

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat merupakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilakukan setiap dosen di Perguruan Tinggi. Keberhasilan mereka dalam melakukan Tri Dharma dinilai melalui evaluasi untuk menentukan penilaian kinerja, kepangkatan, dan tunjangan profesi.

Penelitian dapat diaplikasikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk membuat bahan pembelajaran yang berguna dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan pembelajaran yang bersumber dari hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat akan lebih bermakna dan bernilai ilmiah.<sup>1</sup>

Bahan pembelajaran sebagai seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan.<sup>2</sup> Bahan pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam membantu dosen dan mahasiswa dalam proses komunikasi dan interaksi

---

<sup>1</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Pasal 50, ayat 2(b).

<sup>2</sup> Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 244.

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dosen tidak dapat memberikan materi ajar secara sistematis dan mendetail dalam setiap pertemuan. Untuk itu, bahan pembelajaran sangat membantu memberikan materi secara holistik.

Saat ini bahan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah mulai digunakan dalam berbagai kegiatan perkuliahan di berbagai perguruan tinggi. Dosen sudah sepatutnya memiliki pengetahuan dan keterampilan menggunakan peralatan digital untuk membantu peserta didik belajar menjadi lebih baik. Menurut Kusairi dalam Husamah, dengan memasuki dunia *online*, pendidik dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Teks, foto, video, animasi, dan simulasi adalah beberapa contoh media yang tersedia di situs-situs pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, pendidik dapat mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan untuk memudahkan peserta didik memahami sebuah konsep.<sup>3</sup> Penggunaan bahan pembelajaran *online* telah diterapkan di banyak perguruan tinggi, termasuk di salah satu perguruan tinggi negeri besar di Indonesia yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan, yaitu Universitas Sriwijaya.

Universitas Sriwijaya sebagai salah satu universitas besar di Indonesia sedang berusaha untuk menjadi universitas yang unggul dan menuju *world*

---

<sup>3</sup> Kusairi dalam Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning): Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), hh. 4-5.

*class university*. Visi UNSRI adalah menjadi Perguruan Tinggi terkemuka dan berbasis riset yang unggul dalam berbagai bidang ilmu, teknologi, dan seni pada tahun 2025.<sup>4</sup> Untuk mewujudkan visi tersebut, UNSRI tentu harus berbenah diri dan melakukan banyak pembaruan. Dalam proses belajar mengajar, dosen di semua jurusan/program studi dituntut untuk menguasai teknologi pembuatan bahan pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembuatan multimedia.

Program Studi (Prodi) Pendidikan Sejarah sebagai salah satu Prodi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya (UNSRI) merupakan salah satu Program Studi unggul dengan hasil akreditasi A. Program Studi Pendidikan Sejarah bertujuan mencetak calon guru sejarah. Calon guru sejarah dibina, dididik, dibimbing untuk memiliki karakter dan memiliki nilai-nilai nasionalisme. Dengan semua sumber daya yang dimiliki sudah sepatutnya Prodi Sejarah mampu menghasilkan bahan-bahan pembelajaran berkualitas yang dirancang dan didesain sesuai dengan kebutuhan mata kuliah dan berbasis TIK.

Materi pembelajaran sejarah, sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial, memiliki kekhasan yang membedakan dari disiplin ilmu lainnya. Belajar sejarah, berarti kita mengamati dan menelaah peristiwa atau kejadian pada masa lampau untuk dapat dijadikan pelajaran dan pedoman bagi generasi sekarang dan perencanaan untuk masa yang akan datang.

---

<sup>4</sup> Visi dan Misi UNSRI, <http://www.unsri.ac.id/?act=visi> (diakses 29 Mei 2015).

Belajar sejarah bukan hanya mengenang peristiwa masa lampau melainkan banyak nilai dan karakter yang mampu ditanamkan dalam diri peserta didik. Berberapa karakter penting harus dimiliki oleh Bangsa Indonesia untuk mendukung tujuan negara Indonesia. Pembelajaran sejarah memberikan siswa pelajaran mengenai nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme. Dengan belajar Peristiwa Proklamasi 17 Agustus 1945, peserta didik dapat memahami dan merasakan perjuangan para tokoh proklamasi seperti Soekarno, Muhammad Hatta, Syahrir, Sudarsono, dan banyak lagi. Mereka memiliki sikap nasionalisme dan patriotisme berjuang dengan penuh perhitungan dan bekerja keras mempertaruhkan nyawa<sup>5</sup> mereka demi kemerdekaan bangsa dan negara Indonesia. Karakter-karakter positif para pejuang inilah yang ditransfer dalam diri peserta didik untuk membangun bangsa Indonesia di kemudian hari.

