku pembelajaran SNI VI. Adapun rancangan materi buku pembelajaran SNI VI pada *Draft* awal sebagai berikut:

1. BAB 1 Pendahuluan, yang memuat penjelasan dan deskripsi singkat mengenai Sejarah Nasional Indonesia dan mata kuliah SNI VI.
2. BAB 2 Republik Indonesia Serikat dan Kembali ke NKRI.
3. BAB 3 Gangguan Keamanan Indonesia Tahun 1950-1959.
4. BAB 4 Indonesia Masa Demokrasi Liberal.
5. BAB 5 Sistem Ekonomi Indonesia 1950-1965.
6. BAB 6 Politik Luar Negeri Indonesia.
7. BAB 7 Konferensi Asia Afrika.

8. BAB 8 Pemilihan Umum I Tahun 1955.
9. BAB 9 Masa Demokrasi Terpimpin.
10. BAB 10 Konfrontasi Indonesia Malaysia
11. BAB 11 Partai Komunis Indonesia 1960-1965
12. BAB 12 Pembebasan Irian Barat

## **2) Perancangan *Elearning Virtual Museum Indonesia***

Proses perancangan *Elearning Virtual Museum Indonesia* diawali dengan menyusun *flowchart* sebagai rancangan sistem yang akan dibangun. Setelah proses perancangan *flowchart* selesai dibuat, selanjutnya proses membangun sistem daring (*online*) *Elearning Virtual Museum Indonesia*. Produk *elearning virtual museum Indonesia* dapat diakses di alamat [www.virtualmuseumindonesia.com](http://www.virtualmuseumindonesia.com). Adapun *layout* produk pertama *elearning www.virtualmuseumindonesia.com* masih sangat sederhana karena peneliti masih memilah *layout* yang cocok untuk tampilan pembelajaran *online* Sejarah Nasional Indonesia VI.

Pada rancangan awal *elearning www.virtualmuseumindonesia.com*, sistem *login* telah selesai dibangun. Pada sistem ini belum terdapat data *user*, admin, pertemuan, materi pembelajaran dan data pendukung lainnya.

### 3) Perancangan Aplikasi *Unity3D Virtual Museum Indonesia*

Perancangan aplikasi *Unity3D Virtual Museum Indonesia* diawali dengan membuat *flowchart* sebagai panduan dalam membangun sistem dan membuat *storyboard* untuk menghasilkan tampilan *virtual museum* yang diinginkan. Sebelum masuk ke proses membangun sistem, peneliti melakukan survei lokasi ke beberapa museum dan melakukan pengambilan data (deskripsi, gambar, video, dan suara) yang diperlukan untuk membangun sistem virtual museum Indonesia.

*Virtual Museum Indonesia* merupakan perangkat aplikasi berbasis sistem *Windows* yang memuat bentuk virtual dari beberapa museum Indonesia yang berkaitan dengan materi Sejarah Nasional Indonesia VI. Aplikasi *Virtual Museum Indonesia* memiliki beberapa media pendukung seperti bentuk 3 dimensi bangun ruang, video/film, teks, suara/musik, dan lainnya. Adapun rancangan dari *Virtual Museum Indonesia* terdiri dari:

- 1) Menu *Home*, yang menjadi beranda utama dalam aplikasi *virtual museum Indonesia*
- 2) Ruang Diorama Arsip Nasional Indonesia (ANRI)
- 3) Ruang Diorama Monumen Nasional (MONAS)
- 4) Ruang Museum Bank Indonesia (BI)
- 5) Lokasi Museum Pengkhianatan Partai Komunis Indonesia (PKI)
- 6) Ruang Museum Konferensi Asia Afrika (KAA)

Hasil rancangan awal sistem *Virtual Museum* Indonesia menghasilkan satu produk museum 3D yaitu Museum Monumen Nasional, akan tetapi tampilan yang dihasilkan masih sangat sederhana dan belum lengkap karena hanya menampilkan gambar (belum terdapat deskripsi, video, dan diorama) serta belum sesuai dengan *storyboard* yang dirancang.

#### **4) Perancangan Buku Pedoman Mahasiswa dan Dosen**

Buku pedoman Dosen dan Mahasiswa memiliki fungsi sebagai buku pegangan yang menjadi petunjuk dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Virtual Museum* Indonesia. Buku pedoman ini disusun menjadi dua bagian, yang bertujuan untuk membagi tugas dosen dan tugas mahasiswa selama proses pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*. Adapun rancangan isi buku Pedoman ini sebagai berikut:

1. Kata Pengantar
2. Pendahuluan
3. Kontrak Kuliah
4. Silabus
5. Analisis Instruksional
6. Tujuan Instruksional Umum dan Tujuan Instruksional Khusus
7. Strategi Pembelajaran (tatap muka dan daring)

8. Petunjuk penggunaan daring (*online learning*) Sejarah Nasional Indonesia VI bagi Dosen dan Mahasiswa
9. Pedoman Penggunaan *Virtual Museum Indonesia* bagi Dosen dan Mahasiswa
10. Pedoman Lembar Penilaian Mahasiswa
11. Bagan Alir Format Perkuliahan
12. Lampiran

Secara garis besar, penentuan materi Buku Pedoman Mahasiswa tidak terlalu berbeda dengan Buku Pedoman Dosen. Adapun Buku Pedoman Mahasiswa berisi instruksi dan pedoman yang dapat digunakan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* dalam mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI.

