

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran Sejarah Selama ini
 - a. Proses pembelajaran mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya selama ini masih menggunakan metode dan bahan pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi internet dan multimedia secara maksimal. Bahan pembelajaran yang digunakan selama ini adalah diktat, buku-buku cetak dari perpustakaan dan media *powerpoint*.
 - b. Metode yang digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung selama ini hanya diskusi dan tanya jawab. Pembelajaran langsung ke lapangan (museum dan *heritage*) yang sebaiknya ada, jarang sekali dilaksanakan.
 - c. Penggunaan internet hanya sebatas pencarian data dari *blog* untuk pembuatan makalah. *Elearning* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia. Penggunaan teknologi multimedia belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah dapat memanfaatkan teknologi ini untuk memvisualisasikan objek sejarah yang selama ini

hanya dapat dibayangkan saja oleh mahasiswa. Teknologi multimedia berupa *game engine virtual reality* dianggap perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan biaya dan waktu untuk pembelajaran langsung ke museum.

2. Model Konseptual Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum* di Universitas Sriwijaya

- a. Model konseptual yang membangun penelitian bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya terdiri dari tiga konsep yaitu pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia, *Hybrid learning* dan *Virtual museum*. Keluaran (*output*) yang dihasilkan berupa mahasiswa yang memiliki pengetahuan (*knowledge*) dan nilai (*value*), sehingga mahasiswa memiliki retensi pada materi yang telah dipelajari sebelumnya.
- b. Pada muara pembelajaran diharapkan lahir sikap nasionalisme. Realita yang ada, saat ini masih minimnya proses pembelajaran yang variatif, menarik dan menyenangkan. Melalui *hybrid learning*, metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan karya wisata dapat diwujudkan. Bahan dan aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan menarik digabungkan ke dalam *virtual museum*. Kemampuan retensi sangat diperlukan untuk menghubungkan

antarmateri dalam pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia I sampai Sejarah Nasional Indonesia VI.

3. Model Prosedural Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya.

Model prosedural ini dinamakan Model VIRAL (*Virtual Reality Learning*), yang mengadopsi empat model pengembangan antara lain: 1) Borg and Gall Edisi 4, 2) Borg and Gall Edisi 8, 3) Roblyer and Doering, 4) dan Rowntree. Model Roblyer and Doering digunakan pada saat merancang dan mengembangkan bahan pembelajaran *virtual museum* sedangkan model Rowntree digunakan pada proses pengembangan bahan pembelajaran cetak. Model Borg and Gall edisi 4 memasukkan model Dick and Carey yang model penelitian dan pengembangannya tidak terdapat langkah diseminasi dan penelitian pendahuluan. Untuk melengkapinya peneliti memasukkan model Borg and Gall edisi 8.

4. Model Fisikal Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya.

- a. Model fisikal pada penelitian ini menghasilkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*. Peneliti mengembangkan *website* www.virtualmuseumindonesia.com untuk pembelajaran *online learning*. Sementara untuk pembelajaran tatap muka (*face to*

face) digunakan buku pembelajaran Sejarah Nasional VI. Pada pembelajaran *hybrid learning* digunakan *virtual museum* Sejarah Nasional Indonesia yang dibangun dari aplikasi *Unity3D*. *Virtual museum* mengambil cuplikan beberapa benda sejarah yang dibagi menjadi *Home Museum*, Ruang Museum BI, Ruang Diorama Monas, Ruang Museum KAA, Ruang Diorama ANRI, dan Lokasi Museum Pengkhianatan PKI. Sebagai acuan dosen dan mahasiswa digunakan buku pedoman dosen dan buku pedoman mahasiswa.

- b. Bahan instruksional yang dihasilkan dari pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* telah dilakukan uji kelayakan secara teoritis dan empiris. Uji teoritis dilakukan kepada beberapa ahli atau pakar. Sementara uji empiris dilakukan kepada mahasiswa dalam evaluasi formatif *one to one*, *small group* dan *field test*. Hasil uji teoritis menyatakan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* layak untuk digunakan. Uji empiris berupa *pretest-posttest* dan pengukuran sikap melalui kuesioner juga dinyatakan layak.
- c. Perhitungan secara statistik deskriptif dan *gain score* menunjukkan hasil yang efektif. Hal ini dibuktikan oleh hasil *pretest-posttest* yang meningkat secara signifikan. Begitu juga dengan hasil kuesioner sikap menunjukkan sikap nasionalisme mahasiswa dengan kategori baik. Hal ini berarti bahwa bahan pembelajaran efektif atau tepat

untuk digunakan pada Mata Kuliah Sejarah Nasional VI Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.

B. Implikasi

Implikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian pendahuluan didapatkan gambaran bahwa proses pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia selama ini masih menggunakan bahan pembelajaran dan media yang belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu penggunaan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* dapat menjadi solusi agar pembelajaran dapat menjadi lebih baik dan menarik minat mahasiswa.
2. Pada model konseptual didapatkan beberapa konsep yang perlu diteliti, sehingga menghasilkan sebuah bahan pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia yang bermakna. Ketiga konsep tersebut adalah: Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia, *Hybrid Learning*, dan *Virtual Museum*. Ketiga konsep ini menghasilkan pengetahuan (*knowledge*) dan nilai (*value*), yang pada muaranya akan menghasilkan hasil belajar yang baik dan tumbuh sikap nasionalisme di dalam diri mahasiswa.
3. Pada model prosedural dihasilkan sebuah model penelitian baru yang dinamakan Model VIRAL (*Virtual Reality Learning*), yang mengadopsi

empat model pengembangan antara lain: 1) Borg *and* Gall Edisi 4, 2) Borg *and* Gall Edisi 8, 3) Roblyer *and* Doering, 4) dan Rowntree. Model ini dapat digunakan untuk penelitian lain yang akan mengembangkan bahan pembelajaran berbasis *virtual reality*.

4. Produk pengembangan model fisik bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia ini, berupa *website elearning virtualmuseumindonesia.com*, aplikasi 3D *virtual museum*, dan buku pembelajaran dapat membawa peningkatan pada hasil, minat, motivasi belajar dan dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap karakter terutama sikap nasionalisme.

C. Rekomendasi

Berikut ini beberapa rekomendasi yang peneliti sampaikan, antara lain:

1. Penggunaan bahan pembelajaran *hybrid learning* sangat direkomendasikan untuk pembelajaran di Program Studi Pendidikan Sejarah. Pembelajaran menggunakan *hybrid learning* dapat menambah pengetahuan siswa mengenai materi sejarah, melalui penambahan berbagai media yang dapat dimasukkan ke dalam *Learning Management System* (LMS).

2. Penggunaan *virtual museum* dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam dunia pendidikan dan non kependidikan. Bagi dunia pendidikan dapat digunakan untuk siswa sekolah dan mahasiswa di perguruan tinggi. Untuk non kependidikan dapat dimanfaatkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata untuk mempromosikan sejarah dan budaya daerah setempat.
3. *Gadget* yang dimiliki *user* secara pribadi tidak dapat mendukung sebagai sarana pembelajaran *virtual museum*, karena kepadatan gambar yang kurang maksimal. Oleh karena itu pembelajaran ini dapat diatasi dengan dilakukan di laboratorium komputer yang memiliki kemampuan spesifikasi yang tinggi. *Virtual museum* dapat juga digunakan melalui *mobile learning* menggunakan kacamata 3D setelah *file* dikompres.
4. Peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penggunaan *Virtual Reality* pada pembelajaran sejarah, seperti *Virtual Laboratory for History*, *Virtual Tour for History*, dan *Virtual Encyclopedia for History*.