Sikap juang para pahlawan diharapkan dapat diteladani oleh peserta didik. Belajar sejarah, bukan hanya melalui membaca buku teks pelajaran dan tidak harus berisi hafalan yang membuat siswa bosan, tetapi dapat juga dilakukan menggunakan media pembelajaran. “Ada beberapa media yang menyenangkan dalam belajar sejarah, seperti film maupun berwisata.”<sup>6</sup> Artinya sikap nasionalisme dapat ditumbuhkembangkan dalam setiap karakter individu peserta didik melalui menonton film dan wisata, seperti

---

<sup>5</sup> Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, *Mencari Karakter Terbaik dari Sejarah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), h. 9.

<sup>6</sup> *Ibid.*, h. 5

berkunjungan ke museum. Sikap nasionalisme diharapkan muncul sebagai *output* dari beberapa mata kuliah yang ada di Prodi Pendidikan Sejarah.

Salah satu mata kuliah yang cukup menarik dan sangat penting dalam menghadirkan eksistensi bangsa dan negara Indonesia adalah Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia (SNI). Mata kuliah ini merupakan mata kuliah bersyarat yang diberikan di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI. SNI merupakan mata kuliah bersyarat yang dimulai dari SNI I sampai SNI VII.

SNI merupakan sejarah formal yang ditulis oleh negara. Penetapan suatu peristiwa atau tokoh yang masuk ke dalam kategori sejarah nasional lebih didasarkan pada pertimbangan politis atas dasar nasionalisme.<sup>7</sup> Sudut pandang penelitian Sejarah Nasional, dilihat dari *Indoensia-sentrisme*, yaitu pandangan dari sudut penglihatan yang berpusat pada Indonesia sendiri.<sup>8</sup>

Mata Kuliah SNI adalah mata kuliah yang memiliki cukup luas, meliputi beberapa periodisasi sebagaimana dijelaskan oleh Yamin dalam Ali sebagai berikut:

Adapun sejarah Indonesia itu melalui beberapa zaman yang dibagi atas tiga babakan waktu. Pertama zaman *prahistoria* (prasejarah) yang seperti dikatakan di atas bermula sejak terbentuknya nusa dan tubuh Indonesia dan berakhir pada ketika sejarah tentang bangsa Indonesia telah dapat dibuktikan dengan bahan-bahan tulisan, yaitu pada permulaan Tarikh Masehi. Babakan waktu yang kedua bernama *prohistoria* (mula-sejarah) yang bermula pada permulaan abad VII. Semenjak itu bermulalah zaman historia sampai kepada zaman

---

<sup>7</sup> Agus Mulyana, "*Historiografi, Kearifan Lokal dan Pendidikan Karakter*," Prosiding Seminar Nasional Sejarah II (Palembang: Universitas Sriwijaya Press, 2015), h. 12.

<sup>8</sup> Marwati Djoened Pusponegoro dan Nugroho Notosusanto, *Sejarah Nasional Indonesia I*, (Jakarta: Penerbit Balai Pustaka, 2011), h. xii.

sekarang. Ujung-pangkal tarikh ketiga zaman tersebut di atas tidaklah sama di seluruh dunia, karena berhubungan erat dengan pemakaian huruf atau aksara yang memang tak sama pada berbagai daerah peradaban sejagat.<sup>9</sup>

Mata Kuliah SNI I membahas kehidupan Manusia Pra Sejarah dan Masa Kerajaan Hindu-Budha. Mata Kuliah SNI II membahas Masa Kerajaan Islam Nusantara. Mata Kuliah SNI III membahas Masa Kolonialisasi Eropa di Nusantara, Mata Kuliah SNI IV membahas Masa Pergerakan Nasional sampai Proklamasi. Mata Kuliah SNI V membahas Masa Revolusi Fisik Mempertahankan Kemerdekaan. Mata Kuliah SNI VI membahas Masa Orde Lama. Mata Kuliah SNI VII membahas Masa Orde Baru sampai Zaman Reformasi. Mata kuliah SNI memiliki materi yang sangat luas dan saling berkaitan satu sama lain. Dosen harus dapat menyampaikan materi tersebut tanpa melewatkan salah satu peristiwa agar diperoleh pengetahuan sejarah yang utuh.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, mahasiswa memiliki permasalahan pada kesiapan mengikuti mata kuliah SNI pada level yang lebih tinggi. Hal ini dibuktikan dengan tes pengetahuan prasyarat yang diberikan kepada mahasiswa sebelum mengikuti Mata Kuliah SNI VI. Mahasiswa diminta menjawab sejumlah pertanyaan pada mata kuliah sebelumnya (SNI V).

---

<sup>9</sup> Raden Mohammad Ali, *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. (Yogyakarta: LkiS, 2005), h. 182.

Hasil yang diperoleh rata-rata hasil tes prasyarat mahasiswa adalah 52. Hasil ini menunjukkan tingkat retensi yang lemah. Retensi sendiri diartikan sebagai pengetahuan yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah individu mempelajari sesuatu. Dengan retensi, membuat apa yang dipelajari individu tertinggal lebih lama dalam struktur kognitifnya dan dapat diingat kembali apabila diperlukan.

Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada sejumlah mahasiswa dan dosen pengampu Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia dan didapatkan beberapa data sebagai berikut:

1. Mata kuliah SNI cenderung hanya meminta mahasiswa mengingat tokoh dan peristiwa, bukan pada analisis peristiwa sejarah sehingga sulit untuk diingat.
2. Mahasiswa kesulitan mendapatkan referensi sejarah. Referensi yang ada, sangat sedikit dan terbatas hanya terdapat di perpustakaan. Di samping itu, terdapat keterbatasan mahasiswa dalam mencari informasi melalui penelusuran jurnal dan *ebook online*.
3. Mahasiswa sulit untuk menemukan keterkaitan materi antarmata kuliah SNI. Mahasiswa tidak mampu menghubungkan antarperistiwa sejarah yang dipelajari.

4. Bahan pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks yang sudah lama dan *powerpoint* sederhana. Bahan pembelajaran *audio-visual* belum digunakan.
5. Metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif, yaitu ceramah dan diskusi, sehingga menimbulkan kebosanan bagi mahasiswa. Penggunaan *hybrid learning* yang sudah disosialisasikan pihak UNSRI belum dapat diaplikasikan sepenuhnya oleh dosen pengampu dan mahasiswa.
6. Proses pembelajaran langsung (misalnya: berkunjung ke museum, situs arkeologi, dan cagar budaya) jarang sekali dilakukan. Dosen pernah melakukan penelusuran cagar budaya di sekitar Sungai Musi untuk mata kuliah SNI I dan SNI II, namun situs tersebut tidak dapat merepresentasikan materi kuliah secara keseluruhan.
7. Pemanfaatan TIK dan fasilitas komputer di kampus belum digunakan secara maksimal, masih terbatas pada *searching* materi di Internet. Mahasiswa merasa membutuhkan multimedia atau *game engine* yang diharapkan mampu merangsang motivasi belajar sejarah.

Dalam kaitannya dengan retensi, pembelajaran SNI dapat merujuk pada Teori Atkinson dan Shiffrin yang dikenal dengan “Model Tiga Simpanan Memori”. Konsep memori tiga tahap tersebut melibatkan sekuensi tahap memori sensoris, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang.



Banyak informasi yang hanya berada pada tahap memori sensoris, seperti suara dan penglihatan. Informasi tersebut hanya disimpan sebentar, namun di balik itu ada beberapa informasi terutama yang kita perhatikan, ditransfer ke memori jangka pendek/*short-term memory* (STM), dimana ingatan bisa dipertahankan selama 30 detik (atau lebih dengan bantuan pengulangan). Selanjutnya Atkinson dan Shiffrin mengemukakan bahwa semakin lama informasi dipertahankan dalam memori jangka pendek dengan bantuan pengulangan, semakin besar kemungkinannya untuk masuk ke memori jangka panjang/*long-term memory* (LTM). Informasi di memori jangka panjang bisa juga ditarik kembali ke memori jangka pendek.<sup>10</sup>

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran SNI di Prodi Pendidikan Sejarah UNSRI baru pada tahap hafalan tahun dan peristiwa. Hal ini tidak dapat memberikan daya ingat jangka panjang. Sejarah bukanlah pelajaran hafalan, tetapi lebih kepada pemahaman. Pemahaman membutuhkan proses pengendapan pasca membaca.

Hamid berpendapat bahwa kelemahan pembelajaran sejarah selama ini pada umumnya hanya mengembangkan kemampuan menghafal tanggal dan tahun (*when*), tokoh (*who*), tempat (*where*), dan jalannya peristiwa (*how*).<sup>11</sup> Ravitch dan Finn dalam Wineburg memberikan pendapatnya mengenai kecenderungan pendidik dalam mengajarkan sejarah, yang

---

<sup>10</sup> Dadang Supardan, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran: Dari Teori Gestalt Sampai Teori Belajar Sosial* (Bandung: Rahardja, 2015), h. 70.

<sup>11</sup> Abdul Rahman Hamid, *Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Ombak, 2014), h.180.

peserta didiknya hanya menyimak pelajaran yang diberikan dengan menggunakan buku teks. Peserta didik jarang diajak bekerja sama menggunakan dokumen asli, menulis karangan, atau membahas makna apa yang mereka pelajari.<sup>12</sup>

Kenyataan lain yang didapatkan dalam pembelajaran SNI di Prodi Sejarah adalah bahan pembelajaran baru terbatas pada penggunaan buku teks dan *powerpoint* sederhana. Buku teks pun sangat sedikit dan sulit untuk ditemukan di perpustakaan kampus. Hasil belajar dari mendengarkan dosen dan membaca hanya menempati porsi yang kecil dalam hasil belajar. Piramida Belajar Edling menunjukkan bahwa hasil belajar dari mendengarkan 5%, membaca 10%, audiovisual 20%, demonstrasi 30%, diskusi 50%, praktek dalam kehidupan nyata 75%, mengajarkan pada orang lain 90%.