## **b. Model *Draft 2***

### **1) Perbaikan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI**

Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI pada *Draft 2* memiliki beberapa revisi diantaranya susunan materi yang disesuaikan kembali dengan TIU *Draft 2*, serta perbaikan redaksi kata dan kalimat pada beberapa bagian. Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI *Draft 2* ini telah memasuki tahapan *layouting* untuk menghasilkan tampilan yang menarik sebagai sebuah buku pembelajaran sejarah. Pada Buku Pembelajaran Sejarah Nasional

Indonesia VI menggunakan *footnote* atau catatan kaki sebagai sumber acuan untuk setiap paragraf yang ditulis. Berikut ini merupakan rancangan isi Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI

1) Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI:

- a. *Cover*
- b. Halaman identitas
- c. Kata pengantar
- d. Daftar isi
- e. Isi:
  - i. Pendahuluan
  - ii. RIS dan NKRI
  - iii. Pemberontakan-pemberontakan di Indonesia (1950-1965)
  - iv. Masa Demokrasi Liberal
  - v. Sistem Ekonomi Indonesia (1950-1965)
  - vi. Politik luar negeri Indonesia
  - vii. Pemilu Pertama 1955
  - viii. Masa Demokrasi Terpimpin
  - ix. Konfrontasi Indonesia dengan Malaysia
  - x. Partai Komunis Indonesia
  - xi. Pembebasan Irian Barat
- f. Daftar isi
- g. Halaman Biodata Penulis

2) **Perbaikan *Elearning Virtual Museum Indonesia***

Rancangan *Elearning Virtual Museum Indonesia Draft 1* telah mengalami beberapa perbaikan antara lain *layout*, isi materi *elearning*, dan kelengkapan perangkat (gambar, teks/deskripsi, materi perkuliahan, pertemuan

perkuliahan, ruang obrolan, forum diskusi, *blog* refrensi, soal-soal evaluasi). Pada *Draft* kedua ini perbaikan yang paling banyak dilakukan pada bagian *layout* dan kelengkapan perangkat *elearning*. Berikut ini merupakan bentuk perbaikan yang dilakukan pada *Elearning Virtual Museum Indonesia Draft 2*:

<b>Draft 2</b>
<p><b>Gambar/ icon pada tiap pertemuan:</b> Kendala ketika membuka pada <i>page</i> pertemuan, gambar yang muncul hanya pada pertemuan 1 diperbaiki.</p>
<p><b>Jumlah keseluruhan pertemuan:</b> Total secara keseluruhan pertemuan perkuliahan sebanyak 16 kali dengan rincian 14 kali jadwal perkuliahan materi dan 2 pertemuan (Pertemuan 8 dan pertemuan 16)</p>
<p><b>Menu <i>Log In</i> untuk mahasiswa</b> Menambahkan menu <i>login</i> untuk <i>user</i> (mahasiswa) agar dapat mengikuti jadwal perkuliahan (tidak hanya menjadi <i>guest/tamu</i>)</p>
<p><b>Menu Kalender</b> Memasukan menu kalender sebagai penunjuk jadwal pertemuan perkuliahan, tugas, jadwal pertemuan <i>online</i>)</p>

### 3) Perbaikan Aplikasi *Unity3D Virtual Museum Indonesia*

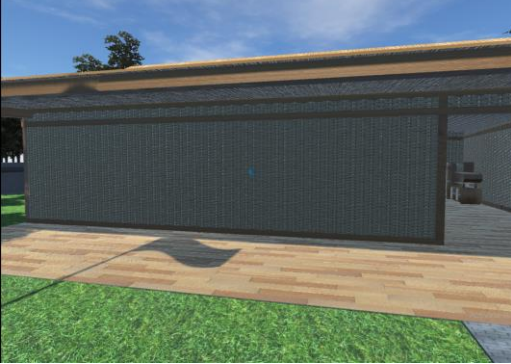
Pada *Draft 2*, *Virtual Museum Indonesia* telah menjadi produk jadi, akan tetapi masih banyak dilakukan perbaikan seperti bentuk tampilan ruangan, diorama, gambar, tata letak tampilan dan efek-efek yang diperlukan dalam beberapa ruangan. Produk pada *Draft 2* ini terdiri atas *menu Home* dan Ruang Museum, Pada *menu Home* ini *user* dapat mengakses beberapa museum *virtual* seperti Ruang Diorama ANRI, Ruang Diorama MONAS, Museum BI, Museum Pengkhianatan PKI dan Ruang Museum KAA.




Tata letak dan tampilan dibuat sedikit berbeda dengan tampilan asli yang bertujuan menjaga privasi museum dan untuk membuat tampilan museum *virtual* sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan tampilan *Virtual Museum* Indonesia pada *Draft 2* :



Tabel 4.4 Tampilan Produk *Virtual Museum* Indonesia pada *Draft 2*



No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
<b>Menu Home</b>		
1		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Opening</i></li> <li>2. Pada saat membuka program pertama kali, coba gambar loading berikut diedit/diganti dengan gambar yang didesain dengan <i>photoshop</i> dimana terdapat gambar kecil 5 museum, berikan tambahan tulisan seperti: Virtual Museum Indonesia Sejarah Nasional Indonesia Syarifuddin</li> <li>3. Sisipkan logo UNJ</li> </ol>
2		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penambahan panel <i>introduce</i>/pengenalan/deskripsi dan tujuan mengenai keterkaitan <i>Virtual Museum Indonesia</i> dengan mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI.</li> <li>2. Menggunakan font <b>Arial</b> atau <b>Tahoma</b> dengan warna yang disesuaikan dengan warna desain material</li> <li>3. <i>Tools scroll</i> apabila deskripsi memiliki pembahasan yang panjang</li> <li>4. Terdapat menu <i>next</i> &amp; <i>previous</i>/sebelum dan selanjutnya apabila teks deskripsi ditampilkan dengan gaya <i>slide</i></li> <li>5. Terdapat menu lewati, untuk kemudahan <i>user</i> yang telah</li> </ol>



