

**PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING*
BERBASIS *VIRTUAL MUSEUM* PADA MATA KULIAH SEJARAH
NASIONAL INDONESIA DI UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

SYARIFUDDIN

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan gambaran pelaksanaan pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia, mengembangkan model konseptual, model prosedural, dan model fisik bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*. Pada muara pembelajaran diharapkan muncul kemampuan retensi yang menghasilkan pengetahuan dan sikap nasionalisme. Model prosedural VIRAL (*Virtual Reality Learning*) mengadopsi Model Borg and Gall Edisi 4, Borg and Gall Edisi 8, Roblyer and Doering dan Rowntree. Peneliti mengembangkan *website* www.virtualmuseumindonesia.com untuk *online learning*. Sementara untuk pembelajaran tatap muka digunakan bahan pembelajaran cetak. Aplikasi *virtual reality* menggunakan *softwareUnity3D*. Uji teoretis dilakukan oleh pakar dan uji empiris dilakukan secara *one to one*, *small group* dan *field test*. Hasil uji empiris berupa *pretest-posttest* dan pengukuran sikap melalui kuesioner. Hasil *pre test-post test* yang dihitung melalui statistik deskriptif dan *gain score* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil kuesioner sikap nasionalisme mahasiswa dikategorikan baik. Hal ini berarti bahan pembelajaran ini efektif digunakan pada Mata Kuliah Sejarah Nasional VI.

Kata Kunci: Bahan Pembelajaran, *Hybrid Learning*, *Virtual Museum*, Sejarah Nasional Indonesia

**THE DEVELOPMENT OF HYBRID LEARNING MATERIAL
BASED VIRTUAL MUSEUM ON INDONESIAN NATIONAL HISTORY
IN UNIVERSITY OF SRIWIJAYA**

SYARIFUDDIN

ABSTRACT

This research intended to get a learning plan description of Indonesian National History, develop a conceptual model, procedural model, and learning material prototype of the hybrid learning-based virtual museum. On the learning core, it was expected expected that retention capabilities will emerge that generate knowledge and nationalism. The procedural model named VIRAL Model (Virtual Reality Learning) that adopted from: Fourth Edition of Borg and Gall, Eighth Edition of Borg and Gall, Roblyer and Doering, as well as Rowntree. Researcher well-developed website of www.virtualmuseumindonesia.com for online learning. While to the direct learning was used a printed learning material. Its application of virtual reality used software Unity3D. The theoretical test was used by the experts and the empirical test was used by one to one, small group and field test. The empirical test results were pretest-posttest and attitude appraisal of the questionnaire. The result of pretest-posttest was measured by descriptive statistics and gain score significantly showed the improvement of learning result. The result of the questionnaire of undergraduate students was categorized well. Therefore it meant that the learning material was effectively used in National History VI lesson.

Keywords: Learning Material, Hybrid Learning, Virtual Museum, Indonesian National History

RINGKASAN

Penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran dapat digunakan dalam *hybrid learning*. Penggabungan *face to face* dan *online learning* saat ini merupakan cara yang populer dalam melakukan proses pembelajaran (Cheung, *et al.*, 2015:82). Konsep *hybrid learning* digunakan untuk mengindikasikan bahwa bahan pembelajaran terdiri dari campuran bahan dari berbagai sumber: pengajar, bahan, buku teks, dan bahan-bahan belajar, yang berada pada *server* di suatu tempat dan dapat diakses oleh pengajar dan atau peserta didik. Pembelajaran seperti itu merupakan kombinasi dari dua jenis pembelajaran, yaitu *online* dan tatap muka (Suparman, 2014:136). Penelitian ini mengembangkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI (Masa Orde Lama). Melalui penelitian ini, mahasiswa memiliki pengetahuan dan sikap nasionalisme karena kemampuan retensi terhadap materi yang telah dipelajari. Peneliti hanya mengambil beberapa partisi dari museum yang sesuai dengan materi perkuliahan. *Virtual museum adalah* bagian dari *virtual reality* yang menyajikan berbagai objek yang ada di sebuah museum, dimana pengunjung dapat mengeksplorasi dan berinteraksi di dalamnya (Zhao, 2014:1596-1597). Rancangan yang didesain menggabungkan berbagai unsur media, seperti: film sejarah, dokumenter, arsip, musik, pidato, peta, diorama, yang berkaitan dengan materi. Program ini menggunakan teknologi *game engine Unity3D* yang menggabungkan berbagai teknologi multimedia dalam satu *platform* (Indraprastha dan Shinozaki, 2009:1).

Penelitian ini menggunakan pendekatan atau model penelitian dan pengembangan. Model pengembangan ini dinamakan Model VIRAL (*Virtual Reality Learning*) yang mengadopsi Model Borg & Gall Edisi 4, Borg & Gall Edisi 8, Model Roblyer & Doering, dan Rowntree. Tahapan penelitian adalah:

(1) analisis kebutuhan (*need assessment*); (2) merumuskan tujuan pembelajaran umum (*identify instructional goal(s)*); (3) melakukan analisis pembelajaran (*conduct instructional analysis*); (4) analisis karakteristik peserta didik dan konteks; (5) merumuskan tujuan instruksional khusus (*write performance objectives*); (6) mengembangkan instrumen penilaian; (7) mengembangkan strategi pembelajaran; (8) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (9) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif pembelajaran; (10) merevisi pembelajaran.