Dalam pembelajaran SNI, ada beberapa pilihan yang dapat dilakukan oleh seorang dosen dalam menyampaikan materi agar terkesan lebih nyata, misalnya melalui penayangan film dokumenter/ film sejarah,<sup>13</sup> artefak dan diorama. Semua hal tersebut dapat dilihat jika kita mengunjungi laboratorium sejarah atau museum.

Museum bukan hanya ranah sejarawan, arkelogi, atau pariwisata, tetapi dapat juga dijadikan sebagai sarana pendidikan bagi siswa dan mahasiswa. Undang-Undang Republik Indonesia No.11 Tahun 2010 tentang

---

<sup>12</sup> Sam Wineburg, *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*, terjemahan Masri Maris (Jakarta: Obor Indonesia, 2001), h. 231.

<sup>13</sup> Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, *op. cit.*, h. 36.

Cagar Budaya Pasal 91 dinyatakan bahwa: “Pemanfaatan koleksi berupa Cagar Budaya di museum dilakukan untuk sebesar-besarnya pengembangan pendidikan, ilmu pengetahuan, kebudayaan, sosial, dan/atau pariwisata.”<sup>14</sup>

Museum menyimpan berbagai sumber sejarah berbentuk artefak, fosil, alat-alat, senjata, sumber tulisan, sumber lisan, dan lain-lain. Sumber sejarah dibagi menjadi: sumber benda (bangunan, perkakas, senjata); sumber tertulis (dokumen), dan sumber lisan (misalnya hasil wawancara). Sumber sejarah pada umumnya disimpan dalam museum negara atau koleksi pribadi, seperti Museum Gajah atau Museum Angkatan Darat. Sementara sumber dokumen disimpan dalam arsip- arsip. Arsip penting milik negara disimpan dalam Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI).<sup>15</sup>

Mahasiswa sejarah dapat mengeksplorasi materi yang mereka dapatkan dari dosen, buku, jurnal, atau sumber-sumber yang mereka dapatkan dari Internet melalui penelusuran artefak, diorama, film, dan arsip yang dapat mereka temukan di museum. Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia I mahasiswa dapat memanfaatkan Museum Sangiran di Jawa Tengah dan Museum Gajah di Jakarta. Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia II mahasiswa dapat memanfaatkan Musum Bala Putra Dewa di Palembang atau Monumen Nasional di Jakarta. Mata Kuliah Sejarah

---

<sup>14</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Pasal 91.

<sup>15</sup> Ismaun, *et al.*, *Ilmu Sejarah dalam IPS* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hh. 3.33 - 3.34.

Nasional Indonesia III mahasiswa dapat memanfaatkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Palembang atau Museum Fatahillah di Jakarta. Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia IV mahasiswa dapat memanfaatkan Museum Arsip Nasional Republik Indonesia atau Museum Perumusan Proklamasi di Jakarta. Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia V pengunjung dapat menggunakan Museum Gedung Juang dan Museum Monumen Nasional di Jakarta. Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI dan VII mahasiswa dapat menggunakan Museum Bank Indonesia dan Berbagai Museum di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta.

Kunjungan untuk mempelajari berbagai koleksi yang ada di museum memberikan pengalaman langsung, sebagaimana kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale bahwa pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh mahasiswa sebagai hasil aktivitas sendiri. Mahasiswa merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Pengalaman langsung akan memberikan hasil yang konkret sehingga memiliki ketepatan yang tinggi.<sup>16</sup> Pengajaran sejarah sering terbelenggu pada penyajian sekumpulan data, fakta, dan nama-nama tokoh. Peserta didik tidak

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 200.

sampai pada kemampuan melihat dan berpikir secara historis. Pembelajaran sejarah tidak boleh berhenti pada tingkat fakta, tetapi harus analisis.<sup>17</sup>

Museum sangat bermanfaat bagi pembelajaran sejarah. Untuk mata kuliah Sejarah Nasional terdapat banyak museum yang tepat untuk dikunjungi. Namun, jika ingin melakukan kunjungan ke tempat tersebut, terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu tingginya biaya yang harus dikeluarkan mahasiswa apabila harus ke luar kota untuk mengeksplorasi sumber sejarah yang ada. Pada umumnya sejarah Indonesia secara lengkap terdapat di ibukota Jakarta (Museum Gajah, Gedung Juang, Museum Satria Mandala dan sebagainya). Di samping itu, besarnya tenaga yang harus dikeluarkan bila mahasiswa harus ke Pulau Jawa atau ke Kota Palembang untuk melakukan kunjungan juga menjadi kendala besar yang dihadapi. Hambatan terakhir adalah waktu yang mengharuskan proses pembelajaran harus dilakukan di luar kelas menjadi bahan pertimbangan dosen tidak menggunakan museum dalam proses pembelajaran sejarah.