No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
		<p>atau pernah membaca isi deskripsi.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Bendera dapat bergerak dan diberikan efek bayangan/<i>shadow</i> yang dapat bergerak pula mengikuti badan</li> <li>7. Seperti yang telah dijelaskan pada nomor 6, masukan dari ahli menekankan bahwa setiap benda 3D mesti memiliki efek bayang/ <i>shadow</i></li> <li>8. Ahli juga menekankan bahwa suara pengantar/ <i>sound opening</i> dan penjelasan (barang museum) yang menggunakan suara <i>Google voice</i> diganti dengan suara asli yang memiliki intonasi, suara yang direkam.</li> <li>9. Berikan menu panel (penjelas) pada gambar, diorama, atau poster yang tidak terdapat keterangan.</li> </ol>
3		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada bagian tembok rumah (<i>Home</i>) yang menghadap ke arah <i>user</i> pertama kali masuk diberikan tulisan “Arsip Sejarah Bangsa Indonesia (<i>enter</i>) (1950-1965)” menggunakan jenis font Segoe Script dengan ukuran tulisan disesuaikan dengan besar dan lebar ukuran tembok dengan <i>rendering</i> timbul.</li> <li>2. Pada bagian lantai didepan tembok yang sama “coba” diberikan hiasan, baik berupa rangkaian bunga atau sejenisnya untuk memperindah tampilan, layaknya sebuah rumah atau pondok.</li> </ol>

No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
4		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada baiknya gambar/ dokumentasi sejarah ditambah lagi pada bagian tembok tersebut dengan ukuran yang sama, atau tetap satu gambar akan tetapi letakan sedikit ke bagian tengah tembok</li> </ol>
<b>Ruang Museum Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI)</b>		
5		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada saat <i>user</i> memasuki area ANRI yang disambut dengan suara “selamat datang di museum ANRI (bacakan kepanjangan/ akronim dari ANRI/ Arsip Nasional Republik Indonesia Serikat).</li> <li>2. Tambahkan panel <i>introduce/</i> deskripsi mengenai sejarah singkat ANRI/ Museum ANRI dan keempat museum lainnya dengan format seperti yang telah dijelaskan pada tabel baris ke 1 di atas.</li> </ol>
7		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan panel deskripsi mengenai diorama tersebut.</li> <li>2. Diorama tersebut menunjukkan peristiwa apa</li> </ol>
<b>Ruang Monumen Nasional</b>		

No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
8		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk penempatan tulisan mohon diberikan meja miring seperti bentuk penempatan tulisan diorama seperti yang ada di Monas</li> <li>2. Perbaiki redaksi kata dan tambahkan deskripsi seperti yang terdapat di Diorama Monas <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemilihan Umum Pertama Tahun 1955</li> <li>b. Penentuan Pendapat Irian Barat (bukan Irian Jaya)</li> <li>c. Kembali ke Negara Kesatuan Republik Indonesia (ke dan negara tidak di satukan)</li> <li>d. Pembebasan Irian Barat (belum menjadi Irian Jaya)</li> <li>e. Pengakuan Kedaulatan Republik Indonesia oleh Belanda</li> </ol> </li> <li>3. Perbaiki warna emas tugu puncak MONAS</li> </ol> <p>Note: jangan lupa ditambahkan deskripsi seperti yang ada di Diorama Monas.</p>
		<p>Bentuk yang dimaksud dari penjelasan nomor 6. Pada bagian diorama hendaknya diberikan tempat untuk membaca penjelasan.</p>

No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
9		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deskripsi yang disampaikan oleh <i>sound</i> pada Diorama ini kurang jelas, coba diganti Deskripsi yang mengarah kapan Indonesia bergabung menjadi anggota PBB dan apa tujuannya.</li> <li>2. Atau berikan <i>tools</i>/tombol panel deskripsi pada setiap Diorama yang dibuat agar penyampaian materinya lebih jelas.</li> <li>3. Panel deskripsi yang memuat deskripsi dari Diorama yang ditampilkan, gambar/foto yang berkaitan dengan peristiwa tersebut, dan peta lokasi (bisa <i>google maps</i>) yang menunjukkan dimana lokasi kejadian tersebut.</li> </ol>
<b>Ruang Museum Konferensi Asia Afrika (KAA)</b>		
10		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan tombol <i>tools</i> panel deskripsi dan sejarah singkat peristiwa Konferensi Asia Afrika dan keterkaitan sejarah tersebut dengan museum KAA.</li> <li>2. Rancanglah desain dengan tampilan minimalis dan <i>stylish</i></li> </ol>