Model konseptual yang membangun penelitian bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia (SNI) di Universitas Sriwijaya terdiri dari: SNI, *Hybrid learning* dan *Virtual museum*. Keluaran yang diharapkan yaitu mahasiswa memiliki pengetahuan dan nilai pada ingatan jangka panjang, dan akhirnya muncul sikap nasionalisme. Model fisik pada penelitian ini menghasilkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*. Peneliti mengembangkan *website e-learning www.virtualmuseumindonesia.com* untuk *online learning*. Sementara untuk pembelajaran tatap muka (*face to face*) digunakan bahan pembelajaran cetak Sejarah Nasional Indonesia VI. Untuk menghubungkan antar bahan pembelajaran, dibuat buku pedoman dosen dan mahasiswa. Pada pembelajaran *hybrid learning* digunakan aplikasi *virtual museum* yang dibangun dari *software Unity3D*. Hasil pengembangan telah dilakukan uji kelayakan secara teoretis dan empiris. Uji teoretis dilakukan kepada pakar dan uji empiris dilakukan secara *one to one*, *small group* dan *field test*. Hasil uji empiris berupa *pretest-posttest* dan pengukuran sikap melalui kuesioner. Hasil *pretest-posttest* yang dihitung melalui statistik deskriptif dan *gain score* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dan hasil kuesioner sikap nasionalisme mahasiswa terkategori baik. Hal ini berarti bahan pembelajaran ini efektif atau tepat untuk

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

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan ke hadirat Allah Swt., berkat rahmat dan karunia-Nya, disertasi yang berjudul “Pengembangan Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Virtual Museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya” (Penelitian Pengembangan di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya), dapat diselesaikan. Disertasi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Doktor pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Dalam proses penelitian, penyusunan, dan penyelesaian disertasi ini, peneliti menghadapi berbagai kesulitan. Namun, berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak maka kesulitan tersebut dapat diatasi. Karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan atas terlaksananya penelitian ini. Peneliti menghaturkan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Zulfiati, M.Pd., sebagai Promotor sekaligus Koordinator Program Studi S3 Teknologi Pendidikan Pasacasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan

senantiasa meluangkan waktu kepada peneliti sejak proses penulisan proposal penelitian disertasi, proses penelitian, dan proses penulisan laporan disertasi ini.

2. Prof. Dr. M. Atwi Suparman, M.Sc., sebagai Co-Promotor yang dengan teliti dan kritis telah memberikan arahan dan bimbingan, dan senantiasa meluangkan waktu kepada peneliti dalam proses penulisan laporan disertasi ini.
3. Prof. Intan Ahmad, Ph.D., Plt. Rektor Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang telah memberikan fasilitas bagi kelancaran peneliti menyelesaikan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
4. Prof. Dr. Ilza Mayuni, M.A., Plt. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
5. Prof. Dr. Ir. Anis Saggaff, MSCE, Rektor Universitas Sriwijaya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
6. Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan rekomendasikan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S3 Teknologi Pendidikan yang telah dengan ikhlas berbagi ilmu dan pengalaman, serta memberikan bimbingan selama belajar di Universitas Negeri Jakarta.
8. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi S3 Teknologi Pendidikan Angkatan 2014 kelas B. Terima kasih karena kalian semua sangat baik

dan sangat membantu. Kenangan suka dan duka selama kita bersama dalam proses perkuliahan tidak akan pernah terlupakan.

9. Orang tua saya, Ayahanda Allahyarham Kiagus Muhammad Syukur, saya selalu berdoa kiranya Allah Swt. menerima amal ibadahmu dan mengampuni segala dosa-dosa. Ibunda Apridah Ariani, terima kasih atas doa dan kesabaran Mama menantikan keberhasilanku ini. Bapak Mertua Allahyarham Syamsuddin dan Ibu Mertua Yusian yang turut berbahagia atas keberhasilanku dalam proses studi.
10. Secara khusus untuk istriku Meli Indrayani, M.Pd., terima kasih atas pengorbananmu lahir dan batin tanpa pernah mengeluh dan menyerah serta doamu yang tiada henti. Anak-anakku: Nyayu Naifah Majidah, Nyayu Tsabita Hilma Mumtazah, Kiagus Izzi Luqman Al-Muflih, Kiagus Hammam Ahmas Muzzammil, kalian adalah ruh inspirasi dan penyemangat saya untuk menyelesaikan studi ini.

Saya mengharapkan hasil karya berupa disertasi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan. Saya mengharapkan masukan dan saran atas karya yang telah saya hasilkan. Akhirnya peneliti panjatkan doa semoga Allah Swt. meridhoi semua kebaikan yang telah kita perbuat dan menjadikan amal ibadah kita menjadi bekal di akhirat. Aamin ya Rabbal Alamin.

Jakarta, Agustus 2018

Peneliti,

SFN