Museum Provinsi Sumatera Selatan (seperti Museum Bala Putra Dewa dan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II) kurang tepat untuk dijadikan sumber belajar Sejarah Nasional Indonesia, mengingat koleksi yang ada tidak merepresentasikan sejarah Indonesia secara umum. Penggunaan

---

<sup>17</sup> Ufi Sarawsati, *“Arti dan Fungsi Naskah Kuno bagi Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa melalui Pengajaran Sejarah,”* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah (Bandung: UPI, 2011), h. 188.

museum provinsi tersebut lebih tepat sebagai sumber Sejarah Lokal Sumatera Selatan.

Dalam penelitian ini, peneliti menghadirkan museum dalam proses pembelajaran di ruang kuliah dan di ruang belajar pribadi masing-masing mahasiswa. Museum yang tersebar di berbagai kota, yang kebanyakan terpusat di Jakarta. Hal ini merupakan halangan terbesar bagi mahasiswa untuk menjelajahi objek-objek yang sebenarnya mereka butuhkan. Mahasiswa akan menghabiskan banyak dana, tenaga, dan waktu untuk melakukan kegiatan ini. Untuk itu peneliti mencoba menghadirkan solusi dengan memproduksi bahan pembelajaran *virtual museum*. *Virtual museum* merupakan bagian dari *virtual reality*.

Lever-Duffy dan McDonald menjelaskan bahwa:

*Virtual reality is a combination of hardware and/or software that together create a three-dimensional digital environment within which the user can interact.*

*Virtual reality* adalah gabungan dari *hardware* dan atau *software* yang secara bersama menciptakan lingkungan digital tiga dimensi (3D), dan pengguna dapat berinteraksi.<sup>18</sup> *Virtual reality* (VR) dapat menjadi alat belajar. Penggunaan lingkungan fisik secara langsung dapat memakan biaya dan resiko. Lukisan, cerita, patung, teater, musik, buku, radio, televisi, dan film yang disajikan oleh VR dapat merangsang imajinasi dan memberikan

---

<sup>18</sup> Judy Lever-Duffy dan Jean B. McDonald, *Teaching and Learning with Technology* (Boston: Pearson, 2011), h. 401.

penonton rasa seakan berada di tempat tersebut. Penggunaan lingkungan virtual menawarkan pengalaman mengunjungi satu tempat atau suatu benda secara mendetail.<sup>19</sup>

Penggunaan VR dalam berbagai dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk seperti: *gaming*, *virtual laboratory*, *virtual tour*, dan *virtual museum*. *Virtual museum* dapat ditempatkan di museum fisik atau pun di dalam website yang dapat diakses melalui Internet. Konten *virtual museum* juga dapat didistribusikan melalui DVD, dan lain-lain.<sup>20</sup>

Beberapa negara telah menghadirkan museum mereka dalam bentuk virtual, contoh Museum Irak dan Museum Kanada. Indonesia sendiri baru memiliki satu *virtual museum*, yaitu Museum Nasional (Museum Gajah). Proyek yang saat ini sedang digarap oleh Direktorat Jendral Cagar Budaya dan Permuseuman adalah Museum Purbakala Sangiran di Jawa Tengah.

*Virtual museum* dapat dikategorikan sebagai pengalaman tiruan. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan bukan pengalaman langsung, sebab objek yang dipelajari bukan berasal dari sumber asli atau sumber sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai aslinya.

---

<sup>19</sup> Mehdi Kashrouw-Pour, *Educational Technology Use and Design for Improved Learning Opportunities* (Pennsylvania: IGI Global, 2014), h. 111.

<sup>20</sup> Maurizio Forte, et al., "The Multimedia Room of The Scrovegni Chapel: A Virtual Heritage Project," dalam *Enter the Past. E-Way Into The Four Dimensions of Cultural Heritage* (Vienna, 2003), hh. 529-532.

*Virtual museum* dapat menampilkan informasi yang mendetail mengenai koleksi yang terdapat di dalamnya. Informasi tersebut dilengkapi dengan penjelasan tiap artefak (benda peninggalan sejarah) atau diorama, sehingga tidak membutuhkan pemandu (*tour guide*). *Virtual museum* dapat dilengkapi dengan musik latar yang sesuai dengan tema ruang yang sedang dikunjungi. *Virtual museum* sangat memungkinkan untuk dapat diakses mahasiswa UNSRI. Mahasiswa sebagian besar telah memiliki *gadget* untuk berkomunikasi, baik berupa *laptop, notebook, tablet, handphone android*, atau pun menggunakan *Personal Computer (PC)* di kampus.