No.	Gambar/ Video/ Suara	Keterangan
11		<p>1. Pada setiap bangunan <i>virtual museum</i> (ANRI, Monas, Museum Bank BI, Museum Pancasila Sakti, dan Museum KAA) tambahkan <i>shape</i> beserta tulisan informasi yang terdapat <i>tools</i> atau tombol panel deskripsi yang yang memuat informasi mengenai alamat museum dan lokasi museum melalui peta gambar.</p> <p>Note: Wajib ada panel informasi pada setiap awal masuk museum</p>
12		<p>1. Pada bagian dalam ruang Konferensi Asia Afrika, ditambahkan <i>shape</i> untuk panel informasi, tambahkan <i>tools</i> informasi yang dapat diklik dan menampilkan informasi sejarah singkat Sidang KAA, beserta tampilan foto yang menunjukkan ruang tersebut digunakan pada saat Konferensi Asia Afrika.</p>
13		<p>1. Tembok ruang pada nomor 11, 12, dan 13 di isi dengan materi gambar dan poster seperti yang ada di Museum KAA, ataupun juga dapat diganti dengan gambar/ foto sejarah yang berkaitan dengan Konferensi Asia Afrika 1955.</p> <p>Termasuk tembok yang melengkung, data gambar yang dibutuhkan akan dilampirkan pada folder Museum Konferensi Asia Afrika (KAA) yang akan diturut sertakan dalam rar.</p>

### 3) Perbaikan Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa

Perbaikan buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa dalam *Draft 2* ini antara lain yaitu susunan TIU, TIK, Analisis Instruksional, Silabus, Strategi Pembelajaran yang menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi dalam produk pada *Draft 2*. Buku pedoman *Draft 2* telah memasuki tahap *layout* ing dan penyusunan untuk menghasilkan produk jadi. Berikut ini merupakan daftar perbaikan yang dilakukan pada Buku Pedoman *Draft 2*:

<p><b>Halaman cover pedoman dosen dan mahasiswa</b></p> <p>Pada halaman <i>cover</i> digunakan desain yang menarik dan dibedakan desainnya antara buku pedoman dosen dan mahasiswa</p>
<p><b>Kata pengantar: buku pedoman dosen dan mahasiswa</b></p> <p>Ditambahkan kata pengantar untuk buku pedoman dosen dan mahasiswa</p>
<p><b>Kontrak perkuliahan</b></p> <p>Ditambahkan halaman mengenai kontrak perkuliahan mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI</p>
<p><b>Gambaran <i>virtual museum Indonesia</i></b></p> <p>Tambahan materi pada perangkat <i>virtual museum Indonesia</i></p>

### c. Model *Draft Final*

Setelah evaluasi formative tahap *field test* atau uji coba lapangan kepada 30 mahasiswa diperoleh perbaikan dan dilakukan revisi terhadap:

#### 1) Perbaikan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI

Perbaikan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI pada *Draft final*, kata modul yang sebelumnya digunakan pada buku pembelajaran diganti menjadi buku pembelajaran, *layouting* buku yang diperbaiki kembali, penggunaan *footnote* yang diganti dengan catatan perut, penambahan lembar analisis instruksional pada setiap BAB buku pembelajaran untuk melihat kemajuan materi pembelajaran, perbaikan susunan materi, serta pemberian *reminder* atau pengingat materi. Adapun rincian perbaikan pada *Draft final* ini sebagai berikut:




<b><i>Draft Final</i></b>
Kata Modul diganti dengan Buku Pembelajaran Note: Seluruh kata Modul baik di <i>cover</i> maupun di isi bukudi ganti dengan kata Buku Pembelajaran
Sejarah Nasional Indonesia ditambah VI
Perbaiki daftar isi, disesuaikan dengan sub bab yang diganti namanya dan disesuaikan letaknya pada daftar isi
Ditambahkan peta konsep/bagan analisis instruksional dengan memberikan warna (orange) pada kota TIK/Materi yang akan dibahas pada BAB tersebut
Untuk setiap Sub Sub Judul Bab (Bukan Sub Bab) Hurufnya lebih dibesarkan dari isi materinya
Pada halaman 26 pada kotak Tujuan Instruksional Umum (TIU) diganti dengan rancangan TIU yang baru pada <i>file</i> terlampir

<b>Draft Final</b>
<p>Pada kotak TIK judul Tujuan Instruksional Khusus diganti menjadi TIK Baru di <i>File</i> TIU dan TIK.            Note: pada bagian atas kota terdapat kalimat Tujuan Instruksional Khusus diganti juga menjadi BAB Pendahuluan</p>
<p>TIK yang lama pada setiap BAB diganti menjadi TIK yang baru</p>
<p>Isi buku:            1. Pada sub bab Republik Indonesia Serikat di tambahan materinya                a. Tambahan Sub Bab No.1 (Materi pada <i>file</i> Lampiran)                b. Tambahan sub bab No 3 (Materi pada <i>file</i> lampiran)            Note: Tambahan di atas sub bab no 2. Kembali ke NKRI</p>
<p>Jenis <i>font</i> pada glosarium di perbaiki disesuaikan dengan jenis font lainnya</p>
<p>Gunakan Huruf yang sama dengan isi teks, dan untuk dkk di ganti <i>et.al.</i>, untuk gelar seperti NY, Dr, dan lain-lain mohon dihapus, <i>footnote</i> tidak memakai gelar.</p>
<p>Tambahan materi baru Sub Bab No.1 dengan judul Demokrasi Liberal di Indonesia, judul Kondisi Sosial Masyarakat Masa Demokrasi Liberal di geser menjadi Sub Bab no 2</p>
<p>Judul Sub Bab No.1 diganti menjadi Pemberontakan-Pemberontakan di Indonesia Tahun 1950-1965</p>
<p>Tambahan teks <i>reminder</i> pada tiap bab.            Untuk bab 1-4 sudah ada remindernya (dalam kotak), coba di desain semenarik dan sesimpel mungkin desain remindernya</p>
<p>Sebelum masuk ke Sub Bab 1 materi, sisipkan bagan materi perekonomian</p>


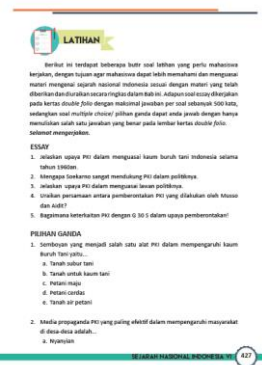



Tampilan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI setelah mengalami perbaikan sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tampilan Perbaikan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI

No	Gambar	Nama Tampilan	Keterangan
1.		Cover/ Sampul Buku Pembelajaran	Sampul Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI yang didesain dengan <i>Adobe Illustrator</i>
2.		Halaman Identitas	Memuat mengenai judul buku, nama penulis, dan tahun penulisan
3.		Kata Pengantar	Memuat kalimat kata pengantar dan ucapan terima kasih penulis

No	Gambar	Nama Tampilan	Keterangan
4.		Daftar Isi	Daftar isi Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI terdiri atas delapan bab
5.		Halaman BAB	Setiap pada bagian halaman depan bab dibuat dengan tampilan menarik dan ditambahkan foto peristiwa yang berkaitan dengan materi
6.		Halaman Analisis Instruksional	Halaman analisis instruksional ditampilkan pada setiap bab setelah halaman depan bab. Adapun tujuan dari ditampilkannya halaman analisis ini agar peserta didik mengetahui apa yang menjadi pembahasan dan ketercapaian kompetensi dalam materi bab terkait

No	Gambar	Nama Tampilan	Keterangan
7.		Halaman Isi	
8.		Halaman Latihan/Uji Kompetensi	Halaman latihan atau uji kompetensi terdiri atas soal-soal latihan seperti esai dan pilihan ganda
9.		Halaman Daftar Pustaka	Halaman daftar pustaka ditampilkan pada setiap akhir atau penutup bab

## 2) Perbaikan *Elearning Virtual Museum Indonesia*

Proses perbaikan *Elearning Virtual Museum Indonesia Draft final* ini menghasilkan beberapa perubahan diantaranya tampilan *Home* yang lebih dinamis, perbaikan gambar dan isi pertemuan *online*, dan serta perbaikan server dari *sharing hosting* menjadi *private hosting* untuk meningkatkan



*bandwith* dan jumlah akses *user* agar tidak mengalami *server down* selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan daftar perbaikan yang dilakukan pada produk *Draft final*

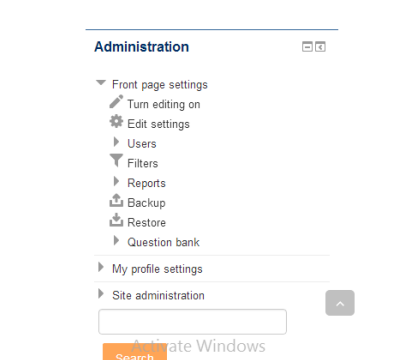



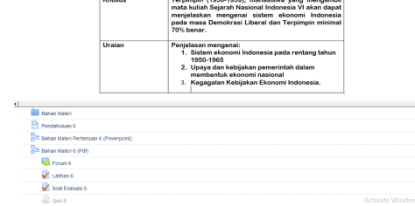
<b>Draft Final</b>
<p>Tampilan Menu <i>Home Elearning virtualmuseumindonesia.com</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo diperbaiki tata letaknya.</li> <li>2. Warna biru tua kontras dengan warna hitam telah diperbaiki</li> <li>3. Perbaiki dan sesuaikan warna pada <i>elearning</i> agar tidak kontras (tidak <i>eyecatching</i>), contoh perpaduan warna yang baik biru muda dan hitam</li> <li>4. Sifat desain komunikatif dan bermakna</li> <li>5. Huruf arial semua pada <i>elearning</i></li> </ol>
<p>Logo Universitas Sriwijaya pada menu <i>Home</i>: Logo kecil di sudut kiri atas digunakan, untuk logo Universitas Sriwijaya yang lama pada bagian gambar utama di menu <i>home</i> dihapus</p>
<p>Perbaiki sistem bahasa/<i>language</i> agar terdapat menu <i>option</i> bahasa: Semua bahasa yang digunakan pada <i>tools</i> harus konsisten dengan pilihan bahasa. Apabila menggunakan bahasa Indonesia, seluruhnya menggunakan bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya bila menggunakan bahasa Indonesia</p>
<p>Perbaiki pada <i>page</i> perkuliahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ukuran gambar tidak sama</li> <li>2. Semua gambar harus konsisten, apabila ingin berbentuk <i>landscape</i>, gunakan semua dengan bentuk dan style yang sama, contoh ukuran gambar pertemuan 1, 2, 3 tidak konsisten besar kecil, samakan semua ukuran dan pixel) semua gambar rekayasa/ edit dengan <i>photoshop</i></li> <li>3. Untuk gambar UTS dan UAS gunakan gambar nyata yang <i>eyecatching</i>, bisa di lihat di <i>google.com</i></li> </ol>
<p>Deskripsi perkuliahan SNI VI pada <i>page</i> perkuliahan: Deskripsi tidak perlu panjang cukup 80 karakter</p>
<p>Perbaiki isi setiap pertemuan (Pertemuan 1 - 16)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki struktur tabel langkah instruksional, rapikan struktur tabel dan susunan katanya.</li> <li>2. Tulisan harus konsisten</li> </ol>