Mahasiswa saat ini merupakan generasi yang telah lahir secara digital. Dalam kesehariannya, mereka tidak dapat lepas dari berbagai *social media* dalam seperti *facebook, twitter*, atau pun *instagram*. Dalam dunia pendidikan sendiri, dosen dan guru tidak kalah langkah dengan menggunakan *e-learning* untuk mengurangi keterbatasan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam hal pembelajaran *online* di Universitas Sriwijaya, Pembantu Rektor I telah membuat kebijakan untuk memberikan banyak dana hibah untuk merangsang dosen menggunakan fasilitas *e-learning* dalam bentuk aplikasi moodle yang dinamakan *elearning.unsri.com*. UNSRI melalui Lembaga Pengembangan, Pembelajaran, dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LP3MP) telah melakukan pelatihan secara berkala dalam memberikan keterampilan membuat multimedia dan menggunakan *e-learning*. UNSRI telah memiliki *wifi* yang tersebar hampir di semua ruang kantor dan ruang



kuliah. Ruang komputer modern juga tersedia untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran berbasis teknologi digital.

Dalam rangka mendesain pembelajaran menggunakan teknologi digital, pendidik perlu menyadari tipe-tipe teknologi yang tersedia bagi pendidikan dan kemampuan yang dimiliki.<sup>21</sup> Penggunaan teknologi Internet dalam pembelajaran dapat digunakan dalam *hybrid learning*. Penggabungan cara belajar *Face to Face* (tatap muka) dan *Online Learning* saat ini merupakan cara yang populer dalam melakukan proses pembelajaran.<sup>22</sup> Istilah ini sering disebut *hybrid learning*.

Struktur pembelajaran *hybrid*, yang terdiri dari dua komponen. Komponen pertama, ada kegiatan kelas tatap muka termasuk ceramah dan kegiatan belajar mahasiswa. Komponen lainnya adalah belajar secara *online*.<sup>23</sup> *Hybrid learning* dapat memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa di perguruan tinggi.<sup>24</sup>

*Hybrid Learning* muncul sebagai dampak dari pemanfaatan teknologi berbasis Internet dalam dunia pendidikan. Internet menjanjikan kemudahan dan kemampuan masif dalam menyajikan materi. Namun teknologi ini tidak mampu membina sikap, memberikan contoh yang baik, dan

---

<sup>21</sup> Wang Ng, *New Digital Technology in Education: Conceptualizing Professional Learning for Educators* (Switzerland: Springer, 2015), h. 95.

<sup>22</sup> Simon K. S. Cheung, *et al.*, "Hybrid Learning," Proceedings 8th International Conference ICHL (Switzerland: Springer, 2015), h. 82.

<sup>23</sup> Simon K. S. Cheung, *et al.*, "Hybrid Learning," Proceedings 5th International Conference ICHL (Switzerland: Springer, 2012), h. 80.

<sup>24</sup> Reggie Kwan, *et al.*, "Hybrid Learning," Proceedings 4th International Conference ICHL (Switzerland: Springer, 2011), h. 105.

mengembangkan potensi kreativitas. Oleh karena itu, belajar langsung (*direct instruction*) tetap diperlukan.<sup>25</sup>

Konsep *hybrid learning* digunakan untuk mengindikasikan bahwa bahan pembelajaran terdiri dari campuran bahan yang berasal dari berbagai sumber, dalam hal ini 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. *Hybrid learning* terjadi jika seorang peserta didik belajar di tempat yang jauh dari rumah melalui *online* dan pada saat yang sama atau berbeda ia mendapat supervisi dari pengajar secara tatap muka.<sup>26</sup>

Melalui pembelajaran *hybrid learning* diharapkan mahasiswa dapat menentukan sendiri berapa lama waktu yang mereka butuhkan untuk mengamati dan memahami satu materi, dimana tempat yang nyaman untuk mereka melakukan pembelajaran secara *online*. Dosen tentu tidak melepaskan begitu saja, tetap ada fungsi kontrol, dengan adanya diskusi *online* dan *quiz* yang dilakukan secara *online*.

Dosen dapat menempatkan bahan-bahan pembelajaran dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa di tempat tertentu di dalam

---

<sup>25</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 85.

<sup>26</sup> M. Atwi Suparman, *Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan Jarak Jauh*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), h. 136.

*website* agar dapat diakses. Sesuai dengan kebutuhan, dosen dapat pula memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses bahan pembelajaran tertentu, maupun soal-soal ujian yang dapat diakses peserta didik sekali dalam rentang waktu tertentu.<sup>27</sup>

Bahan pembelajaran yang disajikan dalam *hybrid learning* dapat menggunakan berbagai *software* pendukung, seperti *camtasia*, *moviemaker*, *powerpoint*, atau pun buku animasi. Untuk penelitian ini bahan pembelajaran *hybrid learning* yang digunakan adalah bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum*. Melalui bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan yang mendalam bagi seorang mahasiswa mengenai fakta sejarah.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia VI (SNI VI). Memperlajari sejarah nasional sebuah bangsa bertujuan untuk meningkatkan integritas nasional dan kekuatan spritual. SNI VI mengkaji perjuangan bangasa Indonesia pada Masa Orde Lama (1950-1965). Karakter kebangsaan dan jiwa nasionalisme mereka diharapkan tumbuh dengan menyimak secara langsung artefak dan diorama perjuangan bangsa yang disajikan.