<b>Draft Final</b>
Perbaiki struktur kalimat dan bentuk gambar pada gambar utama di <i>home</i> yang kelebihan spasi atau belum sistematis
Perbaiki <i>link</i> buku pembelajaran SNI VI dan buku pedoman Dosen dan Mahasiswa Pada bagian <i>home elearning</i> SNI VI, penambahan gambar untuk tautan <i>download</i> buku pedoman mahasiswa.
Penambahan <i>link embed preview virtual museum</i> Indonesia Penambahan tautan dan gambar yang memuat tautan untuk video <i>preview virtual museum</i> Indonesia yang di <i>embed</i> dari <i>link youtube.com</i>
Nama materi instruksional diganti Untuk beberapa nama materi instruksional disesuaikan kembali agar lebih mudah dipahami
Penambahan materi instruksional Pada materi instruksional di beberapa pertemuan di tambahan evaluasi studi kasus
<i>Tools chat room</i> Pada kelas A dan B ditambahkan <i>chat room</i>

Adapun tampilan produk *Elearning Virtual Museum* Indonesia sebagai berikut :

Tabel 4.6 Tampilan Produk *Elearning Virtual Museum* Indonesia

No	Gambar	Nama Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan Utama Halaman Moodle <i>Elearning</i>	Pada halaman utama <i>user</i> diharuskan <i>Login</i> terlebih dahulu melalui kolom <i>Login</i> dibagian sudut kanan dengan memasukkan <i>User name</i> dan <i>Password</i>
2.		<i>Hyperlink</i> Data Pendukung	Pada bagian bawah halaman utama terdapat <i>hyperlink</i> yang dapat digunakan untuk mendownload buku pembelajaran, buku pedoman, dan video tutorial penggunaan <i>E-Learning Virtualmuseumindonesia.com</i>

No	Gambar	Nama Tampilan	Keterangan
3.		Halaman Administrasi	Halaman administrasi dapat dilihat pada bagian bawah kanan apabila <i>user</i> telah <i>Login</i> . Halaman Administrasi berfungsi untuk mengubah data diri dan data akun <i>E-Learning</i> <a href="http://virtualmuseumindonesia.com">virtualmuseumindonesia.com</a>
4.		Tampilan Halaman Utama Kelas Virtual	Halaman utama kelas virtual dapat diakses apabila <i>user</i> telah terdaftar pada kelas terkait.
5.		Halaman Daftar Pertemuan Perkuliahan	Secara keseluruhan halaman ini berjumlah 16 pertemuan. Untuk mengakses halaman tersebut silahkan <i>user</i> klik pada bagian gambar
6.		Halaman pertemuan	
7.		Halaman pertemuan	Pada bagian halaman pertemuan terdapat tujuan instruksional dan data pendukung perkuliahan daring

### 3) Perbaikan Aplikasi *Unity3D Virtual Museum Indonesia*

Setelah melalui penilaian ahli, produk *Virtual Museum Indonesia* terdapat beberapa perbaikan, yaitu perbaikan tampilan dan desain material agar lebih menarik, perbaikan pada beberapa teks deskripsi, pemberian efek bayang pada slide penjelas, pemberian suara penjelas pada beberapa diorama, dan perbaikan musik latar pada beberapa ruangan museum. Berikut ini merupakan daftar beberapa perbaikan yang dilakukan pada produk *Virtual Museum Indonesia* :





<i>Perbaikan Draft Final</i>
Perbaikan pada menu <i>Home</i> : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan desain material yang terintegrasi dengan desain buku pembelajaran dan desain elearning</li> <li>2. Pada bagian sudut kiri bawah ditambahkan tulisan “Membuka <i>Virtual Museum Indonesia</i>”</li> </ol>
Perbaikan pada panel: Tulisan jangan terlalu menepi dengan bingkai panel
Perbaikan teks judul pada panel pembukaan: Teks judul di revisi menjadi “ <i>Virtual Museum dan Sejarah Nasional Indonesia</i> ”
Perbaikan teks pada panel pembukaan: Teks judul di revisi menjadi “Petunjuk Penggunaan <i>Virtual Museum Indonesia</i> ”
Perbaikan pada menu televisi: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada bagian belakang televisi, tambahkan <i>shape</i> kabel (seperti televisi sungguhan)</li> <li>2. <i>Shape</i> bulat diganti dengan bentuk <i>shape video playing</i></li> </ol>
Perbaikan pada panel Ruang Museum ANRI: Tulisan jangan terlalu menepi pada bingkai panel Berikan efek bingkai pada gambar <i>map</i>







<p>Perbaikan pada gambar Tugu Monas: Desain tampilan tunggu, dibuat <i>eye catching</i> dengan mengintergrasikan desain <i>elearning</i> dan Buku Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI Pada sudut kiri atas diberikan tulisan dengan latar orange seperti desain pada <i>elearning virtualmuseumindonesia.com</i></p>
<p>Perbaikan: Tulisan jangan terlalu menepi ke bagian bingkai panel</p>
<p>Perbaikan: Ketika baru memasuki Monas terdapat <i>lag</i>.</p>
<p>Perbaikan: Untuk seluruh meja diorama pada bagian depannya diberikan efek batu alam atau plat baja dan sejenisnya.</p>
<p>Perbaikan: Untuk seluruh meja dioram pada bagian depannya diberikan efek batu alam atau plat baja dan sejenisnya, dan tambahan sedikit sudut kemiringan mejanya.</p>
<p>Perbaikan gambar tunggu Ruang Museum KAA: Sesuaikan dengan integrasi desain seperti pada tampilan tunggu lainnya.</p>
<p>Perbaikan gambar tunggu Ruang Museum Bank Indonesia: Sesuaikan dengan integrasi desain seperti pada tampilan tunggu lainnya.</p>
<p>Perbaikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks jangan terlalu menepi pada bagian bingkai panel.</li> <li>2. Lebarkan lagi gambar, agar memenuhi tembok.</li> <li>3. Lebarkan lagi gambarnya, jangan terlalu kecil, sesuaikan dengan ukuran tembok.</li> </ol>
<p>Perbaikan Pada Ruang Museum Pengkhianatan PKI: Tambahkan tiang bendera pada bagian depannya</p>
<p>Perbaikan: Pada bagian depan bangunan museum tambahan tulisan "Ruang Pengkhianatan PKI"</p>




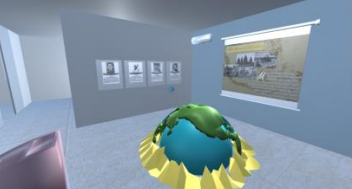


Adapun tampilan *Virtual Museum* Indonesia setelah dilakukan perbaikan, sebagai berikut :

Tabel 4.7 Tampilan Perbaikan Produk *Aplikasi Unity3D*  
*Virtual Museum* Indonesia

No	Gambar	Deskripsi	Keterangan
1		Tampilan awal pada saat membuka <i>virtual museum</i> Indonesia dengan <i>background</i> gambar Monas, Museum KAA, Museum BI, Arsip Nasional Indonesia, dan Monumen Pancasila Sakti	Perbaikan: 1. Menambahkan desain material yang terintegrasi dengan desain bahan pembelajaran cetak dan desain <i>elearning</i> 2. Pada bagian sudut kiri bawah ditambahkan tulisan "Membuka Virtual Museum Indonesia"
2		Panel pembuka pada saat memulai <i>virtual museum Indonesia</i> Pada bagian bawah terdapat tombol/ <i>button</i> (<) <i>previous/</i> sebelumnya, (>) <i>next/</i> selanjutnya, dan (lewati) untuk menyelesaikan membaca penjelasan dan petunjuk	
3		Panel berikutnya mengenai deskripsi <i>virtual museum</i> Indonesia.	Perbaikan: Tulisan jangan terlalu menepi dengan bingkai panel
4.		Panel berikutnya memuat petunjuk penggunaan <i>virtual museum</i> Indonesia. Setelah panel penjelasan mencapai ke halaman terakhir tombol (>) <i>next</i> akan hilang, gunakan tombol (lewati) untuk menutup panel.	

No	Gambar	Deskripsi	Keterangan
5.		<p>Tampilan depan rumah sederhana dengan <i>style</i> tradisional sebagai <i>home</i> seluruh Museum.</p> <p>Terdapat tulisan “Arsip Sejarah Bangsa Indonesia 1950-1965” pada bagian tembok/ bilik <i>gede</i>. Pada bagian depan terdapat kursi dan tiang bendera yang telah dilengkapi bayangan benda/ <i>shader asset</i></p>	
6.		<p>Bagian dalam rumah/<i>home</i> yang memuat perabotan seperti lemari, kursi, televisi, radio, dan foto dokumentasi yang berkaitan dengan sejarah bangsa Indonesia</p>	
7.		<p>Salah satu foto dokumentasi yang menggambarkan suasana pada saat Soekarno berpidato dalam Sidang Perserikatan Bangsa-Bangsa.</p>	
8.		<p>Setelah menghidupkan televisi, akan tampil daftar film dokumenter yang bisa di tonton dengan klik kiri pada <i>shape</i> bulat di sebelah tulisan</p>	<p><i>Shape</i> bulat diganti dengan bentuk <i>shape video playing</i></p>
9.		<p>Tampilan film dokumenter pada <i>menu</i> televisi</p>	
10.		<p>Pada salah satu bagian tembok terdapat daftar gambar ruang museum yang dapat di klik untuk masuk ke museum yang dipilih</p>	

No	Gambar	Deskripsi	Keterangan
11.		Tampilan tunggu/ <i>loading</i> Ruang Diorama ANRI	
12.		Deskripsi singkat mengenai Museum Arsip Nasional Indonesia dengan tombol <i>menu</i> pada bagian bawahnya.	Perbaikan: Tulisan jangan terlalu menepi pada bingkai panel
13.		Ruang pertama pada ruang pameran isi museum Arsip nasional Indonesia yang memuat foto Presiden Sukarno, Foto Presiden Joko Widodo, dan Wakil Presiden Jusuf Kalla, dan prasasti pengesahan ruang pameran Museum Arsip Nasional Indonesia Pada saat memasuki ruangan ini <i>background</i> musik yang berjudul "Rayuan Pulau Kelapa"	
14.		Ruang berikutnya yang memuat foto pahlawan, sejarah Nusantara, dan Globe	

#### 4) Perbaikan Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa

Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa telah dilakukan perbaikan pada isi materi dan disesuaikan dengan perbaikan yang dilakukan pada TIU, TIK, Analisis Instruksional, Silabus, dan Strategi Instruksional, serta beberapa perbaikan *layout* untuk membuat tampilan yang minimalis dan menarik.