Peneliti telah melakukan observasi ke beberapa museum dan tempat yang dianggap sesuai dengan mata kuliah tersebut, seperti Ruang Diorama

---

<sup>27</sup> Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 32.

Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI), Museum Bank Indonesia (BI), Museum Konferensi Asia Afrika (KAA), Museum Bank Mandiri, Museum Pusat Sejarah TNI, Museum Gedung Juang, Museum Pengkhianatan PKI, Museum Nasional (Museum Gajah), dan Monumen Nasional. Dari beberapa tempat di atas peneliti memutuskan untuk memilih Museum KAA, Monumen Nasional, dan Ruang Diorama ANRI, Museum BI, dan Museum Pengkhianatan PKI karena tempat-tempat tersebut dapat merepresentasikan Periodisasi Masa Orde Lama. Peneliti hanya mengambil beberapa partisi dari museum yang sesuai dengan materi yang terdapat dalam Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia. Sumber referensi *virtual museum* didapat dari berbagai sumber seperti Internet dan kunjungan lapangan.

*Virtual Museum* didesain mendekati arsitektur dan ornamen asli dari masing-masing bangunan. Rancangan yang didesain menggabungkan berbagai unsur media seperti film sejarah, film dokumenter, arsip, musik sejarah, pidato, peta, diorama yang berkaitan dengan materi. Program ini menggunakan teknologi *game engine* berupa *Unity3D*. *Unity3D* dapat menggabungkan berbagai teknologi multimedia dalam satu *platform*<sup>28</sup> dan

---

<sup>28</sup> Aswin Indraprastha dan Michihiko Shinozaki, "The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study." *Journal of ICT Research and Applications Vol.3. No.1*, 2009, h. 1.

dapat di-*update* bila terjadi perubahan.<sup>29</sup> Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk dapat menjelajahi lokasi dan melihat objek dalam 3D.

Penelitian sebelumnya mengenai bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* yang pernah dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Pan, *et al.*<sup>30</sup> mengungkapkan *virtual reality* (VR) dapat memotivasi dan merangsang pemahaman peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa tertentu. Pengguna dapat belajar secara fleksibel dan menyenangkan. Melalui pemanfaatan VR dalam belajar sejarah, siswa dapat mengunjungi bangunan bersejarah dan berinteraksi dengan objek virtual.
2. Kiourt, Koutsoudis, dan Pavlidis<sup>31</sup> mendesain sebuah *platform* museum virtual berbasis *web* yang memungkinkan *user* dapat mengeksplorasi konten. Dari hasil penelitian, didapatkan rancangan *game engine virtual museum* yang dapat terhubung ke repositori populer, seperti *Europeana* dan *Google*.
3. Rojas-Sola, Castro-García, dan Carranza-Canadas,<sup>32</sup> melakukan riset pada *heritage* dan cagar industri di Andalusia yang

---

<sup>29</sup> Matthias Berger dan Verina Cristie, "CFD Post-processing in Unity3D," *Procedia Computer Science Vol. 51*, 2015, h. 2916.

<sup>30</sup> Zhigeng Pan, *et al.* "Virtual Reality and Mixed Reality for Virtual Learning Environments". *Computers and Graphics (Pergamon)*, 30(1), 2006, h. 20.

<sup>31</sup> Chairi Kiourt, Anestis Koutsoudis, & George Pavlidis. "Dynamus: A Fully Dynamic 3D Virtual Museum Framework." *Journal of Cultural Heritage*, 22, 2016, h. 984.

<sup>32</sup> José Ignacio Rojas-Sola, Miguel Castro-García, and María del Pilar Carranza-Canadas. "Content Management System Incorporated in A Virtual Museum Hosting," *Journal of Cultural Heritage*, 12(1), 2011, h. 74.

menyatukan unsur sejarah, arkeologi dan teknologi. Penelitian ini menghasilkan multimedia yang memiliki muatan informasi mengenai catatan sejarah yang terperinci dan Sistem Informasi Geografis (SIG). Setelah informasi ini dikembangkan dan distandarisasi, hasilnya dapat dimasukkan dalam *platform virtual museum*.

4. Ismaeel dan Al-Abdullatif<sup>33</sup> mengkaji pandangan siswa di Saudi mengenai *virtual museum heritage* Al-Hassa. Hasil penelitian menunjukkan sikap positif siswa terhadap penggunaan museum virtual pada Pembelajaran IPS. Hasil penelitian juga menegaskan pandangan para ahli bahwa *virtual museum* memiliki peran penting dan *value* untuk pembelajaran yang efektif.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah peneliti mengembangkan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia VI. Kajian tentang virtual museum dan *heritage* di Indonesia masih sangat jarang dilakukan. Peneliti menggunakan *game engine Unity3D* yang dapat mengakomodasi berbagai konten, seperti: audio, video, peta, gambar, dan model 3D. Pembelajaran *hybrid learning* sendiri

---

<sup>33</sup> Dina Ahmed Ismaeel dan Ahlam Mohammed Al-Abdullatif. "The Impact of An Interactive Virtual Museum on Students' Attitudes Toward Cultural Heritage Education In The Region of Al Hassa, Saudi Arabia." *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 2016, h. 32.

memiliki keunggulan sebagaimana yang diungkapkan oleh Henrie *et al.*<sup>34</sup> dimana siswa dapat mengeksplorasi bahan ajar secara lebih dalam dan dapat melihat tinjauan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Pengembangan Bahan Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Virtual Museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya.