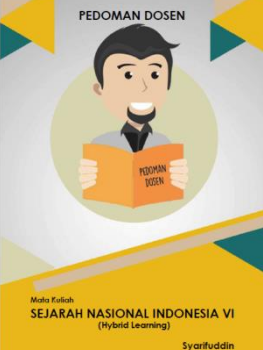

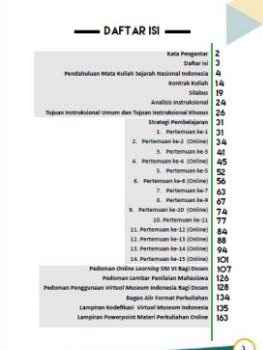
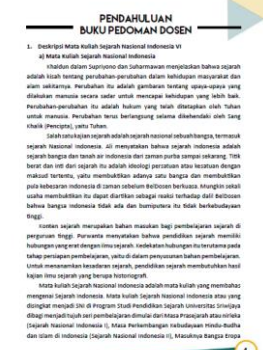
Pada bagian strategi instruksional Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa telah diintegrasikan dalam proses pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* Indonesia, Peneliti telah menyusun petunjuk dalam proses pembelajaran yang menggunakan *elearning* ataupun *virtual museum* selama proses pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran daring (*online*). Berikut ini merupakan daftar perbaikan Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa :

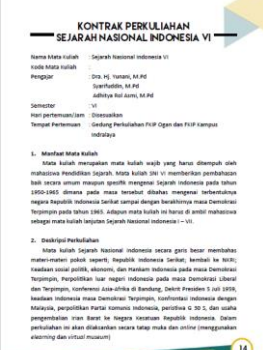
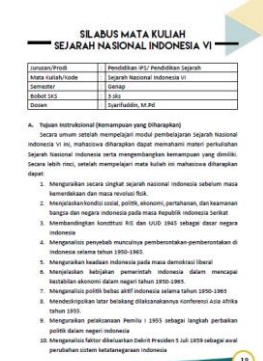
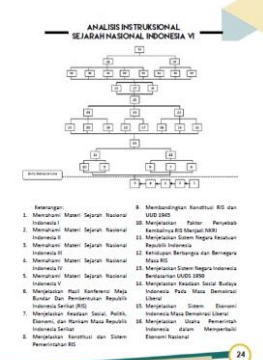
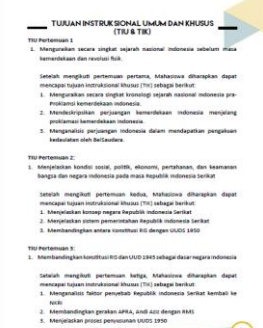
<b>Draft Final</b>
Desain <i>cover</i> buku pedoman dosen Tampilan/ desain buku pedoman dosen diperbaiki dengan menyesuaikan warna serta menambahkan karikatur dosen pria yang terdapat pada <i>elearning virtualmuseumindonesia.com</i> (diintegrasikan)
Kata pengantar redaksi kata pengantar dan sasaran pada buku pedoman dosen dan mahasiswa telah diperbaiki
Halaman daftar isi buku pedoman dosen Desain daftar isi dibuat lebih menarik dan dibedakan dengan desain pedoman mahasiswa
Halaman pendahuluan Penambahan materi/ konten mengenai penjelasan pembelajaran <i>hybrid learning</i> yang digunakan pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI
Halaman pendahuluan Pada halaman pendahuluan ditambahkan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fasilitas pendukung pembelajaran</li> <li>2. Peranan dosen/ mahasiswa dalam proses perkuliahan Sejarah Nasional Indonesia VI berbasis <i>hybrid learning</i></li> <li>3. Dan tabel konten <i>virtual museum</i></li> </ol>
Halaman kontrak perkuliahan Redaksi kata pada kontrak perkuliahan diperbaiki kembali dan disesuaikan dengan arah buku pedomannya untuk Dosen atau mahasiswa
Halaman silabus

<b>Draft Final</b>
Pada halaman silabus TIU dan TIK diperbaharui yang telah disesuaikan dengan KKO dan Taksonomi Bloom untuk tingkatan pembelajaran mahasiswa (perbaiki redaksi kata)
Halaman analisis instruksional Perbaiki redaksi kata analisis instruksional dan bentuk susunan bagan instruksional
Halaman strategi instruksional Perbaiki kalimat atau kata yang kurang tepat (redaksi kata) dan ditambahkan integrasi penggunaan aplikasi <i>virtual museum</i> pada proses perkuliahan (dalam bentuk kodefikasi)
Halaman pedoman penilaian Ditambahkan halaman pedoman penilaian yang disesuaikan dengan mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI
Halaman Bagan Perkuliahan Ditambahkan bagan perkuliahan yang menjelaskan perkuliahan berbasis <i>hybrid learning</i>
Halaman lampiran buku pedoman dosen Ditambahkan <i>slide powerpoint</i> yang terdapat pada <i>elearning virtualmuseumindonesia.com</i> agar memudahkan dosen menjelaskan materi yang terdapat pada <i>powerpoint elearning</i>

Adapun isi dan tampilan Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa yang dihasilkan setelah proses perbaikan sebagai berikut :

Tabel 4.8 Tampilan Perbaikan Buku Pedoman Dosen dan Mahasiswa

No	Gambar	Nama Tampilan
1.		Halaman Cover
2.		Halaman Kata Pengantar
3.		Halaman Daftar Isi
4.		Halaman Pendahuluan

No	Gambar	Nama Tampilan
5.		Halaman Kontrak Kuliah
6.		Halaman Silabus Mata Kuliah
7.		Halaman Analisis Instruksional
8.		Halaman TIU dan TIK