## **B. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian ini adalah mengembangkan bahan pembelajaran *hybrid learning* menggunakan teknologi *virtual reality Unity 3D*. Teknologi *virtual reality* yang digunakan adalah software Unity3D. Software ini dipilih karena dapat membuat objek 3D mejadi lebih riil. Mata kuliah yang Sejarah Nasional Indonesia yang yang dipilih adalah SNI VI yang membahas mengenai Sejarah Indonesia pada Masa Orde Lama. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan *Learning Management System Moodle* untuk membuat *elearning* yang dipakai dalam pembelajaran *online*. Untuk pembelajaran *face to face* peneliti menggunakan bahan pembelajaran cetak Sejarah Nasional Indonesia VI, buku pedoman dosen, dan buku pedoman mahasiswa.

---

<sup>34</sup> Curtis R., Henrie *et al.* "Exploring Intensive Longitudinal Measures of Student Engagement in Blended Learning." *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* 16.3, 2015, h. 131.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran mata kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universitas Sriwijaya selama ini?
2. Bagaimana model konseptual bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universtias Sriwijaya?
3. Bagaimana model prosedural pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universtias Sriwijaya?
4. Bagaimana model fisikah bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual museum* pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia di Universtias Sriwijaya?

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

#### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi inovasi pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia yang menarik dan visioner.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang Teknologi Pendidikan, dalam hal ini pengembangan bahan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *virtual musuem*.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan bahan pembelajaran.



## 2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

### a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi teknologi dalam pembelajaran melalui aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang dibangun untuk *hybrid learning*.
- 2) Mahasiswa dapat mengunjungi museum sebagai salah satu tujuan belajar melalui pengalaman tiruan yang dibuat dalam *virtual museum*.
- 3) Mahasiswa dapat menganalisis dan mendapat pengetahuan tambahan mengenai materi yang sedang dipelajari melalui penelaahan terhadap objek museum.
- 4) Mahasiswa dapat merekonstruksi secara objektif peristiwa sejarah melalui berbagai media yang ditampilkan dalam *virtual museum*, misalnya: audio, film, peta, dan artefak.
- 5) Mahasiswa dapat memiliki karakteristik kebangsaan dan semangat nasionalisme dari tokoh bangsa dan cuplikan peristiwa sejarah yang ditumbuhkan melalui pengamatan dan penjelajahan *virtual museum*.

### b. Bagi Dosen

- 1) Dosen dapat menghadirkan inovasi dalam pembuatan bahan pembelajaran, dimana selama ini baru menggunakan bahan pembelajaran cetak menuju bahan pembelajaran multimedia.

- 2) Dosen mampu memvisualisasikan peristiwa sejarah melalui pengalaman tiruan yang dikreasikan dalam bentuk *virtual museum*, dengan tujuan materi ajar dapat dipahami secara mendalam dan utuh.
- 3) Dosen dapat menumbuhkan kecintaan dan minat belajar mahasiswa terhadap cagar alam dan benda sejarah.
- 4) Dosen dapat mengimplementasikan penelitian dan pengabdian yang dilakukan dalam bentuk pembuatan bahan pembelajaran yang diberi pengayaan hasil riset yang telah dilakukan.

c. Bagi Program Studi

- 1) Program Studi Pendidikan Sejarah mendukung Program Universitas Sriwijaya dalam mewujudkan UNSRI menjadi universitas yang unggul dan berkompetensi dalam bidang teknologi.
- 2) Program Studi Pendidikan Sejarah mampu menghasilkan bahan pembelajaran yang berkualitas, yang dapat digunakan oleh banyak kalangan dan menjadi contoh bagi program studi lainnya.
- 3) Program Studi Pendidikan Sejarah dapat menghasilkan alumni yang memiliki kemampuan dengan kapasitas keilmuan yang unggul, serta dapat diterima oleh dunia kerja.
- 4) Program Studi Pendidikan Sejarah dapat bekerjasama dengan berbagai lembaga pemerintahan dan nonpemerintahan yang berkaitan dengan pelestarian cagar budaya, baik pada tingkat

provinsi maupun nasional, seperti Museum, ANRI, dan Balai Arkeologi.

- 5) Program Studi Pendidikan Sejarah dapat memberikan alternatif keterampilan bagi alumni, dengan keterampilan dasar menjadi *tour guide* untuk bidang pariwisata.